

Plateaux joueurs recto

plateau et votre Lieu si vous le contrôlez.

RÉPOS :
 Renvoyez les 🟡 des cartes vers les réserves de Faveurs correspondantes.
 Remplacez les 🟢 des cartes sur votre plateau, tous face visible.
 Réapprovisionnez-vous selon les Troupes restantes dans votre réserve.
 Prenez 1 Provision supplémentaire par Provision non dépensée ce tour.

Tuile Gardien du Serment

plateau et votre Lieu si vous le contrôlez.

RÉPOS :
 Renvoyez les 🟡 des cartes vers les réserves de Faveurs correspondantes.
 Remplacez les 🟢 des cartes sur votre plateau, tous face visible.
 Réapprovisionnez-vous selon les Troupes restantes dans votre réserve.
 Prenez 1 Provision supplémentaire par Provision non dépensée ce tour.

Tuile Usurpateur

RÉPOS :
 Renvoyez les 🟡 des cartes vers les réserves de Faveurs correspondantes.
 Remplacez les 🟢 des cartes sur votre plateau, tous face visible.
 Réapprovisionnez-vous selon les Troupes restantes dans votre réserve.
 Prenez 1 Provision supplémentaire par Provision non dépensée ce tour.

RÉPOS :
 Renvoyez les 🟡 des cartes vers les réserves de Faveurs correspondantes.
 Remplacez les 🟢 des cartes sur votre plateau, tous face visible.
 Réapprovisionnez-vous selon les Troupes restantes dans votre réserve.
 Prenez 1 Provision supplémentaire par Provision non dépensée ce tour.

RÉPOS :
 Renvoyez les 🟡 des cartes vers les réserves de Faveurs correspondantes.
 Remplacez les 🟢 des cartes sur votre plateau, tous face visible.
 Réapprovisionnez-vous selon les Troupes restantes dans votre réserve.
 Prenez 1 Provision supplémentaire par Provision non dépensée ce tour.

Cartes Vision

plateau et votre Lieu si vous le contrôlez.

RÉPOS :
 Renvoyez les 🟡 des cartes vers les réserves de Faveurs correspondantes.
 Remplacez les 🟢 des cartes sur votre plateau, tous face visible.
 Réapprovisionnez-vous selon les Troupes restantes dans votre réserve.
 Prenez 1 Provision supplémentaire par Provision non dépensée ce tour.

RÉVEIL : Retournez ce titre si vous êtes un Exilé.
 Empêche le lancer de 🟡 si vous êtes un Exilé.

Carte Littoral Aride

RÉVEIL : Vous avez gagné !
 Empêche le lancer de 🟡 si vous êtes un Exilé.

Carte Côte Aride

RÉVEIL :
RÉVEIL :

Carte Enchanteresse

Côte Aride

Rivière

ACTION : Permutez cette carte avec un Conseiller face visible au choix.

Plateaux joueurs verso

joueurs de l'Empire sur votre Lieu si ils vous y autorisent.

RÉPOS :
 Renvoyez les 🟡 des cartes vers les réserves, tous face visible.
 Remplacez les 🟢 des cartes sur votre plateau.
 Réapprovisionnez-vous selon les Provisions du Chancelier.
 Prenez 1 Provision supplémentaire par Provision non dépensée ce tour.

joueurs de l'Empire sur votre Lieu si ils vous y autorisent.

RÉPOS :
 Renvoyez les 🟡 des cartes vers les réserves, tous face visible.
 Remplacez les 🟢 des cartes sur votre plateau.
 Réapprovisionnez-vous selon les Provisions du Chancelier.
 Prenez 1 Provision supplémentaire par Provision non dépensée ce tour.

joueurs de l'Empire sur votre Lieu si ils vous y autorisent.

RÉPOS :
 Renvoyez les 🟡 des cartes vers les réserves, tous face visible.
 Remplacez les 🟢 des cartes sur votre plateau.
 Réapprovisionnez-vous selon les Provisions du Chancelier.
 Prenez 1 Provision supplémentaire par Provision non dépensée ce tour.

joueurs de l'Empire sur votre Lieu si ils vous y autorisent.

RÉPOS :
 Renvoyez les 🟡 des cartes vers les réserves, tous face visible.
 Remplacez les 🟢 des cartes sur votre plateau.
 Réapprovisionnez-vous selon les Provisions du Chancelier.
 Prenez 1 Provision supplémentaire par Provision non dépensée ce tour.

joueurs de l'Empire sur votre Lieu si ils vous y autorisent.

RÉPOS :
 Renvoyez les 🟡 des cartes vers les réserves, tous face visible.
 Remplacez les 🟢 des cartes sur votre plateau.
 Réapprovisionnez-vous selon les Provisions du Chancelier.
 Prenez 1 Provision supplémentaire par Provision non dépensée ce tour.