

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.



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



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



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



Dépensez 3 Intuitions Tidale: 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



⌚ 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



⌚ 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.

8



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



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

3

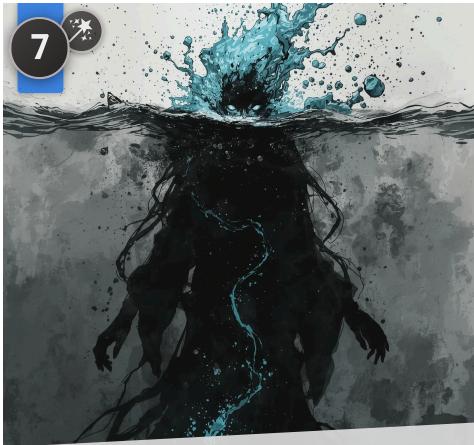


1
8

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

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