



**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.



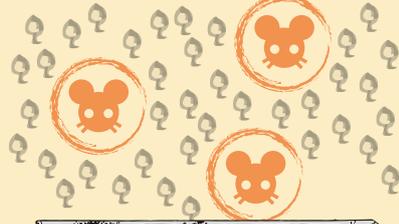
**Faveur des Lapins**  
 Retirez toutes les pièces adverses des clairières Lapin, puis défaussez cette carte.



**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.**



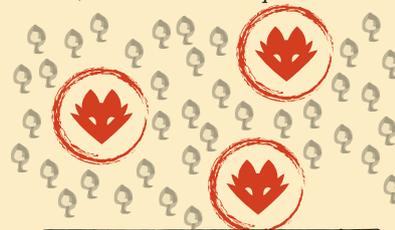
*Lors de parties à 4 ou plus, en tant que Vagabond, vous pouvez former une coalition.*



## 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.*