

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.

2



6

2

7



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.



2 |



1 |



1

Insaisissable comme une brise d'été.

2

2



6

2

7



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.



2 |



1 |



1

Insaisissable comme une brise d'été.

2

3



6

2

6



LYNX DES TEMPÊTES

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



2 |



1 |



4

Il frappe avec la rapidité de l'éclair.

4

3



6

2

6



LYNX DES TEMPÊTES

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



2 |



1 |



4

Il frappe avec la rapidité de l'éclair.

4

2

⚡

🗡️

6



PAS ÉVASIF

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

Déplacez votre créature de 3 pouces. Si elle sort de la portée de l'attaquant ou de la ligne de vue, l'attaque est annulée.

Trop lent.

2

2

⚡

🗡️

6



PAS ÉVASIF

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

Déplacez votre créature de 3 pouces. Si elle sort de la portée de l'attaquant ou de la ligne de vue, l'attaque est annulée.

Trop lent.

2

3

🏠



VENT ARRIÈRE

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

Que le vent soit toujours dans votre dos.

3

3

🏠



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.

0

1

🌪️

🗡️

8



BOURRASQUE DE VENT

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

Un souffle léger, une grande distance.

0