

F **RANKLIN**



HUNTER **PV 12**

CONDITION DE VICTOIRE:
Tous les personnages Shadow sont morts.

CAPACITÉ SPÉCIALE: Foudre
Au début de votre tour, choisissez un joueur et infligez-lui autant de Blessures que le résultat d'un dé à 6 faces.
Utilisation unique.

B **OB**



NEUTRE **PV 10**

CONDITION DE VICTOIRE:
Posséder 5 cartes équipement ou plus.

CAPACITÉ SPÉCIALE: BRAQUAGE
Si vous infligez au moins 2 Blessures à un personnage lors d'une attaque, vous pouvez lui voler une carte équipement au lieu de lui infliger les Blessures.

A **LLIE**



NEUTRE **PV 8**

CONDITION DE VICTOIRE:
Être encore en vie lorsque la partie se termine.

CAPACITÉ SPÉCIALE: AMOUR MATERNEL
Soignez toutes vos Blessures.
Utilisation unique.

V **AMPIRE**



SHADOW **PV 13**

CONDITIONS DE VICTOIRE:
Tous les personnages Hunter sont morts ou 3 personnages Neutres sont morts.

CAPACITÉ SPÉCIALE: MORSURE
Si vous attaquez un joueur et lui infligez des Blessures, soignez immédiatement 2 de vos Blessures.

G **GEORGES**



HUNTER **PV 14**

CONDITION DE VICTOIRE:
Tous les personnages Shadow sont morts.

CAPACITÉ SPÉCIALE: DÉMOLITION
Au début de votre tour, choisissez un joueur et infligez-lui autant de Blessures que le résultat d'un dé à 4 faces.
Utilisation unique.

M **ÉTAMORPHE**



SHADOW **PV 11**

CONDITIONS DE VICTOIRE:
Tous les personnages Hunter sont morts ou 3 personnages Neutres sont morts.

POUVOIR PERMANENT: IMITATION
Vous pouvez mentir (sans avoir à révéler votre identité) lorsqu'on vous donne une carte Vision.

E **MI**



HUNTER **PV 10**

CONDITION DE VICTOIRE:
Tous les personnages Shadow sont morts.

CAPACITÉ SPÉCIALE: TÉLÉPORTATION
Pour vous déplacer, vous pouvez lancer normalement les dés, ou vous déplacer sur la carte Lieu adjacente.

L **LOUP-GAROU**



SHADOW **PV 14**

CONDITIONS DE VICTOIRE:
Tous les personnages Hunter sont morts ou 3 personnages Neutres sont morts.

CAPACITÉ SPÉCIALE: CONTRE-ATTAQUE
Après avoir subi l'attaque d'un joueur, vous pouvez contre-attaquer immédiatement.