



PROPHÈTE DES CENDRES

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

Vision de Cendre: Action. Dépensez 1 'Charge de Cendre' pour regarder les deux premières cartes de n'importe quel Grimoire (le vôtre ou celui de l'adversaire) et les remettre sur le dessus dans l'ordre de votre choix.

🛡 3 | 🕊 1 | ➡ 3 | ✘ 2

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



VOYANT DE CENDRE

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



FANTÔME DE CENDRE

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



ORACLE DES FLAMMES

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



GARDIEN PRÉVOYANT

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



INTERVENTION PROPHÉTIQUE

⌚ 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



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.

3



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.

5



CHAMP DE CENDRES

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



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.

3

1



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.

2