



SECRETS DU VENT

L'air n'est pas vide ; il porte les murmures des sorts oubliés et les courants invisibles du pouvoir. Maîtriser le vent, c'est maîtriser le champ de bataille, transformant chaque bourrasque en arme, chaque brise en bouclier.

Le vent porte bien plus que des feuilles mortes.

A card featuring a dark, hooded figure standing in a misty, atmospheric setting. To the left of the figure is a vertical blue sidebar containing four circular icons with numbers: a dragon icon with '1', a sword icon with '6', a heart icon with '1', and a shield icon with '6'. Below the sidebar is a row of three icons: a shield (1), a person (1), and a circle with a dot (2). At the bottom of the card is the text: "Il voit ce que le vent lui murmure." followed by a small circled number '1'.

A card featuring a dark, hooded figure standing in a misty, atmospheric setting. To the left of the figure is a vertical blue sidebar containing four circular icons with numbers: a dragon icon with '1', a sword icon with '6', a heart icon with '1', and a shield icon with '6'. Below the sidebar is a row of three icons: a shield (1), a person (1), and a circle with a dot (2). At the bottom of the card is the text: "Il voit ce que le vent lui murmure." followed by a small circled number '1'.



Réseau du Vent: Vos créatures situées à moins de 8" les unes des autres forment un réseau. Une créature du réseau peut donner une action bonus à une autre créature du réseau une fois par tour.

Le vent porte les secrets d'une créature à l'autre.

2



Réseau du Vent: Vos créatures situées à moins de 8" les unes des autres forment un réseau. Une créature du réseau peut donner une action bonus à une autre créature du réseau une fois par tour.

Le vent porte les secrets d'une créature à l'autre.

2



Regardez la main de l'adversaire et choisissez une carte. L'adversaire révèle cette carte jusqu'à la fin du tour.

Les secrets ennemis dansent dans la brise.

2



Coordination: Quand cette créature arrive en jeu, choisissez une créature alliée. Elle gagne +1 en initiative jusqu'à la fin du tour.

🛡 2 | 🕵 1 | ⚡ 3 | ✘ 2

Plus rapide que l'éclair, invisible comme le vent.

3



L'adversaire choisit et défausse 2 cartes de sa main, puis pioche 1 carte.

Le vent emporte les plans les mieux préparés.

3



Surveillance: Au début de votre tour, regardez la prochaine carte que l'adversaire va piocher.

🛡 3 | 🕵 1 | ⚡ 3

Ses yeux scrutent l'horizon, ses oreilles entendent les murmures.

4



Toutes vos créatures gagnent +2 en initiative jusqu'à la fin du tour. Piochez 1 carte.

Unie par les vents, l'armée frappe comme une seule entité.

3



Maîtrise du Réseau: Les créatures de votre réseau du vent peuvent donner des actions bonus à n'importe quelle distance sur le plateau.

3 | 1 | 4 | 3

Il commande aux vents comme à de fidèles serviteurs.

5