

## Chasser les chasseurs



CABALE

Après avoir vaincu pour la première fois une carte de la Seconde Inquisition au cours de chacun de vos tours, gagnez 1 et 1 . Puis mélangez-la dans le Deck Cité ainsi que toutes les cartes de la défausse du Deck Cité.  
Si vous cumulez 13 , vous gagnez!

Illus.: The Creation Studio

© Paradox Interactive AB (publ)



Refuge – Maison de fous

Les personnages dans votre Refuge ont +1 en Secret.

— Capacité de Meneur —

**Défausser 1 carte :** ajoutez 1 de la réserve générale sur une carte face cachée que vous contrôlez.

Illus.: Cold Castle Studios

© Paradox Interactive AB (publ)



Refuge — Le nid du dragon

Les personnages dans votre Refuge ont +1 en Secret.

— Capacité de Meneur —

S'il est prêt, vous pouvez déplacer votre Meneur dans La Rue pour Bloquer n'importe l'attaque d'un adversaire (même Distante) et gagner 1 .

Illus.: Felipe Gaona

© Paradox Interactive AB (publ)



Coup bas



ATTAQUE

Ciblée

(Vous pouvez rediriger cette attaque contre n'importe quelle cible valide du groupe adverse.)

Illus.: The Creation Studio

© Paradox Interactive AB (publ)



Coup bas



ATTAQUE

Ciblée

(Vous pouvez rediriger cette attaque contre n'importe quelle cible valide du groupe adverse.)

Illus.: The Creation Studio

© Paradox Interactive AB (publ)



Coup bas



ATTAQUE

Ciblée

(Vous pouvez rediriger cette attaque contre n'importe quelle cible valide du groupe adverse.)

Illus.: The Creation Studio

© Paradox Interactive AB (publ)



Smoke  
VAMPIRE BRUJAH



À la fin de votre tour, redressez 1 personnage de votre groupe.

Illus.: Drew Tucker

© Paradox Interactive AB (publ)

05

Étagères vides



CABALE

Au début de votre tour, si la Bibliothèque de votre Rival n'a plus de cartes, vous gagnez la partie. Si vous obligez un adversaire à défausser des cartes, vous pouvez à la place le contraindre à piocher le même nombre de cartes.

Illus.: Felipe Gaona

© Paradox Interactive AB (publ)



Refuge – L'Arène

Les personnages dans votre Refuge ont +1 en Secret.

— Capacité du Meneur —

La première fois que vous recrutez un personnage à chacun de vos tours, gagnez 1 Action libre.

Illus.: Marco Primo

© Paradox Interactive AB (publ)

<p><b>6</b> Tamaska VAMPIRE GANGREL</p>  <p>1 1 1</p> <p>La première fois que vous attachez un Animal à ce personnage au cours de votre tour, il devient prêt et gagnez 1 Action Libre.</p> <p>Illus.: Ana Horbunova © Paradox Interactive AB (publ)</p>	<p><b>5</b> Trinity Voss VAMPIRE GANGREL</p>  <p>1 2 0</p> <p>Groupe – À chaque tour, la première attaque effectuée par un membre de ce groupe contre un Antagoniste inflige +2.</p> <p>Illus.: Joyce Maureira © Paradox Interactive AB (publ)</p>	<p><b>3</b> Ekene VAMPIRE GANGREL</p>  <p>1 1 0</p> <p>Attaquant en solo – Ce personnage ne déclare pas son type d'attaque avant que les cartes Attaque ne soient généralement révélées au cours de la séquence d'attaque.</p> <p>Illus.: Joyce Maureira © Paradox Interactive AB (publ)</p>
--	--	---

Extorsion		
 <p><b>ACTION</b></p> <p>Indiquez un type d'attaque. Puis regardez la main de l'adversaire ciblé et défaussez toutes les cartes Attaque de ce type. Si le personnage actif a le Titre de <i>Préfet</i>, gagnez 1 pour chaque carte ainsi défaussée.</p> <p>Illus.: Irene Francisco © Paradox Interactive AB (publ)</p>	 <p><b>ACTION</b></p> <p>Indiquez un type d'attaque. Puis regardez la main de l'adversaire ciblé et défaussez toutes les cartes Attaque de ce type. Si le personnage actif a le Titre de <i>Préfet</i>, gagnez 1 pour chaque carte ainsi défaussée.</p> <p>Illus.: Irene Francisco © Paradox Interactive AB (publ)</p>	 <p><b>ACTION</b></p> <p>Indiquez un type d'attaque. Puis regardez la main de l'adversaire ciblé et défaussez toutes les cartes Attaque de ce type. Si le personnage actif a le Titre de <i>Préfet</i>, gagnez 1 pour chaque carte ainsi défaussée.</p> <p>Illus.: Irene Francisco © Paradox Interactive AB (publ)</p>