

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.

2

6

2

3



GARDIEN ENRACINÉ

Enracinement: A la fin du tour, si cette créature ne s'est pas déplacée, elle gagne +1 défense pour le tour suivant.

3

1

2

Plus il attend, plus il devient fort.

1

2

6

2

3



GARDIEN ENRACINÉ

Enracinement: A la fin du tour, si cette créature ne s'est pas déplacée, elle gagne +1 défense pour le tour suivant.

3

1

2

Plus il attend, plus il devient fort.

1

2

6

2

3



RITUEL DE CROISSANCE

Croissance Ancestrale: À la fin de votre tour, choisissez une créature qui ne s'est pas déplacée. Elle gagne +1 point de vie ou +1 en attaque pour le tour suivant.

La terre nourrit ceux qui savent attendre.

2

2

6

2

3



RITUEL DE CROISSANCE

Croissance Ancestrale: À la fin de votre tour, choisissez une créature qui ne s'est pas déplacée. Elle gagne +1 point de vie ou +1 en attaque pour le tour suivant.

La terre nourrit ceux qui savent attendre.

2

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

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

2

6

3

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.

2

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.

3

3

6

2

1

1

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

Témoïn des âges, gardien du territoire.

3

3

6

2

1

1

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

Témoïn des âges, gardien du territoire.

3