

DANSE DES ZÉPHYRS

Cette école est dédiée à la mobilité et à la vitesse. Les mages de cette voie se déplacent avec une agilité inégalée, utilisant le vent pour traverser le champ de bataille et surprendre leurs adversaires.



ESPRIT DU ZÉPHYR

Frappe Éclair: Si cette créature a bougé d'au moins 4 pouces ce tour, sa prochaine attaque inflige +1 blessure.

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

2 | 6 | 2 | 7

2 | 1 | 1

Insaissable comme une brise d'été.

3



ESPRIT DU ZÉPHYR

Frappe Éclair: Si cette créature a bougé d'au moins 4 pouces ce tour, sa prochaine attaque inflige +1 blessure.

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

2 | 6 | 2 | 7

2 | 1 | 1

Insaissable comme une brise d'été.

3



LYNX DES TEMPÊTES

Bond: Une fois par tour, peut ignorer les créatures et les obstacles lors de son mouvement.

4 | 6 | 2 | 6

2 | 1 | 4

Il frappe avec la rapidité de l'éclair.

7



LYNX DES TEMPÊTES

Bond: Une fois par tour, peut ignorer les créatures et les obstacles lors de son mouvement.

4 | 6 | 2 | 6

2 | 1 | 4

Il frappe avec la rapidité de l'éclair.

7

2

⚡

🗡️

6

PAS ÉVASIF

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

La créature ciblée peut se déplacer de 3 pouces. Si elle sort de la portée de l'attaquant, l'attaque est annulée.

Trop lent.

3

2

⚡

🗡️

6

PAS ÉVASIF

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

La créature ciblée peut se déplacer de 3 pouces. Si elle sort de la portée de l'attaquant, l'attaque est annulée.

Trop lent.

3

2

🏠

VENT ARRIÈRE

Tant que ce sort est actif, vos créatures gagnent +1 Mouvement.

Que le vent soit toujours dans votre dos.

3

2

🏠

VENT ARRIÈRE

Tant que ce sort est actif, vos créatures gagnent +1 Mouvement.

Que le vent soit toujours dans votre dos.

3

1

⚡

🗡️

8

BOURRASQUE DE VENT

Une créature alliée gagne +2 Mouvement jusqu'à la fin du tour.

Un souffle léger, une grande distance.

2

1

⚡

🗡️

8

BOURRASQUE DE VENT

Une créature alliée gagne +2 Mouvement jusqu'à la fin du tour.

Un souffle léger, une grande distance.

2