

Cette école est dédiée au soin et à la purification. Les mages de cette voie maintiennent leurs alliés en vie et annulent les effets négatifs, assurant la persistance de leurs forces sur le champ de bataille.

2



6

3

5



1

NYPHPE MARCHE-MARÉE

Aura Apaisante: À la fin de votre tour, soignez 1 blessure à une créature alliée à moins de 2 pouces.

2 | 1 | 1

Elle danse avec le courant, apportant la vie à chaque pas. 2

2



6

3

5



1

NYPHPE MARCHE-MARÉE

Aura Apaisante: À la fin de votre tour, soignez 1 blessure à une créature alliée à moins de 2 pouces.

2 | 1 | 1

Elle danse avec le courant, apportant la vie à chaque pas. 2

3



6

3

2





SENTINELLE DE CORAIL

Régénération: Si cette créature n'a pas attaqué ou bougé ce tour, elle soigne 2 de ses blessures à la fin du tour.

3 | 1 | 2

 Inflige 1 blessure.
Aussi patient et solide que le récif. 3

3



6

3

2





SENTINELLE DE CORAIL

Régénération: Si cette créature n'a pas attaqué ou bougé ce tour, elle soigne 2 de ses blessures à la fin du tour.

3 | 1 | 2

 Inflige 1 blessure.
Aussi patient et solide que le récif. 3



3 ⚡
6

CRUE SOUDAINE

⌚ Lorsqu'une de vos créatures subit des dégâts qui devraient la détruire.
Prévenez ces dégâts. Soignez 2 blessures à cette créature et repoussez la source des dégâts de 3 pouces.

Parfois, un peu d'eau au mauvais endroit peut tout changer.

3



3 ⚡
6

CRUE SOUDAINE

⌚ Lorsqu'une de vos créatures subit des dégâts qui devraient la détruire.
Prévenez ces dégâts. Soignez 2 blessures à cette créature et repoussez la source des dégâts de 3 pouces.

Parfois, un peu d'eau au mauvais endroit peut tout changer.

3



3 ⚡
6

SOURCE DE VIE

Crée une zone de Source de Vie de 3 pouces de rayon. Les créatures alliées dans cette zone soignent 1 blessure.

Là où l'eau coule, la vie prospère.

3



3 ⚡
6

SOURCE DE VIE

Crée une zone de Source de Vie de 3 pouces de rayon. Les créatures alliées dans cette zone soignent 1 blessure.

Là où l'eau coule, la vie prospère.

3



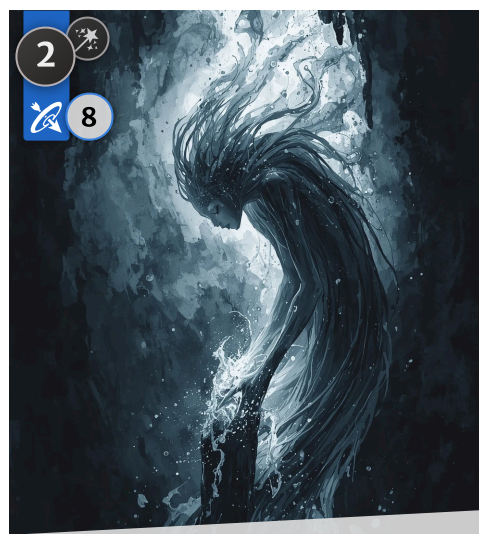
2 ⚡
8

VAGUE DE SOIN

Soigne 3 blessures à une créature alliée.

Une vague de pure énergie.

2



2 ⚡
8

VAGUE DE SOIN

Soigne 3 blessures à une créature alliée.

Une vague de pure énergie.

2