



THALASSOTHÉRAPIE

Cette école est dédiée au soin et à la purification. Les mages de cette voie maintiennent leurs alliés en vie et annulent les effets négatifs, assurant la persistance de leurs forces sur le champ de bataille.

L'eau purifie, l'eau guérit. L'eau est la vie.

2



6

3

5



1

Aura Apaisante: À la fin de votre tour, soignez 1 blessure à une créature alliée adjacente.

 2 |  1 |  1

Elle danse avec le courant, apportant la vie à chaque pas.  3

2



6

3

5



1

Aura Apaisante: À la fin de votre tour, soignez 1 blessure à une créature alliée adjacente.

 2 |  1 |  1

Elle danse avec le courant, apportant la vie à chaque pas.  3



4 6 3 2

Régénération: Si cette créature n'a pas attaqué ou bougé ce tour, elle soigne 2 de ses blessures à la fin du tour.

3 | 1 | 1

Inflige 1 blessure.

Aussi patient et solide que le récif.

5



4 6 3 2

Régénération: Si cette créature n'a pas attaqué ou bougé ce tour, elle soigne 2 de ses blessures à la fin du tour.

3 | 1 | 1

Inflige 1 blessure.

Aussi patient et solide que le récif.

5



3 6

Lorsqu'une de vos créatures subit des dégâts qui devraient la détruire.

Prévenez ces dégâts. Soignez 2 blessures à cette créature et repoussez la source des dégâts de 3 pouces.

Parfois, un peu d'eau au mauvais endroit peut tout changer.

9



3 6

Lorsqu'une de vos créatures subit des dégâts qui devraient la détruire.

Prévenez ces dégâts. Soignez 2 blessures à cette créature et repoussez la source des dégâts de 3 pouces.

Parfois, un peu d'eau au mauvais endroit peut tout changer.

9



3 6

Crée une zone de Source de Vie de 3 pouces de rayon. Au début de votre tour, les créatures alliées dans cette zone soignent 1 blessure.

Là où l'eau coule, la vie prospère.

6



3 6

Crée une zone de Source de Vie de 3 pouces de rayon. Au début de votre tour, les créatures alliées dans cette zone soignent 1 blessure.

Là où l'eau coule, la vie prospère.

6

