

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.



GARDIEN ENRACINÉ

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



GARDIEN ENRACINÉ

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



RITUEL DE CROISSANCE

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



RITUEL DE CROISSANCE

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



LIENS TERREUX

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

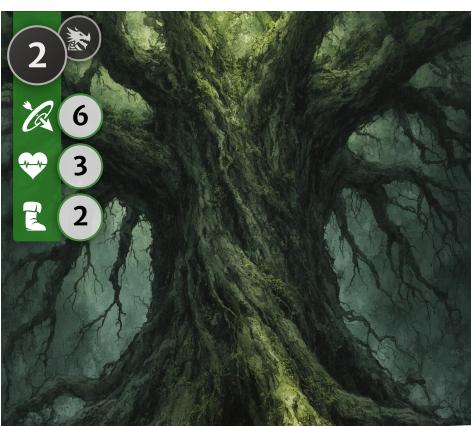


LIENS TERREUX

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



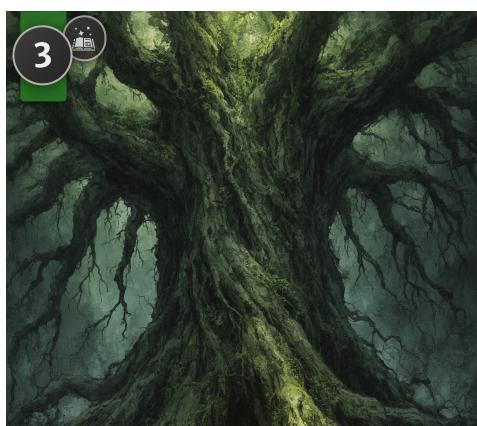
GARDIEN DE PIERRE

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

🛡 4 | 🚶 1 | ✕ 2

Immobile comme la montagne, vigilant comme l'éternité.

3



MOUSSE RÉGÉNÉRATRICE

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



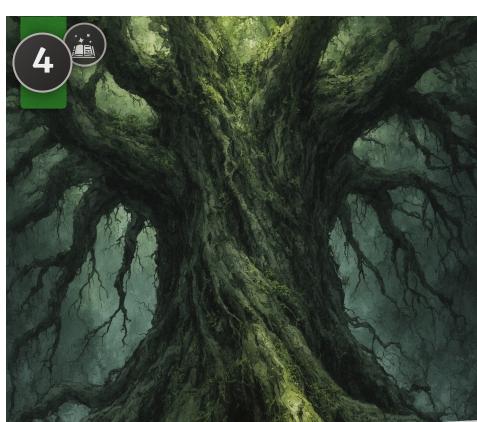
CHÊNE ANCESTRAL

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



DOMINATION TERRESTRE

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