



## ANCRAGE PROFOND

Cette école tire sa puissance de l'immobilité et de la patience. Les mages de cette voie cultivent des créatures qui s'enracinent profondément, gagnant en force à chaque tour passé sans bouger, et contrôlent le territoire par la persistance plutôt que par l'agression.

*La patience de la montagne, la force des racines éternelles.*



**Enracinement:** Si cette créature ne bouge pas pendant un tour, elle gagne +1 défense de manière permanente.

🛡 3 | 🚶 1 | ✕ 2

*Plus il attend, plus il devient fort.*

1



**Enracinement:** Si cette créature ne bouge pas pendant un tour, elle gagne +1 défense de manière permanente.

🛡 3 | 🚶 1 | ✕ 2

*Plus il attend, plus il devient fort.*

1



**Croissance Ancestrale:** À la fin de votre tour, choisissez une créature immobile depuis au moins 1 tour. Elle gagne +1 point de vie ou +1 en attaque au choix.

*La terre nourrit ceux qui savent attendre.*

2



**Croissance Ancestrale:** À la fin de votre tour, choisissez une créature immobile depuis au moins 1 tour. Elle gagne +1 point de vie ou +1 en attaque au choix.

*La terre nourrit ceux qui savent attendre.*

2



Une créature adverse perd 2 points de mouvement jusqu'à la fin du tour. Si elle était déjà ralentie, elle ne peut plus bouger ce tour.

*La terre se referme sur les pieds de l'ennemi.*

2



Une créature adverse perd 2 points de mouvement jusqu'à la fin du tour. Si elle était déjà ralentie, elle ne peut plus bouger ce tour.

*La terre se referme sur les pieds de l'ennemi.*

2



**Territoire:** Les créatures alliées dans un rayon de 3" gagnent +1 défense.

4 | 1 | 2

*Immobile comme la montagne, vigilant comme l'éternité.*

3



**Régénération:** À la fin de votre tour, toutes vos créatures qui n'ont pas attaqué ce tour récupèrent 1 point de vie.

*Là où elle pousse, la vie renaît lentement.*

4



**Croissance Majeure:** Si cette créature ne bouge pas pendant 2 tours consécutifs, elle devient un colosse (taille 2, +2 PV, +1 attaque).

🛡 3 | 🚶 1 | ⚡ 2 | ✕ 3

Témoin des âges, gardien du territoire.

4



**Contrôle Territorial:** Placez 3 marqueurs territoire sur le plateau. Les créatures alliées sur ces marqueurs gagnent +1 attaque et +1 défense. Les marqueurs peuvent être détruits par les adversaires.

Cette terre m'appartient, elle obéit à ma volonté.

5