



## PYROTECHNIE DE PRÉCISION

Cette école se concentre sur l'élimination chirurgicale des menaces. Les mages de cette voie apprennent à concentrer leur puissance de feu sur des cibles uniques, les marquant pour une destruction inévitable.

*Chaque flamme a sa cible. Chaque étincelle, son destin.*



**Chasseur de Primes:** Gagne +2 en initiative de combat et inflige +1 blessure en attaquant une créature avec une Marque de Cendre.

3 | 1 | ✘ 2

✘ Inflige 2 blessures.

*Il peut sentir une marque de cendre à des kilomètres. Et il adore ce qu'il sent.*

5



**Chasseur de Primes:** Gagne +2 en initiative de combat et inflige +1 blessure en attaquant une créature avec une Marque de Cendre.

3 | 1 | ✘ 2

✘ Inflige 2 blessures.

*Il peut sentir une marque de cendre à des kilomètres. Et il adore ce qu'il sent.*

5



**Embuscade:** Peut être placé n'importe où sur le terrain, à plus de 10 pouces d'une créature ennemie.

**Toucher Incandescent:** Lorsqu'il gagne un combat en tant qu'attaquant, vous pouvez appliquer une Marque de Cendre à la créature vaincue au lieu d'infliger des blessures.

🛡 2 | 🚶 1 | ✕ 2

✖ Inflige 1 blessure.

*Le silence avant le brasier.*

5



**Embuscade:** Peut être placé n'importe où sur le terrain, à plus de 10 pouces d'une créature ennemie.

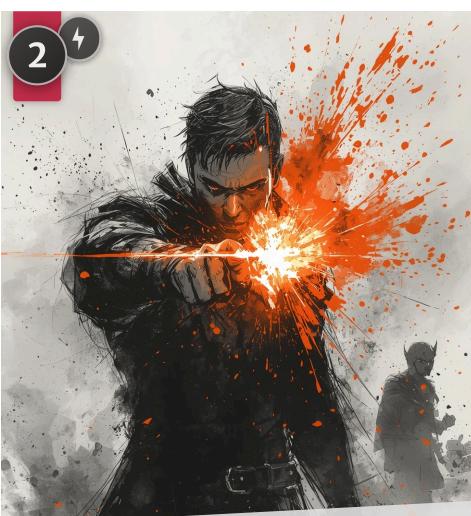
**Toucher Incandescent:** Lorsqu'il gagne un combat en tant qu'attaquant, vous pouvez appliquer une Marque de Cendre à la créature vaincue au lieu d'infliger des blessures.

🛡 2 | 🚶 1 | ✕ 2

✖ Inflige 1 blessure.

*Le silence avant le brasier.*

5

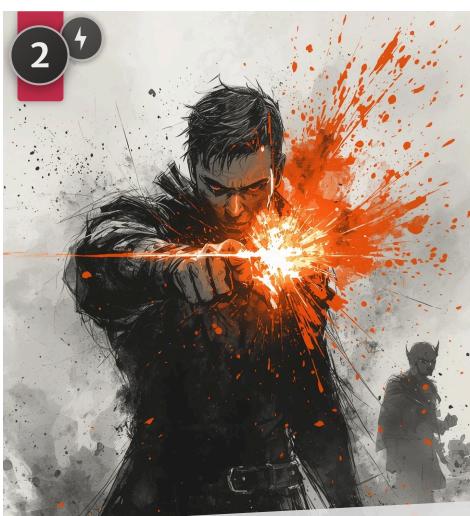


⌚ Une créature ennemie avec une Marque de Cendre est activée.

Inflige 2 blessures à cette créature.

*Tu bouges, tu brûles.*

3



⌚ Une créature ennemie avec une Marque de Cendre est activée.

Inflige 2 blessures à cette créature.

*Tu bouges, tu brûles.*

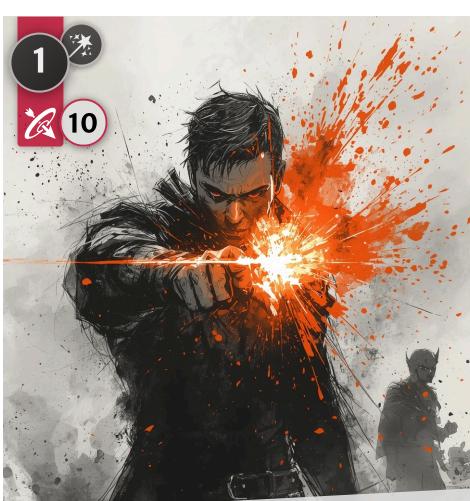
3



Applique 1 Marque de Cendre à une créature ennemie ciblée. (Les créatures avec une Marque de Cendre subissent 1 blessure supplémentaire de toutes les sources de Feu.)

*Une fois marqué, il n'y a plus d'échappatoire.*

2



Applique 1 Marque de Cendre à une créature ennemie ciblée. (Les créatures avec une Marque de Cendre subissent 1 blessure supplémentaire de toutes les sources de Feu.)

*Une fois marqué, il n'y a plus d'échappatoire.*

2



Inflige 4 blessures à une créature ennemie ciblée.  
Si la cible a une Marque de Cendre, elle subit 2  
blessures supplémentaires.

*La chaleur est insoutenable. La fin est proche.*

5



Inflige 4 blessures à une créature ennemie ciblée.  
Si la cible a une Marque de Cendre, elle subit 2  
blessures supplémentaires.

*La chaleur est insoutenable. La fin est proche.*

5