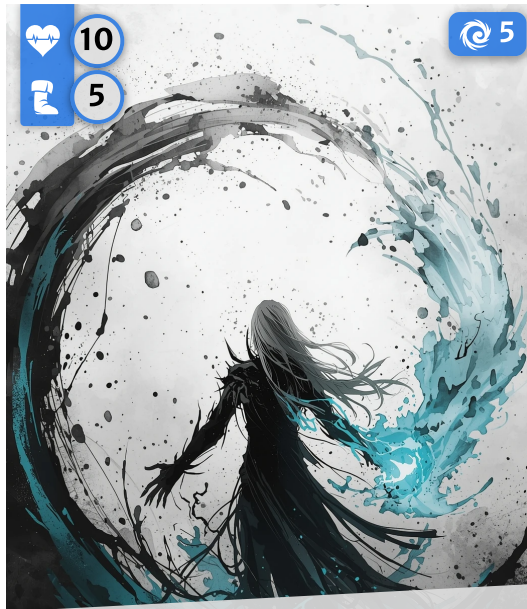






10



5

5

ÉLÉMENTALISTE INDOMPTÉ

Changement d'État: Au début de votre tour, choisissez un état : Liquide, Solide, ou Gazeux. Cet état reste actif jusqu'à votre prochain tour et modifie les effets des sorts de votre codex.

 3 |
  1 |
  3 |
  2

Ils pensent affronter une rivière. Je serai un glacier. Puis une brume insaisissable. Je suis tout, et ils ne sont rien.



2





2



4

ÉLÉMENTAL ADAPTATIF

Liquide: Gagne +1 Mouvement et peut se déplacer à travers les créatures.

Solide: Gagne +1 Défense et bloque le passage.

Gazeux: Gagne Insaisissable et +1 Attaque à distance.

 2 |
  1 |
  2 |
  2

Il ne connaît qu'une seule forme : la perfection du moment.

2



1





6

DÉPHASAGE

Liquide: Poussez ou tirez une créature de 3 pouces.

Solide: Une créature alliée gagne +2 Défense jusqu'à la fin du tour.

Gazeux: Une créature alliée gagne Insaisissable jusqu'à la fin du tour.

La réalité n'est qu'une question de perspective.

1



3
3
3

GARDIEN DES FLOTS

Liquide: Peut déplacer une créature à moins de 2 pouces d'une distance de 2 pouces au début de votre tour.

Solide: Les créatures à moins de 2 pouces gagnent +1 Défense.

Gazeux: Les attaques à distance qui ciblent ou traversent sa zone ratent automatiquement.

3 | 1 | 2

Il protège selon l'état des marées.

3



3
3
3

GARDIEN DES FLOTS

Liquide: Peut déplacer une créature à moins de 2 pouces d'une distance de 2 pouces au début de votre tour.

Solide: Les créatures à moins de 2 pouces gagnent +1 Défense.

Gazeux: Les attaques à distance qui ciblent ou traversent sa zone ratent automatiquement.

3 | 1 | 2

Il protège selon l'état des marées.

3



2

MAÎTRISE ÉLÉMENTAIRE

Après avoir changé d'état.

Choisissez un sort de votre main. Réduisez son coût de 1 mana jusqu'à la fin du tour.

Solide: Piochez une carte.

Gazeux: Infligez 1 blessure à une créature ennemie.

Liquide: Déplacez une créature alliée de 2 pouces.

L'eau répond à ma volonté sous toutes ses formes.

2



4

CONVERGENCE D'ÉTATS

Appliquez l'effet correspondant à l'état actuel à toutes les créatures dans une zone de 4 pouces.

Liquide: Toutes les créatures dans la zone sont déplacées de 2 pouces dans la direction de votre choix.

Solide: Toutes les créatures dans la zone sont immobilisées jusqu'à la fin du tour.

Gazeux: Toutes les créatures ennemies dans la zone perdent la ligne de vue jusqu'à la fin du tour.

Tous les états ne font qu'un.

4



4

CONVERGENCE D'ÉTATS

Appliquez l'effet correspondant à l'état actuel à toutes les créatures dans une zone de 4 pouces.

Liquide: Toutes les créatures dans la zone sont déplacées de 2 pouces dans la direction de votre choix.

Solide: Toutes les créatures dans la zone sont immobilisées jusqu'à la fin du tour.

Gazeux: Toutes les créatures ennemies dans la zone perdent la ligne de vue jusqu'à la fin du tour.

Tous les états ne font qu'un.

4



3

COURANT MORPHIQUE

Une fois par tour, vous pouvez changer d'état sans attendre votre prochain tour.

Entretien: Payez 1 mana ou défaussez ce sort.

Le changement perpétuel est ma nature.

3



2

1

5

ESPRIT PRISMATIQUE

Forme Fluide: Une fois par tour, vous pouvez changer d'état après avoir lancé ce sort.

Insaisissable Les attaques à distance subissent -1 en Puissance.

2 | 1 | 2 | 1

Il danse entre les états comme entre les gouttelettes.

2



6

4

4

AVATAR ÉLÉMENTAIRE

Tri-État: Adopte automatiquement l'état du magicien.

Liquide: Traverse le terrain difficile sans malus et peut pousser les créatures traversées de 2 pouces.

Solide: Ne peut pas être déplacé par des effets ennemis et gagne +2 PV.

Gazeux: Ne peut pas être la cible de sorts ou d'attaques à distance.

3 | 2 | 3 | 3

L'incarnation parfaite de l'adaptabilité.

5