

👁️ Kartenstapel des Vampirspielers 👁️



Im Kampf ausspielen, um Angriffs- oder Verteidigungswert eines **SERVANT** zu erhöhen.



Im Kampf ausspielen, um Angriffs- oder Verteidigungswert eines **CLERGY** zu erhöhen.



Im Kampf ausspielen, um Angriffs- oder Verteidigungswert eines **NOBLE** zu erhöhen.



Im Kampf ausspielen, um Angriffs- oder Verteidigungswert eines Charakters einer der beiden Farben zu erhöhen.



Im Kampf ausspielen, um Angriffs- oder Verteidigungswert eines Charakters der Farbe zu erhöhen **ODER** als Vampir-Kampfkarte einsetzen.



Benennen Sie einen der sechs Kartentypen (**NOBLE**, **SERVANT**, **CLERGY**, **SUPPORT**, **HOLY WATER**, **VAMPIRE**). Ihr Gegner muss seine Kartenhand aufdecken und alle Karten dieses Typs in seinen Schlossgraben abwerfen (inklusive zweifarbiger Karten, die die Farbe des genannten Typs enthalten).



Kann nur ausgespielt werden, wenn sich im Schloss mindestens ein entlarvter Vampir befindet. Wählen Sie eine Karte aus dem Keller Ihres Gegners, zeigen Sie ihm diese und legen Sie sie in seinen Schlossgraben. Dann mischen Sie einen entlarvten Vampir aus dem Schloss in den Stadt-Kartenstapel.



Decken Sie 2 Karten aus der Stadt auf. Wählen Sie aus den jetzt 5 sichtbaren Charakteren 3 aus, die im Schloss bleiben. Die anderen beiden können Sie in beliebiger Reihenfolge zurück in den Stadtstapel stecken.



Spielen Sie diese Karte aus, direkt nachdem ein entlarvter Vampir getötet wurde. Mischen Sie den getöteten Vampir wieder in den Stadtstapel ein.



Ziehen Sie 3 Karten von ihrem Nachziehstapel.



Legen Sie einen Angriffs- oder Verteidigungsmarker +1 (beim Cook +2) auf einen **SERVANT**-Charakter im Schloss.



Legen Sie einen Angriffs- oder Verteidigungsmarker +1 (bei der Lady +2) auf einen **NOBLE**-Charakter im Schloss.



Legen Sie einen Angriffs- oder Verteidigungsmarker +1 (beim Bishop +2) auf einen **CLERGY**-Charakter im Schloss.



Im Kampf wie eine Kampfkarte mit dem Wert 3 ausspielen (gilt für jeden Stand).



Neutralisiert eine Holy-Water-Karte und verhindert somit, dass ein Charakter identifiziert wird.



Im Kampf ausspielen, um Angriffs- oder Verteidigungswert eines entlarvten Vampirs zu erhöhen, **ODER** spielen Sie 3 Vampir-Kampfkarten aus, um einen Charakter aus dem Schloss unter den Stadtstapel zu schicken.



Kartenstapel des menschlichen Spielers



Im Kampf ausspielen, um Angriffs- oder Verteidigungswert eines **SERVANT** zu erhöhen.



Legen Sie diese Karte neben die Stadt. Wählen Sie einen Charakter aus dem Schloss und legen Sie ihn auf diese Karte. Der Charakter wird erst wieder ins Schloss gehen, wenn es keine Karten mehr im Stadtstapel gibt.

Im Kampf ausspielen, um Angriffs- oder Verteidigungswert eines **CLERGY** zu erhöhen.



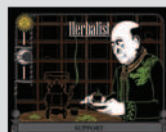
Kann jederzeit während eines Kampfes gespielt werden, um den Kampf sofort zu beenden. Angreifender und angegriffener Charakter bleiben im Schloss. Alle ausgespielten Karten wandern in die Schlossgräben der Spieler.

Im Kampf ausspielen, um Angriffs- oder Verteidigungswert eines **NOBLE** zu erhöhen.



Wählen Sie 3 Kampfkarten aus ihren Schlossgräben, zeigen Sie sie Ihrem Gegner und mischen Sie sie in Ihren Nachziehstapel ein.

Im Kampf ausspielen, um Angriffs- oder Verteidigungswert eines Charakters einer der beiden Farben zu erhöhen.



Spielen Sie diese Karte aus, direkt nachdem ein menschlicher Charakter getötet wurde. Mischen Sie den getöteten Menschen wieder in den Stadtstapel ein.

Im Kampf ausspielen, um Angriffs- oder Verteidigungswert eines Charakters der Farbe zu erhöhen **ODER** als Holy-Water-Kampfkarte einsetzen.



Wählen Sie eine Karte aus dem Keller Ihres Gegners, zeigen Sie sie ihm und nehmen Sie sie auf Ihre Hand.



Legen Sie einen Angriffs- oder Verteidigungsmarker +1 (beim Butler +2) auf einen **SERVANT**-Charakter im Schloss.



Legen Sie einen Angriffs- oder Verteidigungsmarker +1 (beim Officer +2) auf einen **NOBLE**-Charakter im Schloss.



Legen Sie einen Angriffs- oder Verteidigungsmarker +1 (bei der Nun +2) auf einen **CLERGY**-Charakter im Schloss.



Im Kampf wie eine Kampfkarte mit dem Wert 3 ausspielen (gilt für jeden Stand).



Ausspielen, um die Auswirkungen einer beliebigen, gerade von Ihrem Gegner ausgespielten Karte zu neutralisieren.



Im Kampf ausspielen, um den Angriffs- oder Verteidigungswert eines Charakters im Kampf gegen einen entlarvten Vampir zu erhöhen, **ODER** spielen Sie 2 Holy-Water-Karten aus, um nach der Identität eines Charakters zu fragen.