

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).

Bourrasque Vindicative: Action. Dépensez 2 jetons 'Courant Éolien' pour pousser une créature ennemie à 6 pouces ou moins de 2 pouces dans la direction de votre choix.

3

1

3

1

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

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).

Bourrasque Vindictive: Action. Dépensez 2 jetons 'Courant Éolien' pour pousser une créature ennemie à 6 pouces ou moins de 2 pouces dans la direction de votre choix.

3 | 1 | 3 | 1

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

3

6

3

6

1

ÉLÉMENTAIRE D'AIR

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

ÉLÉMENTAIRE D'AIR

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



6



3



7





CHEVALIER GRYPHON

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

CHEVALIER GRYPHON

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.



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

SYLPHE APPELLE-TEMPÊTE

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**

TEMPÊTE VIVANTE

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 

RAFALE RÉACTIVE

 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 

COURANT ASCENDANT

 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**

ŒIL DU CYCLONE

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**

CYCLONE

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**



2
8

RAFALE PERTURBATRICE

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



6
8

TORNADE

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