



### Faux Ordres

A l'aurore, défaussez cette carte pour déplacer d'une clairière la moitié des guerriers d'un joueur (arrondi supérieur) comme si vous étiez ce joueur, en ignorant le contrôle.



### Faux Ordres

A l'aurore, défaussez cette carte pour déplacer d'une clairière la moitié des guerriers d'un joueur (arrondi supérieur) comme si vous étiez ce joueur, en ignorant le contrôle.



### Informateurs

Au crépuscule, si vous devez piocher des cartes, vous pouvez à la place prendre une carte Embuscade dans la défausse.



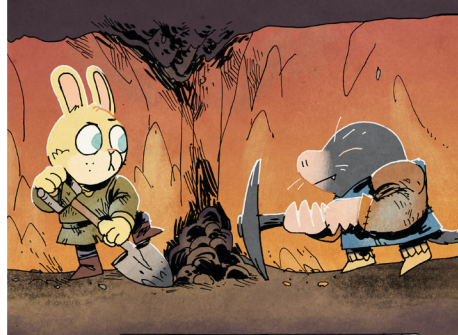
### Informateurs

Au crépuscule, si vous devez piocher des cartes, vous pouvez à la place prendre une carte Embuscade dans la défausse.



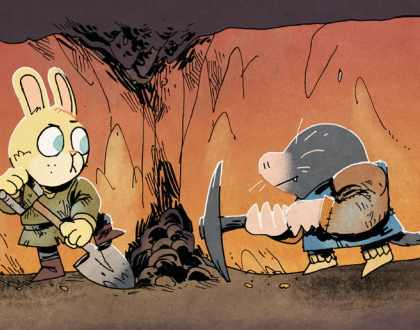
### Partisans Lapins

Lors d'une bataille dans une clairière lapin, vous pouvez infliger un dégât supplémentaire puis défausser toutes vos cartes autres que lapin.



### Tunnels

Considérez les clairières avec vos pièces de fabrication comme adjacentes.



### Tunnels

Considérez les clairières avec vos pièces de fabrication comme adjacentes.



### Opération Séduction

Au début du crépuscule, vous pouvez piocher une carte et choisir un autre joueur qui marque 1 point.



# Exiles - & - Partisans Deck





### Saboteurs

Au début de l'Aurore, défausser cette carte pour défausser une carte fabriquée d'un adversaire.

### Saboteurs

Au début de l'Aurore, défausser cette carte pour défausser une carte fabriquée d'un adversaire.

### Saboteurs

Au début de l'Aurore, défausser cette carte pour défausser une carte fabriquée d'un adversaire.



### Soupe Populaire

Vos jetons comptent pour le contrôle des clairières et chacun d'eux compte double.

### Charpentier Naval

Vous considérez les rivières comme des chemins.

### Planificateurs

En déplacement, ignorez le contrôle de clairière.



### Partisans Renards

Lors d'une bataille dans une clairière renard, vous pouvez infliger un dégât supplémentaire puis défausser toutes vos cartes autres que renard.

### Propagande

Une fois par jour vous pouvez dépenser une carte pour retirer un guerrier adverse d'une clairière correspondante et y placer un guerrier.





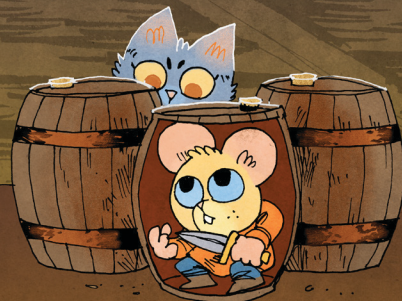
### Troc

Une fois par crépuscule, vous pouvez prendre une carte au hasard de la main d'un joueur puis lui donner une carte.



### Troc

Une fois par crépuscule, vous pouvez prendre une carte au hasard de la main d'un joueur puis lui donner une carte.



### Partisans Souris

Lors d'une bataille dans une clairière souris, vous pouvez infliger un dégât supplémentaire puis défausser toutes vos cartes autres que souris.



### Souris Aventurières

Une fois par jour, vous pouvez épuiser un objet de votre emplacement des objets fabriqués pour faire un déplacement ou initier un combat.



### Souris Aventurières

Une fois par jour, vous pouvez épuiser un objet de votre emplacement des objets fabriqués pour faire un déplacement ou initier un combat.



### Courtier

Chaque fois qu'un autre joueur fabrique un objet, piocher une carte.



### Maitres Sculpteurs

Chaque fois que vous fabriquez un objet marquez un point de plus.



### Fabricants de cercueils

Chaque fois qu'un guerrier devrait rejoindre sa réserve placez-le à la place sur cette carte. Au début du crépuscule, marquez 1 point par tranche de 5 guerriers sur cette carte puis remettez-les dans leurs réserves.



### Emigré de la Canopée

A la fin du crépuscule, faites un déplacement puis combattez dans la clairière d'arrivée. Si vous n'avez pas fait les 2 actions, défaussez cette carte.



