Anglais	Français	Effet
<i>Cold Snap</i>	<i>Vague de Froid</i>	Pendant ce tour, ignorez les effets de la zone climatique actuelle et utilisez à la place ceux de cette carte
<i>Desertification</i>	<i>Désertification</i>	Chaque espèce perd 1 Body Size (celles à 1 restent à 1) En Phase 4.4, si le total des cartes Nourriture est positif, n'ajoutez pas de jetons Végétaux au point d'eau. Si le total est négatif, retirez-les normalement
<i>Heat Wave</i>	<i>Canicule</i>	Pendant ce tour, ignorez les effets de la zone climatique actuelle et utilisez à la place ceux de cette carte
<i>Glacial Thaw</i>	<i>Fonte des Glaces</i>	Placez cette carte sur le point d'eau jusqu'à la Phase 4.1 du tour suivant où les 3 icônes "soleil" de cette carte seront ajoutées au décompte des icônes Climat. Piochez normalement 1 carte Événement de Climat Froid à la fin de cette Phase
<i>Meteorite</i>	<i>Météorite</i>	A chaque tour jusqu'à la fin de la partie : en Phase 4.4, si le total des cartes Nourriture est positif, n'ajoutez pas de jetons Végétaux au point d'eau. Si le total est négatif, retirez-les normalement
<i>Volcanic Eruption</i>	<i>Eruption Volcanique</i>	Après la Phase 5 de ce tour, déplacez le Pion Climat sur la zone indiquée sur cette carte
<i>Wildfire</i>	<i>Incendies</i>	Toutes les espèces sans le trait <i>Terrier</i> perdent 1 Population (cette perte n'est pas due à la chaleur donc ne peut pas être évitée grâce aux Traits protecteurs). En Phase 4.4, les jetons Végétaux qui auraient dû être ajoutés au point d'eau sont posés à côté du plateau central et n'y sont ajoutés qu'après la Phase 5

Anglais	Français	Effet
<i>Ambush</i>	<i>Attaque Surprise</i>	Un Carnivore avec <i>Ambush</i> peut attaquer une espèce avec <i>Warning Call</i> Un Carnivore avec <i>Ambush</i> peut ignorer 1 Trait d'une espèce avec <i>Migratory</i> en l'attaquant
<i>Burrowing</i>	<i>Terrier</i>	Cette espèce ne peut être attaquée par un Carnivore qu'à condition qu'elle ne soit pas rassasiée Sa perte de population due au climat (chaud ou froid, Phase 4.3) diminue de 1
<i>Carnivore</i>	<i>Carnivore</i>	Un Carnivore peut attaquer une autre espèce si son propre Body Size est supérieur Un Carnivore ne peut <u>jamais</u> prendre de jetons Végétaux
<i>Climbing</i>	<i>Grimpeur</i>	Cette espèce ne peut être attaquée par un Carnivore qu'à condition que ce dernier ait aussi <i>Climbing</i>
<i>Cooling Frills</i>	<i>Collerette</i>	Pour déterminer si cette espèce peut être attaquée par un Carnivore, ajoutez +2 à son Body Size Sa perte de population due à un climat chaud (Phase 4.3) diminue de 3
<i>Cooperation</i>	<i>Coopération</i>	A chaque fois que cette espèce se nourrit, l'espèce à sa droite prend 1 jeton nourriture du même type (Végétaux ou Viande) au même endroit (point d'eau ou réserve)
<i>Defensive Herding</i>	<i>Troupeau Protecteur</i>	Cette espèce ne peut être attaquée par un Carnivore qu'à condition que la Population de ce dernier soit supérieure Sa perte de population due à un climat froid (Phase 4.3) diminue de 1
<i>Fat Tissue</i>	<i>Graisse</i>	Une fois que cette espèce s'est nourrie à hauteur de sa Population, elle peut ajouter de la nourriture (jetons Gras) sur cette carte dans la limite de son Body Size Avant que les cartes Nourriture soient révélées (Phase 4), nourrissez cette espèce avec les jetons Gras dans la limite de son Body Size S'il reste des jetons Gras sur la carte quand elle est défaussée, quand l'espèce disparaît ou en fin de partie, ajoutez les à votre sac
<i>Fertile</i>	<i>Fertile</i>	Si, avant que les cartes Nourriture soient révélées (Phase 4) il y a de la nourriture au point d'eau, cette espèce gagne 1 Population
<i>Foraging</i>	<i>Fouilleur</i>	A chaque fois que cette espèce prend 1 jeton Végétaux, prenez-en 1 autre (dans la limite de sa Population) au même endroit (point d'eau ou réserve). Ce second jeton ne réactive pas le Trait <i>Cooperation</i>
<i>Hard Shell</i>	<i>Carapace</i>	Pour déterminer si cette espèce peut être attaquée par un Carnivore, ajoutez +4 à son Body Size
<i>Heavy Fur</i>	<i>Pelage Epais</i>	Sa perte de population due à un climat froid (Phase 4.3) diminue de 4 Sa perte de population due à un climat chaud <i>Tropical</i> , <i>Hot</i> ou <i>Scorching</i> (Phase 4.3) augmente de 1
<i>Hibernation</i>	<i>Hibernation</i>	Cette espèce n'a besoin d'être nourrie qu'à hauteur de sa Population - 2 (mais peut se nourrir dans la limite de sa Population si la nourriture est disponible) Sa perte de population due à un climat froid (Phase 4.3) diminue de 1
<i>Horns</i>	<i>Cornes</i>	A chaque attaque de cette espèce par un Carnivore, ce dernier réduit sa Population de 1 avant de prendre ses jetons Viande
<i>Intelligence</i>	<i>Intelligence</i>	Si cette espèce est Carnivore, vous pouvez défausser 1 ou plus cartes de votre main : pour chacune, elle peut à sa prochaine attaque ignorer tous les exemplaires d'1 type de carte Trait Si cette espèce n'est pas Carnivore, vous pouvez défausser 1 ou plus cartes de votre main : pour chacune, prenez 2 jetons Végétaux de la réserve (avant ou après qu'elle s'est nourrie normalement)
<i>Long Neck</i>	<i>Long Cou</i>	Avant que les cartes Nourriture soient révélées (Phase 4), prenez 1 jeton Végétaux de la réserve
<i>Migratory</i>	<i>Migrateur</i>	Si, après que toutes les espèces se sont nourries (Phase 5) il n'y a pas de nourriture au point d'eau, prenez 2 jetons Végétaux de la réserve (dans la limite de sa Population) Sa perte de population due au climat (chaud ou froid, Phase 4.3) diminue de 1
<i>Mud Wallowing</i>	<i>Abri dans la Boue</i>	Avant chaque attaque par un Carnivore, ce dernier défausse 1 carte Sa perte de population due à un climat chaud (Phase 4.3) diminue de 1
<i>Nocturnal</i>	<i>Nocturne</i>	A chaque fois que vous nourrissez une de vos espèces, vous pouvez d'abord nourrir cette espèce à condition qu'il n'y ait en jeu aucun Carnivore en position de l'attaquer Sa perte de population due à un climat chaud (Phase 4.3) diminue de 1
<i>Pack Hunting</i>	<i>Meute</i>	Pour déterminer si cette espèce (si Carnivore) peut en attaquer une autre, utilisez la somme Body Size + Population à la place de son Body Size
<i>Scavenger</i>	<i>Charognard</i>	A chaque fois que la Population d'une espèce diminue suite à une attaque par un Carnivore, prenez 1 jeton Viande de la réserve. Un Carnivore avec <i>Scavenger</i> reçoit 1 jeton Viande de plus quand il attaque
<i>Symbiosis</i>	<i>Symbiose</i>	Si cette espèce a un Body Size inférieur à celui de l'espèce à sa droite, elle est protégée contre l'attaque par un Carnivore
<i>Warning Call</i>	<i>Cris d'Alarme</i>	L'espèce à droite et à gauche de celle-ci est protégée contre l'attaque par un Carnivore (sauf s'il a <i>Ambush</i>). Cette espèce elle-même n'est pas protégée
<i>Claws</i>	<i>Griffes</i>	Pour déterminer si cette espèce peut attaquer (si Carnivore) ou être attaquée, ajoutez +2 à son Body Size Avant que les cartes Nourriture soient révélées (Phase 4), vous pouvez défausser 1 carte de votre main pour acquérir <i>Climbing</i> jusqu'à la fin de ce tour
<i>Insectivore</i>	<i>Insectivore</i>	Avant de nourrir cette espèce, prenez 1 jeton Viande de la réserve s'il y a de la nourriture au point d'eau
<i>Trample</i>	<i>Piétinement</i>	Chaque fois que cette espèce se nourrit au point d'eau, retirez-en 2 jetons Végétaux
<i>Timid</i>	<i>Craintif</i>	Cette espèce ne peut pas être attaquée par un Carnivore Elle ne peut se nourrir au point d'eau qu'à condition que toutes vos espèces non-craintives soient rassasiées
<i>Coprophagia</i>	<i>Coprophage</i>	Cette espèce peut se nourrir depuis votre sac au lieu du point d'eau
<i>Mimicry</i>	<i>Mimétisme</i>	Avant que les cartes Nourriture soient révélées (Phase 4), nommez un Trait présent chez une autre espèce Utilisez la carte <i>Mimicry</i> comme ce Trait puis défaussez-la à la fin du tour
<i>Gigantism</i>	<i>Gigantisme</i>	Quand toutes les espèces se sont nourries (Phase 5), celle-ci gagne 1 Body Size par 3 jetons sur son plateau