



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