



10  
6

5

## AÉROMANCIEN DES BOURRASQUES

Chaque fois qu'une de vos créatures se déplace de 4 pouces ou plus en un seul mouvement, l'Aéromancien gagne 1 jeton Courant Éolien (max 3). Ces jetons peuvent être dépensés pour activer des effets bonus sur certains sorts du Codex.

12 | 1 | 3 | 1

Le vent ne s'attache à rien, mais il peut tout emporter.



3

6

3

6

1

**Bourrasque:** Lorsqu'il se déplace, il peut pousser de 1 pouce toutes les créatures qu'il traverse.

**Vol** Ignore le terrain et les lignes de vue. Subit +1 dégât des attaques à distance.

2 | 1 | 2

✖ Inflige 2 blessures.

Une brise qui peut devenir une tempête.

5



5

6

3

7

1

**Transport:** Peut transporter une créature alliée de taille 1. La créature transportée bouge avec le Gryphon.

**Vol** Ignore le terrain et les lignes de vue. Subit +1 dégât des attaques à distance.

3 | 2 | 4

✖ Inflige 3 blessures.

Le cri du gryphon est le son de la victoire.

7



**2**   
 **6**  
 **2**  
 **5**

**Canalisation du Vent:** Une fois par tour, une créature alliée adjacente gagne +2 Mouvement. Cela génère un Courant Éolien.  
**Vol** Ignore le terrain et les lignes de vue. Subit +1 dégât des attaques à distance.

 **2** |  **1** |  **1**

*Elle murmure au vent, et le vent obéit.* **3**



**7**   
 **6**  
 **4**  
 **5**

**Dépensez 3 Courants Éoliens:** pour lancer ce sort.  
**Aura de Vent:** Toutes les autres créatures (alliées et ennemies) à 3 pouces sont poussées de 2 pouces à la fin de chaque tour.  
**Vol** Ignore le terrain et les lignes de vue. Subit +1 dégât des attaques à distance.

 **3** |  **2** |  **3**

 Inflige 3 blessures.

*Le chaos incarné.* **8**



**2** 

 Lorsqu'une créature ennemie termine son mouvement à 6 pouces ou moins de votre magicien.

Poussez cette créature de 3 pouces.  
**Dépensez 1 Courant Éolien:** Poussez-la de 5 pouces à la place.

*Le vent répond à la menace.* **3**



**1** 

 Lorsqu'une de vos créatures est ciblée par une attaque de mêlée.

Votre créature gagne **\*\*Vol\*\*** jusqu'à la fin du tour et peut se déplacer de 2 pouces vers le haut, la rendant impossible à cibler par cette attaque.

*Envole-toi.* **2**



**4**   
 **8**

Crée une zone de 3 pouces de rayon. Les créatures alliées à l'intérieur ne peuvent pas être poussées ou tirées. Les créatures ennemies qui y entrent sont poussées de 2 pouces.

*Le seul endroit calme est celui que je décrète.* **2**



**5**   
 **10**

Crée un Cyclone de 3 pouces de rayon. Au début de votre tour, poussez toutes les créatures dans le Cyclone de 3 pouces dans une direction aléatoire.

*Dancez, mes pantins, dancez !* **4**



Pousse une créature ennemie de 3 pouces.  
**Dépensez 1 Courant Éolien:** La créature subit 2 blessures si elle heurte un obstacle.

*Un simple souffle peut changer le cours d'une bataille.*

3



Choisissez une créature. Placez-la n'importe où à 6 pouces de sa position actuelle.  
**Dépensez 2 Courants Éoliens:** Vous pouvez la placer n'importe où sur le terrain, à plus de 5 pouces d'une autre créature.

*Un voyage gratuit, aller simple.*

7