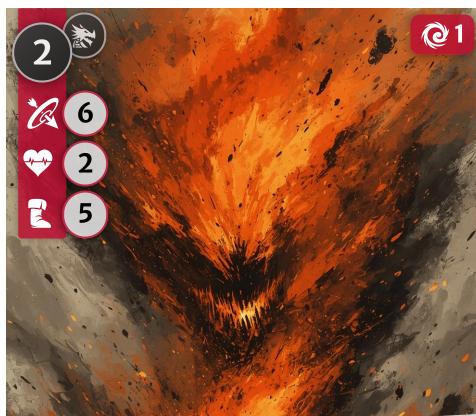




LE GRAND BARBECUE

Cette école est spécialisée dans les dégâts de zone et le contrôle du terrain par le feu. Les mages de cette voie transforment le champ de bataille en un brasier infernal, laissant des zones calcinées qui continuent de nuire à l'adversaire.

Quand le feu danse, tout le monde est invité. Surtout les ennemis.



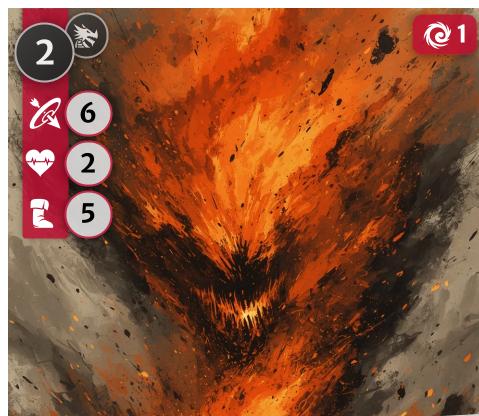
Allumage: Lorsqu'il inflige des dégâts de combat à une créature, celle-ci subit 1 blessure supplémentaire à la fin du tour.

🛡 2 | 🚶 1 | ✕ 3

✖ Inflige 1 blessure.

Il n'a que deux émotions : la faim et l'envie de tout brûler. Et il a toujours faim.

3



Allumage: Lorsqu'il inflige des dégâts de combat à une créature, celle-ci subit 1 blessure supplémentaire à la fin du tour.

🛡 2 | 🚶 1 | ✕ 3

✖ Inflige 1 blessure.

Il n'a que deux émotions : la faim et l'envie de tout brûler. Et il a toujours faim.

3



Immolation: Les créatures qui commencent leur tour engagées avec le Feu de Joie Vivant subissent 1 blessure.

Dernier Crémement: À sa mort, laisse une zone de Terrain Calciné de 3 pouces de rayon.

3 | 1 | 2

Inflige 2 blessures.

Inflige 1 blessure.

Approchez, approchez ! Il y a de la place pour tout le monde... dans les flammes.

5



Immolation: Les créatures qui commencent leur tour engagées avec le Feu de Joie Vivant subissent 1 blessure.

Dernier Crémement: À sa mort, laisse une zone de Terrain Calciné de 3 pouces de rayon.

3 | 1 | 2

Inflige 2 blessures.

Inflige 1 blessure.

Approchez, approchez ! Il y a de la place pour tout le monde... dans les flammes.

5



Une créature ennemie termine son mouvement à 6 pouces ou moins d'une de vos créatures.

Inflige 1 blessure à cette créature.

C'est l'intention qui compte. Et mon intention, c'est que ça brûle.

3



Une créature ennemi termine son mouvement à 6 pouces ou moins d'une de vos créatures.

Inflige 1 blessure à cette créature.

C'est l'intention qui compte. Et mon intention, c'est que ça brûle.

3



Aura de Cendres: À la fin de chaque tour, toutes les créatures ennemis à 2 pouces ou moins du Colosse Incandescent subissent 1 blessure.

4 | 2 | 3

Certains disent qu'il est né d'un volcan. D'autres, d'un barbecue un peu trop ambitieux.

5



Aura de Cendres: À la fin de chaque tour, toutes les créatures ennemis à 2 pouces ou moins du Colosse Incandescent subissent 1 blessure.

4 | 2 | 3

Certains disent qu'il est né d'un volcan. D'autres, d'un barbecue un peu trop ambitieux.

5



Inflige 1 blessure à toutes les créatures dans un rayon de 3 pouces.

Un classique indémodable. Simple, efficace, et très chaud.

5



Inflige 1 blessure à toutes les créatures dans un rayon de 3 pouces.

Un classique indémodable. Simple, efficace, et très chaud.

5