

Cette école rejette toute contrainte et transgresse allègrement les lois établies de la magie de guerre. Ses adeptes puisent dans l'essence chaotique de l'air pour s'affranchir des limites que s'imposent les autres mages, créant des sorts qui défient la logique tactique.

2



6

1

5



VOLEUR D'INITIATIVE

Larcin d'Agilité: Au début de chaque combat, cette créature vole 1 point d'Initiative à la créature adverse et se l'ajoute.

 1

 1

 1

Plus tu es rapide, plus je le deviens.

2

2



6

1

5



VOLEUR D'INITIATIVE

Larcin d'Agilité: Au début de chaque combat, cette créature vole 1 point d'Initiative à la créature adverse et se l'ajoute.

 1

 1

 1

Plus tu es rapide, plus je le deviens.

2

3





FRAPPE IMPOSSIBLE

Une de vos créatures attaque une cible ennemie n'importe où sur le plateau, ignorant ligne de vue et portée.

La distance n'est qu'une suggestion.

3

3





FRAPPE IMPOSSIBLE

Une de vos créatures attaque une cible ennemie n'importe où sur le plateau, ignorant ligne de vue et portée.

La distance n'est qu'une suggestion.

3

3

6

2

4

ÂME INDOMPTABLE

Renaissance: Quand cette créature meurt, vous pouvez immédiatement invoquer une créature de coût 2 ou moins de votre main gratuitement.

2
1
2

La mort n'est qu'un détail technique.

2

3

6

2

4

ÂME INDOMPTABLE

Renaissance: Quand cette créature meurt, vous pouvez immédiatement invoquer une créature de coût 2 ou moins de votre main gratuitement.

2
1
2

La mort n'est qu'un détail technique.

2

3

REFUS D'OBÉISSANCE

Lorsque l'adversaire lance un sort.

Annulez un sort adverse. À la place, lancez ce même sort comme si vous l'aviez joué (payez son coût en mana).

Vos sorts m'appartiennent maintenant.

3

3

REFUS D'OBÉISSANCE

Lorsque l'adversaire lance un sort.

Annulez un sort adverse. À la place, lancez ce même sort comme si vous l'aviez joué (payez son coût en mana).

Vos sorts m'appartiennent maintenant.

3

2

6

MOUVEMENT PERPÉTUEL

Une créature alliée peut bouger, attaquer, puis bouger à nouveau de sa valeur de mouvement complète.

Qui a dit qu'il fallait choisir ?

2

2

6

MOUVEMENT PERPÉTUEL

Une créature alliée peut bouger, attaquer, puis bouger à nouveau de sa valeur de mouvement complète.

Qui a dit qu'il fallait choisir ?

2