

10

6

4



PYROMANCIEN CENDRELAME

Chaque fois qu'une unité ennemie est détruite par l'un de vos sorts ou l'une de vos créatures, le Pyromancien Cendrelame gagne 1 Charge de Cendre (max 3).

Déflagration de Cendres: Lorsque vous activez le Pyromancien Cendrelame, vous pouvez dépenser 2 Charges de Cendre pour infliger 1 blessure à toutes les créatures ennemies à moins de 1 pouce.

3
1
3
3

Là où le feu purifie, les cendres racontent l'histoire de ceux qui n'ont pas su s'adapter.

2



LAME DE CENDRES

Le Pyromancien Cendrelame gagne +2 en Attaque en mêlée.

Dépensez 1 Charge de Cendre: Sa prochaine attaque de mêlée ce tour-ci inflige une blessure supplémentaire.

Forée dans le cœur d'un volcan, trempée dans la haine.

2

4

2

4



MARCHEUR DE CENDRE

Invoque un Marcheur de Cendre sur l'emplacement d'une créature non-mage morte ce tour-ci, sans tenir compte de la portée ou des lignes de vue.

Dépensez 1 Charge de Cendre: Le Marcheur de Cendre est invoqué avec +2 points de vie.

2
1
2

Inflige 2 blessures.

Né des restes, il ne vit que pour agrandir le tas.

3



4 
 2 
 4 

MARCHEUR DE CENDRE

Invoque un Marcheur de Cendre sur l'emplacement d'une créature non-mage morte ce tour-ci, sans tenir compte de la portée ou des lignes de vue.

Dépensez 1 Charge de Cendre: Le Marcheur de Cendre est invoqué avec +2 points de vie.

 2 |  1 |  2

 Inflige 2 blessures.

Né des restes, il ne vit que pour agrandir le tas. 3



2 

CONTRECOUP DE BRAISE

 Lorsqu'une créature ennemie termine son mouvement engagé avec votre magicien.

Inflige 1 blessures à cette créature.

Dépensez 1 Charge de Cendre: Repousse la créature de 3 pouces.

Il est dangereux de s'approcher trop près du feu. 2



2 

CONTRECOUP DE BRAISE

 Lorsqu'une créature ennemie termine son mouvement engagé avec votre magicien.

Inflige 1 blessures à cette créature.

Dépensez 1 Charge de Cendre: Repousse la créature de 3 pouces.

Il est dangereux de s'approcher trop près du feu. 2



3 
 10 

ÉRUPTION CENDRÉE

Inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Dépensez 1 Charge de Cendre: Inflige 1 blessure supplémentaire aux créatures à 1 pouce de la cible.

Parfois, la plus petite étincelle suffit à allumer un brasier. 3



3 
 6 

CHARGE FLAMBOYANTE

Votre magicien se déplace de 6 pouces en ignorant les créatures ennemies. Toutes les créatures ennemies traversées subissent 1 blessure.

Quand la fureur vous porte, même le sol brûle sous vos pas. 3



4 

AURA DE CENDRES

Votre magicien gagne +1 Attaque en mêlée.

Dépensez 1 Charge de Cendre: À la fin de votre tour, infligez 1 blessure à toutes les créatures engagées avec votre magicien.

La destruction est ma protection. 4

5

4

6



RENAISSANCE DU PHÉNIX

Invoquez un Phénix sur l'emplacement d'une de vos créatures morte ce tour-ci, sans tenir compte de la portée ou de la ligne de vue.

Aura de Feu: Les créatures ennemies à moins de 1 pouce subissent 1 blessure au début de leur activation.

Vol Ignore le terrain et les lignes de vue.

3 | 1 | 3

Inflige 3 blessures.

De la cendre à la flamme, encore et toujours.

5

2



CONSUMER LES CENDRES

Gagnez 1 Charge de Cendre et piochez une carte.

Rien ne se perd, tout se transforme... en puissance.

2