

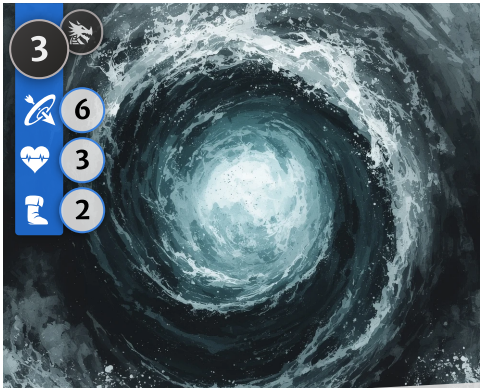
Cette école maîtrise l'art du repositionnement. Les mages de cette voie manipulent les flux et reflux du champ de bataille, déplaçant alliés et ennemis pour créer des opportunités tactiques.

3

6

3

2



TORTUE TOURBILLON

Vortex: Une fois par tour, vous pouvez tirer une créature à 6 pouces ou moins de 2 pouces vers la Tortue.

3

1

1

Inflige 1 blessure.

Elle n'est pas rapide, mais tout finit par arriver à elle.

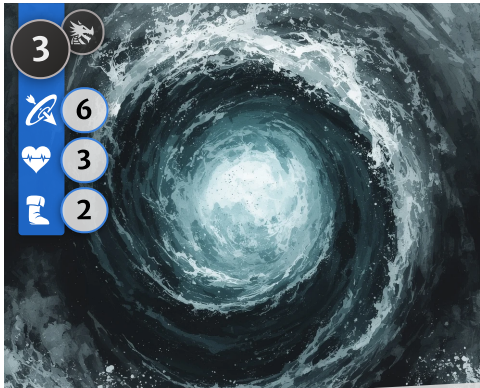
3

3

6

3

2



TORTUE TOURBILLON

Vortex: Une fois par tour, vous pouvez tirer une créature à 6 pouces ou moins de 2 pouces vers la Tortue.

3

1

1

Inflige 1 blessure.

Elle n'est pas rapide, mais tout finit par arriver à elle.

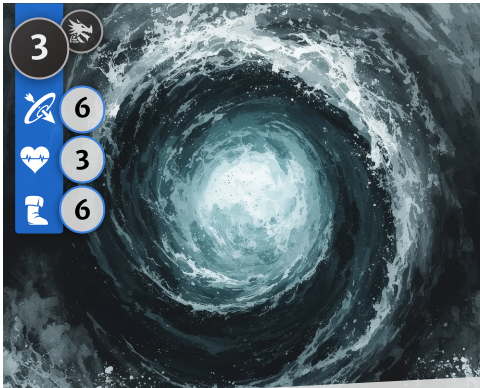
3

3

6

3

6



ESPRIT DE LA RIVIÈRE

Danse du Courant: Une fois par tour, peut échanger sa place avec une autre créature alliée à 4 pouces.

Aquatique *Se déplace sans restriction dans l'eau.*

2

1

2

Il suit le courant, et parfois, il est le courant.

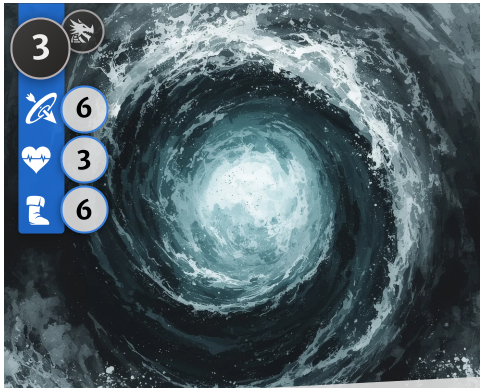
3

3

6

3

6



ESPRIT DE LA RIVIÈRE

Danse du Courant: Une fois par tour, peut échanger sa place avec une autre créature alliée à 4 pouces.

Aquatique *Se déplace sans restriction dans l'eau.*

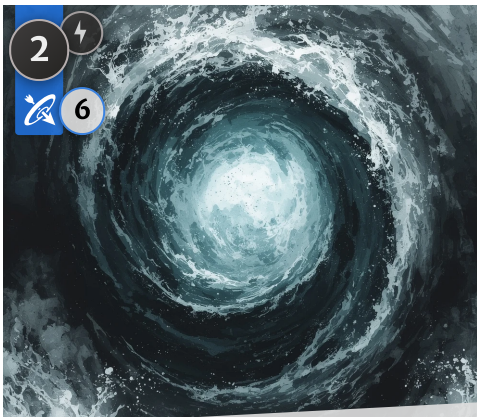
2

1

2

Il suit le courant, et parfois, il est le courant.

3



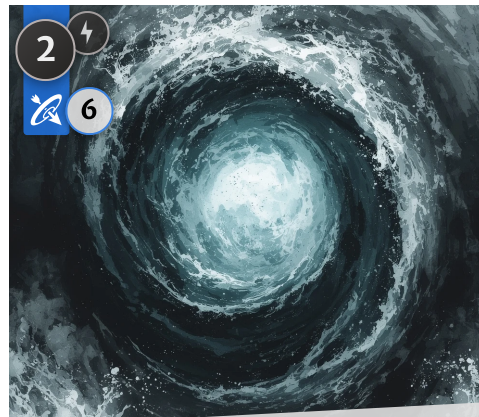
RESSAC SOUDAIN

 Lorsqu'une de vos créature est la cible d'une attaque de mêlée.

Déplacez la créature attaquante de 3 pouces. Si elle n'est plus à portée ou en ligne de vue pour son attaque, l'attaque est annulée.

Le courant est traître.

2



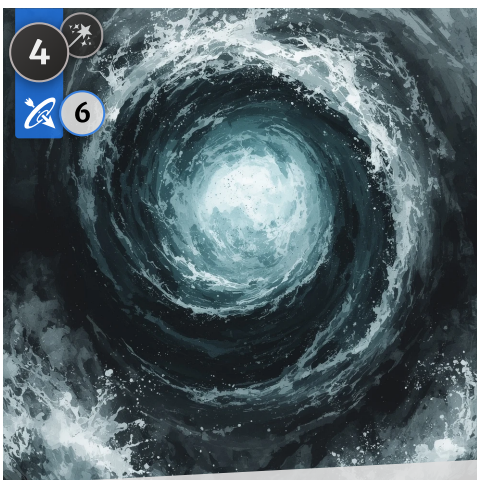
RESSAC SOUDAIN

 Lorsqu'une de vos créature est la cible d'une attaque de mêlée.

Déplacez la créature attaquante de 3 pouces. Si elle n'est plus à portée ou en ligne de vue pour son attaque, l'attaque est annulée.

Le courant est traître.

2

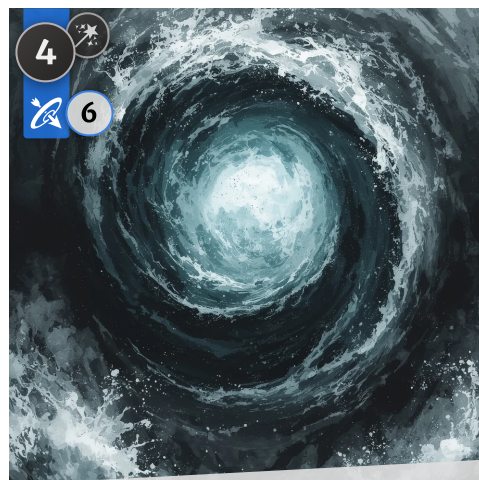


FLUX PERSISTANT

Crée une zone de Flux de 3 pouces de rayon. Vous pouvez pousser ou tirer les unités dans cette zone de 2 pouces dans une direction choisie.

La rivière suit son cours, et vous avec.

4



FLUX PERSISTANT

Crée une zone de Flux de 3 pouces de rayon. Vous pouvez pousser ou tirer les unités dans cette zone de 2 pouces dans une direction choisie.

La rivière suit son cours, et vous avec.

4



COURANT POUSSEUR

Pousse une créature ciblée de 3 pouces.

Un petit coup de pouce, et le monde change.

1



COURANT POUSSEUR

Pousse une créature ciblée de 3 pouces.

Un petit coup de pouce, et le monde change.

1