

Cette école se concentre sur l'élimination chirurgicale des menaces. Les mages de cette voie apprennent à concentrer leur puissance de feu sur des cibles uniques, les marquant pour une destruction inévitable.

3



6



2



6



LIMIER DE CENDRE

Chasseur de Primes: Gagne +2 en initiative de combat et inflige +1 blessure en attaquant une créature avec une Marque de Cendre.



3 |



1 |



2



 Inflige 1 blessure.
Il peut sentir une marque de cendre à des kilomètres. Et il adore ce qu'il sent.

3

3



6



2



6



LIMIER DE CENDRE

Chasseur de Primes: Gagne +2 en initiative de combat et inflige +1 blessure en attaquant une créature avec une Marque de Cendre.



3 |



1 |



2



 Inflige 1 blessure.
Il peut sentir une marque de cendre à des kilomètres. Et il adore ce qu'il sent.

3

3



6



2



4



TRAQUEUR DE BRAISE

Embuscade: Peut être placé n'importe où sur le terrain, à plus de 6 pouces d'une créature ennemie.

Toucher Incandescent: Lorsque cette créature inflige des dégâts de mêlée, appliquez une Marque de Cendre à la créature adverse.



2 |



1 |



2



 Inflige 1 blessure.
Le silence avant le brasier.

3

3



6



2



4



TRAQUEUR DE BRAISE

Embuscade: Peut être placé n'importe où sur le terrain, à plus de 6 pouces d'une créature ennemie.

Toucher Incandescent: Lorsque cette créature inflige des dégâts de mêlée, appliquez une Marque de Cendre à la créature adverse.



2 |



1 |



2



 Inflige 1 blessure.
Le silence avant le brasier.

3



2 ⚡

MARQUE PUNITIVE

🕒 Une créature ennemie avec une Marque de Cendre est activée.
Inflige 1 blessures à cette créature.

Tu bouges, tu brûles. 2



2 ⚡

MARQUE PUNITIVE

🕒 Une créature ennemie avec une Marque de Cendre est activée.
Inflige 1 blessures à cette créature.

Tu bouges, tu brûles. 2



1 🌀
🌀 10

MARQUE DE CENDRE

Applique 1 Marque de Cendre à une créature ennemie ciblée.

Une fois marqué, il n'y a plus d'échappatoire. 2



1 🌀
🌀 10

MARQUE DE CENDRE

Applique 1 Marque de Cendre à une créature ennemie ciblée.

Une fois marqué, il n'y a plus d'échappatoire. 2



3 🌀
🌀 12

INCINÉRER

Inflige 2 blessures à une créature ennemie ciblée.
Si la cible a une Marque de Cendre, elle subit 1 blessure supplémentaire.

La chaleur est insoutenable. La fin est proche. 4



3 🌀
🌀 12

INCINÉRER

Inflige 2 blessures à une créature ennemie ciblée.
Si la cible a une Marque de Cendre, elle subit 1 blessure supplémentaire.

La chaleur est insoutenable. La fin est proche. 4