

Cette école est spécialisée dans les dégâts de zone et le contrôle du terrain par le feu. Les mages de cette voie transforment le champ de bataille en un brasier infernal, laissant des zones calcinées qui continuent de nuire à l'adversaire.

3

6

2

5

BÉBÉ SALAMANDRE

Allumage: Lorsqu'il inflige des dégâts de combat à une créature, celle-ci subit 1 blessure supplémentaire à la fin du tour.

2 | 1 | 3

Inflige 1 blessure.
Il n'a que deux émotions : la faim et l'envie de tout brûler. Et il a toujours faim.

3

3

6

2

5

BÉBÉ SALAMANDRE

Allumage: Lorsqu'il inflige des dégâts de combat à une créature, celle-ci subit 1 blessure supplémentaire à la fin du tour.

2 | 1 | 3

Inflige 1 blessure.
Il n'a que deux émotions : la faim et l'envie de tout brûler. Et il a toujours faim.

3

4

6

3

3

FEU DE JOIE VIVANT

Immolation: Les créatures qui commencent leur tour engagées avec le Feu de Joie Vivant subissent 1 blessure.

3 | 1 | 2

Inflige 2 blessures.
 Inflige 1 blessure.
Approchez, approchez ! Il y a de la place pour tout le monde... dans les flammes.

4

4

6

3

3

FEU DE JOIE VIVANT

Immolation: Les créatures qui commencent leur tour engagées avec le Feu de Joie Vivant subissent 1 blessure.

3 | 1 | 2

Inflige 2 blessures.
 Inflige 1 blessure.
Approchez, approchez ! Il y a de la place pour tout le monde... dans les flammes.

4



EMBRASEMENT SOUDAIN

Une créature ennemie termine son mouvement à 3 pouces ou moins d'une de vos créatures.
Inflige 1 blessure à cette créature.

C'est l'intention qui compte. Et mon intention, c'est que ça brûle.



EMBRASEMENT SOUDAIN

Une créature ennemie termine son mouvement à 3 pouces ou moins d'une de vos créatures.
Inflige 1 blessure à cette créature.

C'est l'intention qui compte. Et mon intention, c'est que ça brûle.



COLOSSE INCANDESCENT

Aura de Cendres: À la fin de chaque tour, toutes les créatures ennemies à 2 pouces ou moins du Colosse Incandescent subissent 1 blessure.

4 | 2 | 3

Certains disent qu'il est né d'un volcan. D'autres, d'un barbecue un peu trop ambitieux.



COLOSSE INCANDESCENT

Aura de Cendres: À la fin de chaque tour, toutes les créatures ennemies à 2 pouces ou moins du Colosse Incandescent subissent 1 blessure.

4 | 2 | 3

Certains disent qu'il est né d'un volcan. D'autres, d'un barbecue un peu trop ambitieux.



BOULE DE FEU

Inflige 1 blessure à toutes les créatures dans un rayon de 3 pouces.

Un classique indémodable. Simple, efficace, et très chaud.



BOULE DE FEU

Inflige 1 blessure à toutes les créatures dans un rayon de 3 pouces.

Un classique indémodable. Simple, efficace, et très chaud.