




Faveur des Renards
Retirez toutes les pièces adverses des clairières Renard, puis défaussez cette carte.




Chef de garenne
Au début du Jour, vous pouvez initier un combat.



Chef de garenne
Au début du Jour, vous pouvez initier un combat.



Cordonnier
Au début du Crépuscule, vous pouvez effectuer 1 déplacement.



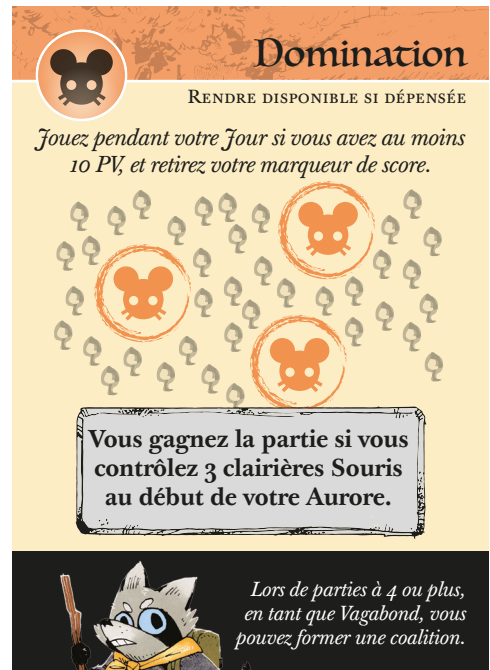
Cordonnier
 Au début du Crépuscule, vous pouvez effectuer 1 déplacement.



Faveur des Lapins
 Retirez toutes les pièces adverses des clairières Lapin, puis défaussez cette carte.



Faveur des Souris
 Retirez toutes les pièces adverses des clairières Souris, puis défaussez cette carte.



Domination
 RENDRE DISPONIBLE SI DÉPENSÉE
 Jouez pendant votre Jour si vous avez au moins 10 PV, et retirez votre marqueur de score.

Vous gagnez la partie si vous contrôlez 3 clairières Souris au début de votre Aurore.

Lors de parties à 4 ou plus, en tant que Vagabond, vous pouvez former une coalition.



Domination

RENDRE DISPONIBLE SI DÉPENSÉE

Jouez pendant votre Jour si vous avez au moins 10 PV, et retirez votre marqueur de score.



Vous gagnez la partie si vous contrôlez 2 coins opposés du plateau au début de votre Aurore.



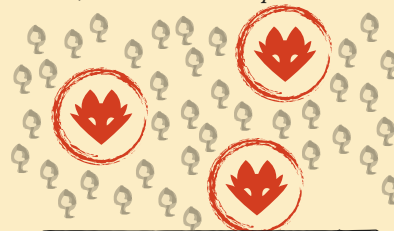
Lors de parties à 4 ou plus, en tant que Vagabond, vous pouvez former une coalition.



Domination

RENDRE DISPONIBLE SI DÉPENSÉE

Jouez pendant votre Jour si vous avez au moins 10 PV, et retirez votre marqueur de score.



Vous gagnez la partie si vous contrôlez 3 clairières Renard au début de votre Aurore.



Lors de parties à 4 ou plus, en tant que Vagabond, vous pouvez former une coalition.