

## Luftbeschwörer

- ♦ Gehen (1 AP)
- ♦ Rennen (2 AP)
- ♦ Sturmangriff (2 AP)
- ♦ Nahkampfattacke (1 AP)
- ♦ Fernkampfattacke (1 AP)
- ♦ Konzentrieren (1 AP)
- ♦ Zauber wirken (1 AP)
- ♦ Beschwören (1 AP)
- ♦ Interagieren (1 AP)



## Windvogel

- ♦ Gehen (1 AP)
- ♦ Rennen (2 AP)
- ♦ Sturmangriff (2 AP)
- ♦ Nahkampfattacke (1 AP)
- ♦ Konzentrieren (1 AP)
- ♦ Interagieren (1 AP)



## Winddiener

- ♦ Gehen (1 AP)
- ♦ Rennen (2 AP)
- ♦ Sturmangriff (2 AP)
- ♦ Nahkampfattacke (1 AP)
- ♦ Konzentrieren (1 AP)
- ♦ Interagieren (1 AP)



## Orkanherrscher

- ♦ Gehen (1 AP)
- ♦ Rennen (2 AP)
- ♦ Sturmangriff (2 AP)
- ♦ Nahkampfattacke (1 AP)
- ♦ Fernkampfattacke (1 AP)
- ♦ Konzentrieren (1 AP)
- ♦ Interagieren (1 AP)



## Gewitterbote

- ♦ Gehen (1 AP)
- ♦ Rennen (2 AP)
- ♦ Sturmangriff (2 AP)
- ♦ Nahkampfattacke (1 AP)
- ♦ Konzentrieren (1 AP)
- ♦ Interagieren (1 AP)



## Donnerdschinn

- ♦ Gehen (1 AP)
- ♦ Rennen (2 AP)
- ♦ Sturmangriff (2 AP)
- ♦ Nahkampfattacke (1 AP)
- ♦ Konzentrieren (1 AP)
- ♦ Interagieren (1 AP)



## Luftelementar

- ♦ Gehen (1 AP)
- ♦ Rennen (2 AP)
- ♦ Sturmangriff (2 AP)
- ♦ Nahkampfattacke (1 AP)
- ♦ Konzentrieren (1 AP)
- ♦ Interagieren (1 AP)



## Rokh

- ♦ Gehen (1 AP)
- ♦ Rennen (2 AP)
- ♦ Sturmangriff (2 AP)
- ♦ Nahkampfattacke (1 AP)
- ♦ Konzentrieren (1 AP)
- ♦ Funkensturm (1 AP)
- ♦ Interagieren (1 AP)



## Luftvertrauter

- ♦ Gehen (1 AP)
- ♦ Rennen (2 AP)
- ♦ Sturmangriff (2 AP)
- ♦ Nahkampfattacke (1 AP)
- ♦ Konzentrieren (1 AP)

