

NAGE



peut seulement être attaquée par un carnivore qui possède le même trait. Un carnivore avec ce trait peut uniquement attaquer ayant ce même trait.

COURSE



Quand votre avec ce trait est attaqué par un carnivore, lancez un dé. Sur un 4, 5 ou ille survie. Le carnivore attaquant ne peut plus attaquer d'autre durant ce tour.

MIMETISME



Quand votre avec ce trait est attaquée par un carnivore, vous pouvez désigner une autre de vos pour quelle soit attaquée à la place. Si vous n'avez pas d'autres qui peuvent être attaqués par le carnivore, vous ne pouvez pas utiliser ce trait.

CHAROIGNARD



Quand n'importe quelle autre est mangée, possédant ce trait obtient . peut uniquement être pris sur en jeu, en commençant par les de celui auquel le carnivore appartient, puis dans le sens horaire. Ce trait ne peut être joué sur déjà carnivore et vice versa.

SYMBIOSE



A jouer sur en tandem. Choisissez une première comme « symbiote ». La seconde ne peut pas être attaquée tant que le « symbiote » survit et peut recevoir seulement une fois que le « symbiote » est NOURRI.

PILLAGE



Utilisez ce trait lors de votre phase d'alimentation. Obtenez en prenant à en jeu qui a reçu lors de ce tour, mais qui n'est pas encore NOURRI. peut utiliser ce trait une seule fois par tour.

AUTOTOMIE



Quand est attaquée par un carnivore, défaussez la carte de ce trait ou d'un autre appartenant à cette . survie et le carnivore obtient .

COMMUNICATION



A jouer sur en tandem. Quand une des deux obtient de la base fourragère, l'autre obtient au bout de la chaîne.

PATURAGE



Peut être utilisée à chacune de vos phases d'alimentation. Détruit de la base fourragère.

+1 TAILLE IMPOSANTE



Cette peut seulement être attaquée par un carnivore possédant le même trait.

HIBERNATION



Utilisé durant votre phase d'alimentation. est considérée comme NOURRI. Ce trait ne peut pas être utilisé deux tours de suite et lors du dernier tour.

TOXICITE



Le carnivore qui mange cette créature meurt lors de la phase d'extinction de ce tour.

COOPERATION



Joué sur en tandem. Quand une reçoit, la seconde reçoit .

TERRIER



ne peut pas être attaquée par un carnivore une fois qu'elle est NOURRI.

CAMOUFLAGE



peut uniquement être attaquée par un carnivore qui possède le trait « Vue perçante ».

VUE PERCANTE



Un carnivore possédant ce trait peut attaquer qui possède le trait Camouflage.

+1 CARNIVORE



+2 PARASITE

TISSU ADIPEU



