

STRATÈGE DES PROFONDEURS

Chaque fois qu'une unité ennemie voit son mouvement réduit, interrompu, ou forcé par un de vos sort ou capacité, vous gagnez 1 jeton Intuition Tidale (max 3).

Perturbation Abyssale: Action. Dépensez 2 jetons 'Intuition Tidale'. Le prochain sort que votre adversaire joue durant son tour coûte 2 manas de plus.

🛡 3 | 🚶 1 | ➡ 3 | ✘ 1

La victoire n'est pas dans la force du courant, mais dans sa direction.



ESPRIT DES MARÉES

Courant Géniteur: Lorsqu'il engage ou désengage une créature ennemie, vous pouvez la pousser ou la tirer de 1 pouce. Cela génère une Intuition Tidale.

Insaisissable Les attaques à distance subissent -1 en Puissance.

🛡 2 | 🚶 1 | ✘ 1

Il danse dans le ressac, se moquant des lourdauds.

3



TORTUE GEYSER

Éruption Protectrice: Une fois par tour, si un ennemi termine son mouvement à 3 pouces ou moins, vous pouvez le repousser de 2 pouces.

🛡 3 | 🚶 1 | ✘ 1

🛡 Inflige 1 blessure.

Sa carapace est un roc, son souffle une vague.

5



SIRÈNE DES PROFONDEURS

Chant Envoûtant: Une fois par tour, tirez une créature ennemie à 8 pouces ou moins de 3 pouces vers la Sirène.

3 | 1 | ✕ 1

Son chant est une promesse, sa destination un piège.

5



REDIRIGER LE COURANT

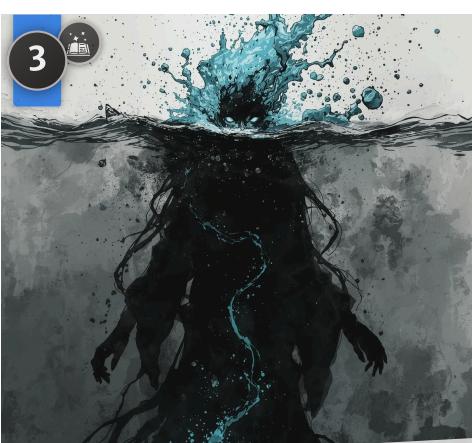
⚡ Lorsqu'un effet de sort ou de capacité devrait pousser ou tirer une créature.

Changez la direction de la poussée ou de la traction.

Dépensez 1 Intuition Tidale: Augmentez la distance de 2 pouces.

Votre force est votre faiblesse.

9



MARÉE HAUTE

Tant que ce sort est actif, tous les effets de poussée et de traction sont augmentés de 2 pouces.

Dépensez 1 Intuition Tidale: à la fin de votre tour pour maintenir ce sort.

Sentez la puissance de l'océan.

7



LÉVIATHAN

Dépensez 3 Intuitions Tidales: pour lancer ce sort.

Massif: Ne peut pas être poussé ou tiré.

Vague de Fond: Lorsqu'il se déplace, il peut pousser toutes les créatures qu'il traverse de 3 pouces.

4 | 3 | ✕ 4

✖ inflige 4 blessures.

L'océan lui-même se lève pour répondre à mon appel.

5



GEL INSTANTANÉ

⌚ Lorsqu'une créature ennemie entre dans une zone d'eau ou de terrain calciné.

La créature est immobilisée (ne peut pas bouger) jusqu'à la fin de son prochain tour.

Un instant d'hésitation, une éternité de regret.

8



CHAMP DE GEYSERS

Créez trois marqueurs Geyser sur le terrain. Les Geysers bloquent le mouvement. Une fois par tour, vous pouvez déplacer un Geyser de 3 pouces.

Le sol lui-même est mon allié.

3

 1

8



COURANT SUBTIL

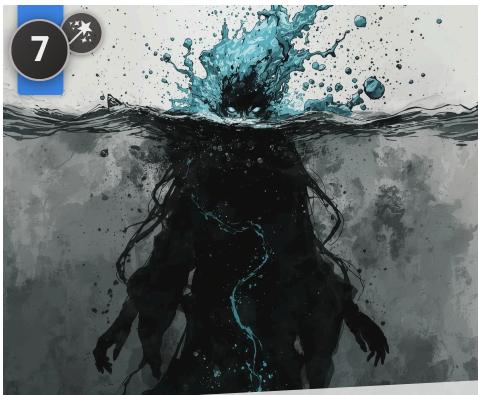
Pousse ou tire une créature ennemie de 2 pouces.
Dépensez 1 Intuition Tidale: Piochez une carte.

Une goutte d'eau peut éroder la pierre, si elle est bien dirigée.

6

7

8



TSUNAMI

Choisissez une direction. Poussez toutes les créatures sur le champ de bataille de 6 pouces dans cette direction.

Dépensez 2 Intuitions Tidales: Les créatures ennemis subissent 2 blessures si elles heurtent un obstacle ou une autre créature.

L'océan reprend ses droits.

1