

Situel Des Pensées Rapides

Passif

(Situel)



EFFET

Marquer.

INTERVENTION

Passer 1 (Joueur·r·se
uniquement).

PERMANENTE

Rayon 3 : Au début du tour :
Piocher 1 puis Défausser 1.

INTERVENTION

Rayon 1 : Défausser 1.