



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.



