



3   **6**  **2**  **5**

FANTÔME DE CENDRE

Insaisissable: Ne peut pas être ciblé par des sorts ou des attaques à distance.

 **2** |  **1** |  **2**

 Inflige 1 blessure.

On ne le voit que lorsqu'il est trop tard. **2**



4   **6**  **3**  **3**

ORACLE DES FLAMMES

Présage de Feu: Action. Dépensez 1 'Charge de Cendre' pour marquer une créature ennemie à 8 pouces. La prochaine attaque réussie contre cette créature inflige +1 blessure supplémentaire.

 **2** |  **1** |  **2**

 Inflige 1 blessure.

Les flammes murmurent les secrets de nos ennemis. **4**



4   **6**  **3**  **3**

ORACLE DES FLAMMES

Présage de Feu: Action. Dépensez 1 'Charge de Cendre' pour marquer une créature ennemie à 8 pouces. La prochaine attaque réussie contre cette créature inflige +1 blessure supplémentaire.

 **2** |  **1** |  **2**

 Inflige 1 blessure.

Les flammes murmurent les secrets de nos ennemis. **4**



2   **6**

FUMÉE ET MIROIRS

 Lorsqu'une de vos créatures est ciblée par un sort. Téléportez la créature ciblée de 4 pouces. Le sort ennemi est annulé si la créature est maintenant hors de portée ou de ligne de vue.

Maintenant vous me voyez, maintenant vous ne me voyez plus. **2**



2   **6**

FUMÉE ET MIROIRS

 Lorsqu'une de vos créatures est ciblée par un sort. Téléportez la créature ciblée de 4 pouces. Le sort ennemi est annulé si la créature est maintenant hors de portée ou de ligne de vue.

Maintenant vous me voyez, maintenant vous ne me voyez plus. **2**



3   **12**

VOILE DE CENDRES

Crée un nuage de cendres de 4 pouces de rayon qui bloque la ligne de vue.

La cendre obscurcit la vue et trouble l'esprit. **3**



PAS DE CENDRE

Votre magicien peut se déplacer de 6 pouces. Il peut traverser les créatures et les obstacles.

Je marche sur les cendres du passé pour façonner l'avenir.

2



FLAMMES PROPHÉTIQUES

Regardez les trois premières cartes du deck d'un joueur (vous ou votre adversaire). Remettez-les sur le dessus dans n'importe quel ordre.

L'avenir est une page que je peux réécrire.

1