

Cette école se spécialise dans le renforcement défensif des créatures. Les mages de cette voie transforment leurs alliés en bastions mobiles, capables d'encaisser des coups et de riposter avec la force de la terre.

3

6

3

2



BASILIC DE GRANITE

Regard Pétrifiant: Lorsqu'il est attaqué en mêlée, l'attaquant est immobilisé pour son prochain tour.

3

1

2

✂ Inflige 1 blessures.

Son regard ne tue pas, il pétrifie. C'est plus long.

3

3

6

3

2



BASILIC DE GRANITE

Regard Pétrifiant: Lorsqu'il est attaqué en mêlée, l'attaquant est immobilisé pour son prochain tour.

3

1

2

✂ Inflige 1 blessures.

Son regard ne tue pas, il pétrifie. C'est plus long.

3

5

6

5

2



GOLEM D'OBSIDIENNE

Camouflage Obsidien: Le Golem ne peut être ciblé par des attaques ou des sorts provenant de plus de 4" de distance.

4

2

3

✂ Inflige 3 blessures.

Il était là avant nous, il sera là après nous.

5

5

6

5

2



GOLEM D'OBSIDIENNE

Camouflage Obsidien: Le Golem ne peut être ciblé par des attaques ou des sorts provenant de plus de 4" de distance.

4

2

3

✂ Inflige 3 blessures.

Il était là avant nous, il sera là après nous.

5



2 ⚡

PLACAGE RÉACTIF

🕒 Lorsqu'une de vos créatures est ciblée par une attaque.
La créature ciblée gagne +3 Armure contre cette attaque.

La meilleure défense, c'est une défense encore meilleure. **2**



2 ⚡

PLACAGE RÉACTIF

🕒 Lorsqu'une de vos créatures est ciblée par une attaque.
La créature ciblée gagne +3 Armure contre cette attaque.

La meilleure défense, c'est une défense encore meilleure. **2**



2 🧠
🛡️ **6**

ÉPINES

Rétribution 1: Lorsque la créature équipée subit des dégâts de mêlée, l'attaquant subit 1 blessure.

Qui s'y frotte s'y pique. **2**



2 🧠
🛡️ **6**

ÉPINES

Rétribution 1: Lorsque la créature équipée subit des dégâts de mêlée, l'attaquant subit 1 blessure.

Qui s'y frotte s'y pique. **2**



2 🌟
🛡️ **6**

PEAU DE FER

Une créature alliée gagne +2 Armure jusqu'à la fin du tour.

Dur comme la roche, résistant comme l'acier. **2**



2 🌟
🛡️ **6**

PEAU DE FER

Une créature alliée gagne +2 Armure jusqu'à la fin du tour.

Dur comme la roche, résistant comme l'acier. **2**