



	Boor	Côté Gauche						Côté Droite						Capacité	Commentaires	
		Larve	Araie	Arche	Emp	Pru	Spi	Mag	Bonus	Emp	Pru	Spi	Mag			Bonus
<b>DECK DE BASE</b>																
Calme impyque (passif)	1					1	pioche	rien	1	1	1	1	1a	Passif : passez 2 charges ; Payez 1 charge ; ignorez un gain de terreur ou une perte d'énergie		
Ton autoritaire (passif)	1						éclair	rien	1	1	1	1	1a	Passif : gagnez 2 charges ; Payez 1 charge ; -1 et piochez 2 cartes		
Magie d'intimidation	1						éclair	rien	1	1	1	1	1a	Passif : gagnez 1 terreur ; Payez 1 charge ; -1 et piochez 1 carte		
Éclair de génie	1	1					pioche	éclair	1	1	1	1	1a	Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors -1 et piochez 1 carte		
Présence héroïque	1						pioche	éclair	1	1	1	1	2a	passif : placez 2 charges sur une carte au choix dans la séquence. Si la dernière carte de la séquence est défaussée, gagnez 1 terreur		
Défense inflexible	1						éclair	rien	1	1	1	1	1a	tour ennemi : ignorez tous les -1. Défaussez la dernière carte de la séquence après la réponse		
On reprend	1						éclair	rien	1	1	1	1	1a	passif : si l'affinité n'est pas verte, alors +1		
Venir saccé	2						pioche	rien	1	1	2	1	1a	passif : si l'affinité n'est pas verte, alors +1. Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors gagnez 1 terreur		
Jeux d'esprit	1						éclair	rien	1	1	1	1	1a	passif : lancez un cadran. Si crâne, -1. Si grail, +1		
Argument élaboré	1						pioche	rien	1	1	2	1	1a	Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors -1		
Sermon impitoyable	1						pioche	rien	2	1	2	1	1a	passif : défaissez un nombre de cartes au choix ; pour chaque paire de cartes défaussées de la sorte, +2 et perdez 1 énergie		
Rhétorique	1	1					pioche	rien	2	1	2	1	1a	tour ennemi : pour chaque -1, faire +1 à la place ; défaissez la dernière carte de la séquence après la réponse		
Sens du détail	2	1	1				pioche	rien	1	2	2	1	2a	passif : piochez 1 carte		
Art de la déduction (passif)	1	1					éclair	rien	2	1	2	2	2a	Passif : gagnez 2 charges ; Payez 1 charge ; annulez une défausse de la dernière carte de la séquence		
Empoigne (passif)	1	1					pioche	rien	1	1	1	1	1a	Passif : gagnez 2 charges ; Payez 1 charge ; annulez un -1. Payez 2 charges et 2 énergies ; terminez cette rencontre sans récompense ni échec		
Gagner du temps	1	1	1				éclair	éclair	rien	1	1	1	1a	tour ennemi : ignorez la réponse de l'adversaire. Défaussez la dernière carte de la séquence après la réponse		
Méthodes bizarres	2	1	1				rien	rien	1	1	1	1	1a	passif : lancez un cadran. Si crâne, perdez 1 réputation. Si grail, rien ne se passe		
Noyer le poisson	1	1	1				éclair	éclair	rien	1	1	1	1a	Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors -1 et perdez 1 réputation		
Pot de vin	1	1	1				éclair	éclair	rien	1	1	1	2a	passif : vous pouvez payer 1 richesse ou défaissez un objet pour obtenir +2. Si la dernière carte de la séquence est défaussée, perdez 1 réputation		
Mesures désespérées	1	1	1				pioche	éclair	rien	1	1	1	1a	passif : si l'affinité n'est pas verte, alors +2. Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors -1 et perdez 1 réputation		
La raison du plus fort	2	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	passif : perdez 1 réputation, et +1 pour chacun de vos points d'agressivité. Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors -1		
Voix menaçante	2	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	passif : perdez 1 réputation. Si vous avez au moins 2 en agressivité, alors +1		
Bravade	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	2a	passif : perdez 1 terreur ; Payez 2 charges ; -1 et piochez 1 carte		
Détermination	1	1	1				pioche	rien	2	1	2	1	2a	passif : perdez 1 énergie ; +1 pour chacun de vos points de pragmatisme		
Simple vérité	1	1	1				pioche	rien	1	2	1	1	1a	Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors -1		
Fausse promesse	2	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors perdez 1 réputation		
Empoigne	1	1	2				pioche	rien	2	1	2	1	1a	passif : piochez 3 cartes		
Humour noir (passif)	1	1	1				pioche	rien	2	1	2	1	1a	Passif : passez 2 charges sur une carte au choix dans la séquence		
Interprétation magistrale	1	1	1				pioche	rien	2	1	2	1	1a	passif : si l'affinité n'est pas verte, perdez 1 rép. Gagnez 1 charge par point de pragmatisme. Payez 2 charges ; la prochaine carte n'a pas besoin d'être reliée par un éclair		
Stratagème risqué (passif)	1	1	1				pioche	rien	2	1	2	1	1a	passif : si l'affinité est verte, piochez 1 carte		
Scènes	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	Passif : Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors -3. Chaque membre du groupe pioche 1 carte supplémentaire lors de son étape de pioche		
Assemblée des indices (passif)	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	passif : gagnez 1 charge ; Retirez toutes les charges de cette carte ; +1 pour chaque charge retirée		
Voix apaisante	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	2a	passif : si l'affinité n'est pas verte, alors +1. tour ennemi : annulez tous les dégâts		
Chanson captivante	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	2a	passif : si l'affinité n'est pas verte, alors perdez 1 réputation. Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors perdez 1 réputation		
<b>Doux messages (passif)</b>	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	2a	Passif : gagnez 3 charges ; Payez 1 charge ; retirez la charge sur une carte au choix dans la séquence		
<b>RESERVE DE PROGRESSION</b>																
Éclair de génie	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors -1 et piochez 1 carte		
Endurer en silence	1	2	1				pioche	rien	1	2	1	1	1a	tour ennemi : si vous subissez des dégâts, alors défaissez la dernière carte de la séquence. Si vous défaissez la dernière carte de la séquence, alors -2		
Sermon confiant	1	1	1				pioche	rien	2	1	2	1	1a	passif : vous pouvez payer 2 énergies pour obtenir +1		
Simple vérité	1	1	1				pioche	rien	1	2	1	1	1a	Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors -1		
Calmer le jeu (passif)	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	2a	Passif : gagnez 2 charges ; Payez 1 charge ; si l'affinité n'est pas verte alors +1		
Voix menaçante	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	passif : perdez 1 réputation. Si vous avez au moins 2 en agressivité, alors +1		
Négociations	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors -2		
Argument élaboré	1	1	1				pioche	rien	1	2	1	1	1a	Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors -1		
Malfice	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	passif : gagnez 2 terreurs, +1 pour chaque clé Magie reliée		
Ton autoritaire (passif)	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	Passif : gagnez 2 charges ; Payez 1 charge ; -1 et piochez 2 cartes		
Défense inflexible	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	tour ennemi : ignorez tous les -1. Défaussez la dernière carte de la séquence après la réponse		
Histoires gravesseuses	1	1	1				pioche	rien	2	1	2	1	1a	passif : vous pouvez payer 1 Nourriture pour obtenir +1. Si la dernière carte de la séquence est défaussée alors -1		
Assemblée des indices (passif)	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	Passif : gagnez 1 charge ; Retirez toutes les charges de cette carte ; +1 pour chaque charge retirée		
Mesures désespérées	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	passif : si l'affinité n'est pas verte, alors +2. Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors -1 et perdez 1 réputation		
Bravade	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	2a	passif : perdez 1 santé. Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors +1		
Stratagème risqué (passif)	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	Passif : Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors -3. Chaque membre du groupe pioche 1 carte supplémentaire lors de son étape de pioche		
Fausse promesse	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors perdez 1 réputation		
Dance encochée	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	passif : perdez 1 énergie ; si l'affinité n'est pas verte, alors perdez 1 réputation. Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors perdez 1 réputation.		
Rhétorique	1	1	1				pioche	rien	2	1	2	1	1a	tour ennemi : pour chaque -1, faire +1 à la place ; défaissez la dernière carte de la séquence après la réponse		
Doux messages (passif)	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	2a	Passif : gagnez 2 charges ; Payez 1 charge ; retirez la charge sur une carte au choix dans la séquence		
Calme impyque (passif)	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	2a	Passif : gagnez 2 charges ; Payez 1 charge ; ignorez un gain de terreur ou une perte d'énergie		
On reprend	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	passif : si l'affinité n'est pas verte, alors +1		
Pot de vin	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	2a	passif : vous pouvez payer 1 richesse ou défaissez un objet pour obtenir +2. Si la dernière carte de la séquence est défaussée, perdez 1 réputation		
Noyer le poisson	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	Si la dernière carte de la séquence est défaussée, alors -1 et perdez 1 réputation		
Détermination	1	1	1				pioche	rien	2	1	2	1	2a	passif : perdez 1 énergie ; +1 pour chacun de vos points de pragmatisme		
Maîtrise d'impression	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	passif : gagnez 1 terreur		
<b>RESERVE DE PROGRESSION NOMINATIVE</b>																
Danse érotomane (passif)	1	1	1				pioche	pioche	1	2	1	1	2a	Passif : perdez 1 énergie et gagnez 1 charge pour chacun de vos points spirituelle ; Payez 1 charge ; la prochaine carte n'a pas besoin d'être reliée à l'aide d'un éclair		
Empoigne (passif)	2	1	1				pioche	rien	2	2	2	2	2a	passif : +1 pour chacun de vos points spirituelle		
Empoigne (passif)	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	2a	Passif : gagnez 2 charges ; Payez 1 charge ; placez 1 charge sur une carte au choix dans la séquence		
Fermeur du druide (passif)	1	1	1				pioche	rien	2	2	2	2	2a	passif : -1 pour chacun de vos points terreur, puis +8		
Cérémonie de la vie	1	1	1				pioche	rien	2	2	2	2	2a	Aucune		
Prémonition	2	1	1				pioche	rien	2	1	1	1	2a	Aucune		
Rageur brûlant	1	1	1				pioche	rien	2	1	2	2	2a	passif : si vous avez au moins 3 en agressivité, vous pouvez payer 1 charge ; si l'affinité n'est pas verte, alors +1		
Insister le jour	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	2a	passif : si l'affinité n'est pas verte, alors +1		
Soulager la douleur	1	1	1				pioche	rien	1	2	1	1	1a	passif : +1 pour chacun de vos points empathie		
Sermon inébranlable	1	1	1				pioche	rien	2	2	2	2	1a	passif : perdez 3 énergies. Défaussez un nombre de cartes au choix de votre main ; +1 pour chaque carte défaussée de la sorte		
Maîtrise d'impression	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	2a	passif : +1 pour chaque clé Magie reliée. Gagnez 2 terreurs		
Rhétorique attachante	1	1	1				pioche	rien	2	2	2	2	1a	tour ennemi : pour chaque -1, +1 et piochez 3 carte à la place		
La plus sacré des venants	2	1	1				pioche	rien	1	2	1	1	1a	passif : si l'affinité n'est pas verte alors +1		
La règle des forts	1	1	1				pioche	rien	2	1	1	1	2a	passif : si vous avez au moins 3 en agressivité, vous pouvez payer 1 charge ; si l'affinité n'est pas verte, alors +1		
Remède des larmes (passif)	1	1	1				pioche	rien	1	2	1	1	1a	Passif : ignorez toutes les pertes de réputation (sauf pas les paiements comme ci-dessus)		
Voix sinueuse	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	passif : perdez 1 Réputation ; -1 pour chacun de vos points agressivité		
Déréalisation	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	Passif : gagnez 2 charges ; tour ennemi : payez 1 charge ; ignorez la réponse. Payez 2 charges et 2 énergies ; terminez cette rencontre sans récompense ni échec		
Afficher sa supériorité	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	2a	passif : perdez 1 énergie ; Si la dernière carte de la séquence est défaussée alors -1		
Rage infernale (passif)	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	Passif : considérez tous les traits comme des +1		
Voix résonnante (passif)	1	1	1				pioche	rien	2	1	1	1	1a	Passif : gagnez 3 charges ; Payez 1 charge ; défaissez la dernière carte de la séquence		
Rage noire (passif)	1	1	1				pioche	rien	2	1	1	1	1a	Chaque fois que vous devez perdre strictement 1 Réputation, gagnez 1 terreur à la place		
Histoires d'artisan	1	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	1a	tour ennemi : ignorez la réponse de l'adversaire. Défaussez la dernière carte de la séquence après la réponse		
Ménage brutaal	2	1	1				pioche	rien	1	1	1	1	2a	passif : perdez 1 Réputation ; +2		
La loi du plus fort	1	1	1				pioche	rien	1	1						