

## Situel Des Temps De Paix

Passif

(Mental, Situel)

EFFET

Marquer.

INTERVENTION

Passer 1 (Joueur·se  
uniquement).

PERMANENTE

Rayon 2 : Jouer une technique  
passif : Piocher 1.

Rayon 2 : les techniques  
d'attaque ne peuvent pas être  
jouées.

INTERVENTION

Rayon 1 : Défausser 1.