

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.

1



6

1

6



ÉCLAIREUR DES VENTS

1 | 1 | 2

Il voit ce que le vent lui murmure.

0

1



6

1

6



ÉCLAIREUR DES VENTS

1 | 1 | 2

Il voit ce que le vent lui murmure.

0

3





RÉSEAU DE MURMURES

Réseau du Vent: Vos créatures situées à moins de 8" de votre magicien forment un réseau. Une fois par tour, une créature du réseau peut donner une action bonus à une autre créature du réseau.

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

3

3





RÉSEAU DE MURMURES

Réseau du Vent: Vos créatures situées à moins de 8" de votre magicien forment un réseau. Une fois par tour, une créature du réseau peut donner une action bonus à une autre créature du réseau.

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

3

2

8

2

7

MESSAGER DE LA BOURRASQUE

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.

2

2

8

2

7

MESSAGER DE LA BOURRASQUE

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.

2

2

8

2

7

PERTURBATION DES VENTS

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

Le vent emporte les plans les mieux préparés.

2

2

8

2

7

PERTURBATION DES VENTS

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

Le vent emporte les plans les mieux préparés.

2

3

6

2

4

GUETTEUR DES VENTS

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.

3

5

6

3

5

MAÎTRE DES VENTS

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.

4