

ÉLÉMENTALISTE INDOMPTÉ

Changement d'État: Au début de votre tour, choisissez un état : Liquide, Solide, ou Gazeux. Cet état reste actif jusqu'à votre prochain tour et modifie les effets des sorts de votre codex.

🛡 3 | 1 | ⚡ 3 | ✕ 2

Ils pensent affronter une rivière. Je serai un glacier. Puis une brume insaisissable. Je suis tout, et ils ne sont rien.



ÉLÉMENTAL ADAPTATIF

Liquide: Gagne +1 Mouvement et peut se déplacer à travers les créatures.

Solide: Gagne +1 Défense et bloque le passage.

Gazeux: Gagne Insaisissable et +1 Attaque à distance.

🛡 2 | 1 | ⚡ 2 | ✕ 2

Il ne connaît qu'une seule forme : la perfection du moment.

3



DÉPHASAGE

Liquide: Poussez ou tirez une créature de 3 pouces.

Solide: Une créature alliée gagne +2 Défense jusqu'à la fin du tour.

Gazeux: Une créature alliée gagne Insaisissable jusqu'à la fin du tour.

8



GARDIEN DES FLOTS

Liquide: Peut déplacer une créature adjacente de 2 pouces au début de votre tour.

Solide: Les créatures adjacentes gagnent +1 Défense.

Gazeux: Les attaques à distance qui traversent sa zone ratent automatiquement.

3 | 1 | ✘ 2

Il protège selon l'état des marées.

4



GARDIEN DES FLOTS

Liquide: Peut déplacer une créature adjacente de 2 pouces au début de votre tour.

Solide: Les créatures adjacentes gagnent +1 Défense.

Gazeux: Les attaques à distance qui traversent sa zone ratent automatiquement.

3 | 1 | ✘ 2

Il protège selon l'état des marées.

4



MAÎTRISE ÉLÉMENTAIRE

Après avoir changé d'état.

Choisissez un sort de votre main. Réduisez son coût de 1 mana jusqu'à la fin du tour.

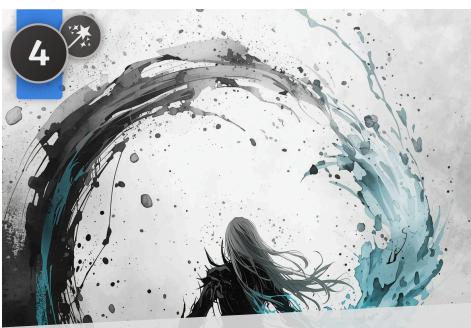
Liquide → Solide: Piochez une carte.

Solide → Gazeux: Infligez 1 blessure à une créature ennemie.

Gazeux → Liquide: Déplacez une créature alliée de 2 pouces.

L'eau répond à ma volonté sous toutes ses formes.

9



CONVERGENCE D'ÉTATS

Appliquez l'effet correspondant à l'état actuel à toutes les créatures dans une zone de 4 pouces.

Liquide: Toutes les créatures dans la zone sont déplacées de 2 pouces dans la direction de votre choix.

Solide: Toutes les créatures dans la zone sont immobilisées jusqu'à la fin du tour.

Gazeux: Toutes les créatures ennemis dans la zone perdent la ligne de vue jusqu'à la fin du tour.

Tous les états ne font qu'un.

5



CONVERGENCE D'ÉTATS

Appliquez l'effet correspondant à l'état actuel à toutes les créatures dans une zone de 4 pouces.

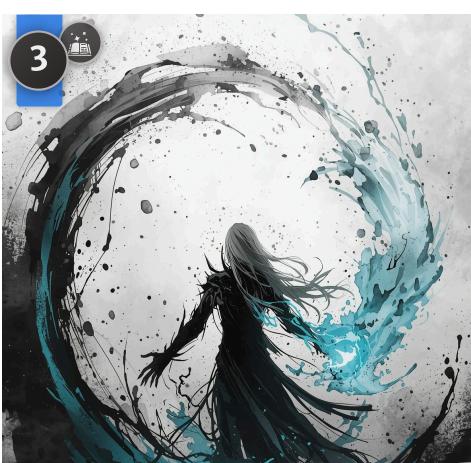
Liquide: Toutes les créatures dans la zone sont déplacées de 2 pouces dans la direction de votre choix.

Solide: Toutes les créatures dans la zone sont immobilisées jusqu'à la fin du tour.

Gazeux: Toutes les créatures ennemis dans la zone perdent la ligne de vue jusqu'à la fin du tour.

Tous les états ne font qu'un.

5



COURANT MORPHIQUE

Une fois par tour, vous pouvez changer d'état sans attendre votre prochain tour.

Entretien: Payez 1 mana ou défaussez ce sort.

Le changement perpétuel est ma nature.

7



ESPRIT PRISMATIQUE

Forme Fluidie: Une fois par tour, vous pouvez changer d'état après avoir lancé ce sort.

Insaisissable Les attaques à distance subissent -1 en Puissance.

🛡 2 | ⚪ 1 | ⚡ 2 | ✘ 1

Il danse entre les états comme entre les gouttelettes.

6



AVATAR ÉLÉMENTAIRE

Tri-État: Adopte automatiquement l'état du magicien.

Liquide: Traverse le terrain difficile sans malus et peut pousser les créatures traversées.

Solide: Ne peut pas être déplacé par des effets ennemis et gagne +2 PV.

Gazeux: Les attaques de mêlée contre lui ratent sur 4+.

🛡 3 | ⚪ 2 | ⚡ 3 | ✘ 3

L'incarnation parfaite de l'adaptabilité.

5