



3  **3**  **4** 

SIRÈNE DES PROFONDEURS

Chant Envoûtant: Une fois par tour, tirez une créature ennemie à 6 pouces ou moins de 3 pouces vers la Sirène.

 **3** |  **1** |  **1**

Son chant est une promesse, sa destination un piège. **5**



6  **5**  **5** 

LÉVIATHAN

Dépensez 3 Intuitions Tidales: pour lancer ce sort.
Massif: Ne peut pas être poussé ou tiré.
Vague de Fond: Lorsqu'il se déplace, il ignore les créatures ennemies. Pousse 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**



2  **6** 

GEL INSTANTANÉ

 Lorsqu'une créature ennemie fait un mouvement à moins de 6 pouces de votre magicien.
 La créature est immobilisée (ne peut pas bouger) jusqu'à la fin de son prochain tour.

Un instant d'hésitation, une éternité de regret. **2**



3 

MARÉE HAUTE

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. **4**



3 

MARÉE HAUTE

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. **4**



1  **8** 

COURANT SUBTIL

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. **1**

1





8



COURANT SUBTIL

Pousse ou tire une créature ennemie de 2 pouces.

Dépensez 1 Intuition Tidal: Piochez une carte.

Une goutte d'eau peut éroder la pierre, si elle est bien dirigée.

1

6





TSUNAMI

Choisissez une direction. Poussez toutes les créatures sur le champ de bataille de 6 pouces dans cette direction.

Dépensez 2 Intuitions Tidales: Les créatures ennemies subissent 2 blessures si elles heurtent un obstacle ou une autre créature.

L'océan reprend ses droits.

6