

決闘中にプレイして  
**Servant( 使用人 )** の  
戦闘値を増加する。

決闘中にプレイして  
**Clergy( 聖職者 )** の  
戦闘値を増加する。

決闘中にプレイして  
**Noble( 貴族 )** の  
戦闘値を増加する。

決闘中にプレイして **Clergy( 聖職者 )**  
または **Servant( 使用人 )**  
の戦闘値を増加する。

決闘中にプレイして **Clergy( 聖職者 )**  
または **Servant( 使用人 )**  
の戦闘値を増加する。

決闘中にプレイして **Noble( 貴族 )**  
または **Servant( 使用人 )**  
の戦闘値を増加する。

決闘中にプレイして **Noble( 貴族 )**  
または **Servant( 使用人 )**  
の戦闘値を増加する。

決闘中にプレイして **Noble( 貴族 )**  
または **Clergy( 聖職者 )**  
の戦闘値を増加する。

決闘中にプレイして **Noble( 貴族 )**  
または **Clergy( 聖職者 )**  
の戦闘値を増加する。

決闘中にプレイして **Clergy( 聖職者 )**  
の戦闘値を増加する。もしくは  
ヴァンパイアカードとしてこのカード  
を使用する。

決闘中にプレイして **Noble( 貴族 )**  
の戦闘値を増加する。もしくは  
ヴァンパイアカードとしてこのカード  
を使用する。

決闘中にプレイして **Servant( 使用人 )** の戦闘値を増加する。もしくは  
ヴァンパイアカードとしてこのカード  
を使用する。

決闘中にプレイすることで、明らかに  
なったヴァンパイアの戦闘値を増加す  
る。もしくはヴァンパイアカードを 3  
枚プレイすることで、人物 1 人を城か  
ら街の一番底に逃がす。

決闘中にプレイすることで、明らかになったヴァンパイアの戦闘値を増加する。**もしくは**ヴァンパイアカードを3枚プレイすることで、人物1人を城から街の一番底に逃がす。

(**Noble**,**Servant**,**Clergy**,**Support**,**Holywater**,**Vampire**)のうち1種を指名する。相手は手札を公開して指名された種類を全てを堀へ捨てなければならない(指名した種類を含む2色ボーダーのカードも含む)。

城にいる **Servant( 使用人 )** 上に+1  
( 料理人は+2 ) 攻撃 / 防御マーカー1枚を置く。

“マスター！それを壊すつもりなんて無かったんです。僕を信じて下さい！”

決闘中にプレイして  
**Servant( 使用人 )** の戦闘値を増加する。

決闘中にプレイして  
**Clergy( 聖職者 )** の戦闘値を増加する。

決闘中にプレイすることで、明らかになったヴァンパイアの戦闘値を増加する。**もしくは**ヴァンパイアカードを3枚プレイすることで、人物1人を城から街の一番底に逃がす。

決闘中に戦力値3の決闘カードとしてプレイする。( 職業は問わない )

“鋭利な爪は深く切り裂き、鮮血が噴き出す…”

城にいる **Noble( 貴族 )** 上に+1  
( 貴婦人は+2 ) 攻撃 / 防御マーカー1枚を置く。

“ご主人様？何をお申しつけでしょうか？”

決闘中にプレイして  
**Servant( 使用人 )** の戦闘値を増加する。

決闘中にプレイして  
**Clergy( 聖職者 )** の戦闘値を増加する。

決闘中にプレイすることで、明らかになったヴァンパイアの戦闘値を増加する。**もしくは**ヴァンパイアカードを3枚プレイすることで、人物1人を城から街の一番底に逃がす。

山札から3枚を引く。

“日の高いあいだはこの棺の甘い暗闇の中で何事もなく過ごすのだ”

城に正体の明かされたヴァンパイアが少なくとも1人いる時にプレイすると、相手の貯蔵庫からカード1枚を選び、見せ、相手の堀へそのカード捨てる。それから正体の明かされたヴァンパイアは街に戻り、よく混ぜる。

決闘中にプレイして  
**Servant( 使用人 )** の戦闘値を増加する。

決闘中にプレイして  
**Clergy( 聖職者 )** の戦闘値を増加する。

決闘中にプレイすることで、明らかになったヴァンパイアの戦闘値を増加する。**もしくは**ヴァンパイアカードを3枚プレイすることで、人物1人を城から街の一番底に逃がす。

街から2枚を引く。5人の人物から城に残る3人を選び、残りの2人はあなたの好きな順番にして街の上に置く。

“彼はどこへ行かれたのでしょうか？  
彼はついさっきまでここにいたのに！”

城にいる **Clergy( 聖職者 )** 上に+1  
( 司祭は+2 ) 攻撃 / 防御マーカー1枚を置く。

“聖なる讃美歌は我々を闘いに奮起させる！”

決闘中にプレイして  
**Servant( 使用人 )** の戦闘値を増加する。

決闘中にプレイして  
**Noble( 貴族 )** の戦闘値を増加する。

決闘中にプレイすることで、明らかになったヴァンパイアの戦闘値を増加する。**もしくは**ヴァンパイアカードを3枚プレイすることで、人物1人を城から街の一番底に逃がす。

人物の正体が明かされるのを避ける為、聖水アクションをキャンセルさせる。

“あなたと同じ無辜の市民ですわ！  
私を傷つけないで！”

ヴァンパイアが殺され、街から新しい人物が引かれる前にすぐプレイすると、殺されたヴァンパイアを街に戻し、リシャッフルできる。

“彼の傷はすぐに癒えるのです！  
悪魔が生まれたのです！”

決闘中にプレイして  
**Clergy( 聖職者 )** の戦闘値を増加する。

決闘中にプレイして  
**Noble( 貴族 )** の戦闘値を増加する。

決闘中にプレイして  
**Noble( 貴族 )** の  
戦闘値を増加する。

決闘中にプレイして  
**Noble( 貴族 )** の  
戦闘値を増加する。

決闘中にプレイして **Clergy( 聖職者 )**  
または **Noble( 貴族 )** の戦闘値を増加  
する。

決闘中にプレイして **Clergy( 聖職者 )**  
または **Noble( 貴族 )** の戦闘値を増加  
する。

決闘中にプレイして **Servant**  
( 使用人 ) または **Clergy( 聖職者 )**  
の戦闘値を増加する。

決闘中にプレイして **Servant**  
( 使用人 ) または **Clergy( 聖職者 )**  
の戦闘値を増加する。

決闘中にプレイして **Servant( 使用  
人 )** または **Noble( 貴族 )** の戦闘値を  
増加する。

決闘中にプレイして **Servant( 使用  
人 )** または **Noble( 貴族 )** の戦闘値を  
増加する。

決闘中にプレイして **Clergy( 聖職者 )**  
の戦闘値を増加させる。  
もしくは聖水カードとしてこのカード  
を使用する。

決闘中にプレイして **Noble( 貴族 )** の  
戦闘値を増加させる。  
もしくは聖水カードとしてこのカード  
を使用する。

決闘中にプレイして **Servant( 使用  
人 )** の戦闘値を増加させる。  
もしくは聖水カードとしてこのカード  
を使用する。

決闘中にプレイすることで、明らかに  
なったヴァンパイアに対して戦闘値を  
増加する。  
もしくは聖水カード 2 枚をプレイする  
ことで、人物 1 人の正体を尋ねる。

決闘中にプレイすることで、明らかに  
なったヴァンパイアに対して戦闘値を  
増加する。  
もしくは聖水カード 2 枚をプレイする  
ことで、人物 1 人の正体を尋ねる。

決闘中にプレイすることで、明らかに  
なったヴァンパイアに対して戦闘値を  
増加する。  
もしくは聖水カード 2 枚をプレイする  
ことで、人物 1 人の正体を尋ねる。

決闘中にプレイすることで、明らかに  
なったヴァンパイアに対して戦闘値を  
増加する。  
もしくは聖水カード 2 枚をプレイする  
ことで、人物 1 人の正体を尋ねる。

決闘中にプレイすることで、明らかに  
なったヴァンパイアに対して戦闘値を  
増加する。  
もしくは聖水カード 2 枚をプレイする  
ことで、人物 1 人の正体を尋ねる。

決闘中にプレイすることで、明らかに  
なったヴァンパイアに対して戦闘値を  
増加する。  
もしくは聖水カード 2 枚をプレイする  
ことで、人物 1 人の正体を尋ねる。

決闘中にプレイすることで、明らかに  
なったヴァンパイアに対して戦闘値を  
増加する。  
もしくは聖水カード 2 枚をプレイする  
ことで、人物 1 人の正体を尋ねる。

決闘中にプレイすることで、明らかに  
なったヴァンパイアに対して戦闘値を  
増加する。  
もしくは聖水カード 2 枚をプレイする  
ことで、人物 1 人の正体を尋ねる。

決闘中にプレイすることで、明らかに  
なったヴァンパイアに対して戦闘値を  
増加する。  
もしくは聖水カード 2 枚をプレイする  
ことで、人物 1 人の正体を尋ねる。

あなたの堀から任意の 3 枚の決闘カー  
ドを選び、それらを相手に見せ、よく  
混ぜてから山札に戻す。

決闘中に戦力値 3 の決闘カードとして  
プレイする。( 職業は問わない )

相手の貯蔵庫から任意のカードを選び、  
見せ、自分の手札に加える。

人物が殺され、街から新しい人物が引  
かれる前にすぐプレイすると、殺され  
た人物を街に戻しリシャッフルできる。

このカードを街の隣に置く。城から任  
意の人物 1 人を選び、このカードの上  
に置く。街に人物がいなくなり、城に  
2 人いる時にこのカード上の人物は城  
に再び現れる。

“皆さん、我々の力を取り戻すために  
祈りましょう！”

“聖なる十字の力よ、悪を打破せよ！”

“化け物達の隠れ家に罠を仕掛けるの  
が最善の方法”

“サルビアをふたつまみ、この実をフ  
ラスコ半分、蜘蛛の巣をほんのわずか…”

城にいる Clergy( 聖職者 ) 上に +1  
( 修道女は +2 ) 攻撃 / 防御マーカー  
1 枚を置く。

“アヴェ、マリア、恵みに満ちた方、  
主はあなたとともにおられます…”

城にいる Servant( 使用人 ) 上に +1  
( 執事は +2 ) 攻撃 / 防御マーカー  
1 枚を置く。

“馬達が神経質になっている…  
血の匂いがするのか…”

決闘中にプレイして、相手がプレイし  
たカード 1 枚の効果をキャンセルする。

“いかなる犠牲を払っても奴らを  
止めてみせる！”

決闘中にプレイしてその決闘をただち  
に終了させる。決闘中の人物達は城に  
残る。プレイされた全てのカードは、  
各プレイヤーの堀に捨てる。

城にいる Noble( 貴族 ) 上に +1  
( 将校は +2 ) 攻撃 / 防御マーカー  
1 枚を置く。

“我が名誉にかけ、血の零最後の一滴  
が落ちるまで私は闘おう”

貴婦人

領主

将校

修道士

修道女

司祭

女中

料理人

執事

貴婦人

領主

将校

修道士

修道女

司祭

女中

料理人

執事

吸血鬼

吸血鬼

吸血鬼

吸血鬼

吸血鬼

吸血鬼

吸血鬼

吸血鬼

吸血鬼

貴婦人

領主

将校

修道士

修道女

司祭

女中

料理人

執事

ニンニク

三叉

三叉

マスケット銃

燭台

聖書

聖書

遺物

ダガー

レイピア

レイピア

ピストル

ロザリオ

ロザリオ

狩獵ナイフ

狩獵ナイフ

メダリオン

メダリオン

カラス

狼犬

黒雄鶏

吸血鬼

吸血鬼

吸血鬼

吸血鬼

吸血鬼

吸血鬼

吸血鬼

吸血鬼

蝙蝠形態

爪

棺

催眠術

誰が吸血鬼ですか？

小間使い

侍女

霧形態

オルガン奏者

復活

ニンニク

三叉

三叉

マスケット銃

燭台

聖書

聖書

遺物

ダガー

レイピア

レイピア

ピストル

メダリオン

メダリオン

ロザリオ

ロザリオ

狩獵ナイフ

狩獵ナイフ

聖者の像

銀の弾丸

杭

聖水

聖水

聖水

聖水

聖水

聖水

聖水

聖水

教会

十字架

埋葬室開放

セラピスト

逃避行

従者

馬丁

生贊

秘密の通路

修練士