



Overzicht kaarten vampierspeler



Speel tijdens een gevecht om de aanvals- of verdedigingswaarde van een **SERVANT** te verhogen.



Speel tijdens een gevecht om de aanvals- of verdedigingswaarde van een **CLERGY** te verhogen.



Speel tijdens een gevecht om de aanvals- of verdedigingswaarde van een **NOBLE** te verhogen.



Speel tijdens een gevecht om de aanvals- of verdedigingswaarde van een **👹👹👹** of **👹👹👹** te verhogen.



Speel tijdens een gevecht om de aanvals- of verdedigingswaarde van een **👹**, **👹** of **👹** te verhogen **OF** speel als een vampier gevechtskaart.



Noem één van de zes kaartsoorten (**NOBLE**, **SERVANT**, **CLERGY**, **SUPPORT**, **HOLY WATER**, **VAMPIRE**). Je tegenstander moet zijn hand laten zien en alle kaarten van dat type naar zijn gracht afleggen (inclusief dubbelgekleurde kaarten die het genoemde type bevatten).



Speel deze kaart als er minstens één onthulde vampier in het kasteel is. Kies een kaart uit de kelder van de tegenstander, laat deze zien en leg deze af in zijn gracht. Schud daarna een onthulde vampier uit het kasteel in de stad.



Trek twee kaarten van de stad. Kies van de vijf zichtbare personages drie om in het kasteel te blijven. Plaats de overige twee personages terug in een volgorde naar keuze.



Speel deze kaart direct nadat een onthulde vampier gedood is. Schud de vampier terug in de stad.



Trek 3 kaarten van je stapel.



Plaats een +1 (+2 voor de Cook) aanvals- of verdedigingsfiche op een **SERVANT** personage in het kasteel.



Plaats een +1 (+2 voor de Lady) aanvals- of verdedigingsfiche op een **NOBLE** personage in het kasteel.



Plaats een +1 (+2 voor de Bishop) aanvals- of verdedigingsfiche op een **CLERGY** personage in het kasteel.



Speel tijdens een gevecht als een gevechtskaart van waarde 3 (elk beroep).



Speel tegen een wijwaterkaart om de onthulling van een personage te voorkomen.



Speel tijdens een gevecht om de aanvals- of verdedigingswaarde van een vampier te verhogen **OF** speel drie van deze kaarten om een personage van het kasteel naar onderop de stad te sturen.



Overzicht kaarten mensenspeler



Speel tijdens een gevecht om de aanvals- of verdedigingswaarde van een **SERVANT** te verhogen.



Plaats deze kaart naast de stad. Kies een personage uit het kasteel en plaats op deze kaart. Dit personage keert pas terug in het kasteel als er geen kaarten meer in de stad zijn.



Plaats een +1 (+2 voor de Butler) aanvals- of verdedigingsfiche op een **SERVANT** personage in het kasteel.



Speel tijdens een gevecht om de aanvals- of verdedigingswaarde van een **CLERGY** te verhogen.



Speel op elk gewenst moment tijdens een gevecht om het gevecht te beëindigen. De aanvallende en aangevallen personages blijven in het kasteel. Alle gespeelde kaarten worden afgelegd naar de eigen gracht.



Plaats een +1 (+2 voor de Officer) aanvals- of verdedigingsfiche op een **NOBLE** personage in het kasteel.



Speel tijdens een gevecht om de aanvals- of verdedigingswaarde van een **NOBLE** te verhogen.



Neem 3 gevechtskaarten naar keuze terug uit je gracht, toon ze aan je tegenstander, en schud ze door je eigen stapel.



Plaats een +1 (+2 voor de Nun) aanvals- of verdedigingsfiche op een **CLERGY** personage in het kasteel.



Speel tijdens een gevecht om de aanvals- of verdedigingswaarde van een **CLERGY**'s of **CLERGY** te verhogen.



Speel deze kaart direct nadat een menselijk personage is gedood. Schud dit personage terug in de stad.



Speel tijdens een gevecht als een gevechtskaart van waarde 3 (elk beroep).



Speel tijdens een gevecht om de aanvals- of verdedigingswaarde van een **NOBLE**, **CLERGY** of **SERVANT** te verhogen. OF speel deze kaart als wijkwater.



Kies een kaart uit de kelder van je tegenstander, laat de kaart zien, en neem de kaart op hand.



Speel om het effect van een kaart die net door je tegenstander gespeeld is, te doen vervallen.

Speel tijdens een gevecht om de aanvals of verdedigingswaarde van een personage te verhogen
OF
speel twee wijkwaterkaarten om de identiteit van een personage te onthullen.