



PROPHÈTE DES CENDRES

Chaque fois qu'une unité ennemie est détruite par un sort de Feu ou une créature alliée alignée Feu, le Pyromancien Cendrelame gagne 1 Charge de Cendre (max 3). Ces charges peuvent être dépensées pour activer des effets bonus sur certains sorts du Codex.

10 | 1 | 3 | 2

J'ai vu l'avenir dans les cendres. Spoiler : ça chauffe pour vous.



Prescience: Au début de votre tour, regardez les deux premières cartes de votre deck. Remettez-les sur le dessus dans n'importe quel ordre.

2 | 1 | 2

⊗ Inflige 1 blessure.

Il lit l'avenir dans les volutes, mais n'aime jamais ce qu'il y voit.

3



Invoquez un Fantôme de Cendre dans une zone de Terrain Calciné ou un Nuage de Cendres.

Insaisissable: Ne peut être ciblé par des attaques que par des créatures adjacentes.

2 | 1 | 2

⊗ Inflige 2 blessures.

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

5



Révélation: Une fois par tour, vous pouvez cibler une créature ennemie à 8 pouces. L'adversaire doit révéler si cette créature sera activée ce tour-ci.

2 | 1 | 2

⊗ Inflige 1 blessure.

Les flammes murmurent les secrets de nos ennemis.

5



Protecteur: Les autres créatures alliées adjacentes ne peuvent pas être ciblées par des attaques.

3 | 1 | 2

⊗ Inflige 2 blessures.

Il ne protège pas ce qui est, mais ce qui sera.

5



⌚ Lorsqu'une de vos créatures est ciblée par une attaque de mêlée.

Changez la cible de l'attaque pour une autre de vos créatures adjacente à l'attaquant.

Je savais que tu ferais ça.

5



⌚ 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.

3



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.

5



Le terrain est considéré comme difficile pour toutes les créatures ennemis (mouvement divisé par deux).

Chaque pas est un effort dans mon royaume.

5

2



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.

1



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.

3

2