



GREFFEUR DE SORTS

Greffon Arcane: Lorsque vous lancez un sort, vous pouvez révéler une carte avec le mot-clé 'Greffon' depuis votre main. Payez son coût de Greffon en plus du coût du sort principal. Le sort principal gagne l'effet du Greffon. La carte révélée reste dans votre main.

🛡 3 | 🚶 1 | ➡ 3 | ✕ 1

Vous voyez un sort d'invocation et un sort de projectile. Je vais un porteur et un passager. Laissez-moi vous montrer.



PROJECTILE ARCANIQUE

Inflige 1 dégât à une créature ciblée.

Greffon (1): Gagnez 1 mana.

Un sort simple, mais toujours efficace comme base.

2



CONSTRUCTION D'ÉNERGIE

Greffon (0): Diminuez le coût du sort de 1.

🛡 1 | 🚶 1 | ✕ 2

Pure énergie cristallisée en forme fonctionnelle.

2



TISSAGE DE MANA

Gagnez 2 mana.
Greffon (1): +1 dégât à la cible du sort.

L'énergie brute peut être remodelée en ressource.

1



AMPLIFICATEUR ARCANIQUE

Piochez 1 carte et gagnez 1 mana.
Greffon (0): Diminuez le coût du sort de 1.

Tous les sorts méritent d'être poussés à leur paroxysme.

4



PROTECTION GÉOMÉTRIQUE

Une créature alliée gagne +2 Défense jusqu'à la fin du tour.
Greffon (1): La cible gagne Résilience jusqu'à la fin du tour.

Les angles parfaits dévient toute attaque imparfaite.

5



MATRICE DE SORT

Réduisez de 1 le coût des sorts Greffon tant que cette créature est en jeu.

Greffon (2): Si le sort invoque une créature, elle gagne +1 PV et +1 Défense.

3 | 1 | 2 | 1

Un échafaudage géométrique pour supporter la magie complexe.

3



ÉCLAT DE PARADOXE

C: Lorsqu'une créature ennemie attaque une de vos créatures.

Une créature ennemie ciblée perd 1 Défense de façon permanente.

Greffon (1): Inflige 1 dégât à la cible du sort.

Un fragment de réalité brisé, tranchant comme une lame.

3



ÉCHO DE SORT

Copiez le dernier sort instantané que vous avez lancé ce tour. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles.

Greffon (3): Piochez 1 carte et réduisez le coût du prochain sort de 2.

Pourquoi lancer un sort une fois quand on peut le lancer deux ?

1

 4

GREFFE DE RÉALITÉ

Choisissez une créature. Échangez deux de ses statistiques au choix (PV/Mouvement/Défense/Attaque) de façon permanente.

Greffon (3): Le sort peut affecter une créature supplémentaire à 3 pouces de la cible originale.

La magie ultime : réécrire les règles en temps réel.

6

2



6

2

5



FAMILIER ARCANIQUE

Lorsque vous lancez un sort, le Familiar gagne +1 Attaque à Distance jusqu'à la fin du tour.

Greffon (1): Inflige 1 dégât à une créature ennemie à 6 pouces de la cible.

1 | 1 | 2 | 1

Un compagnon d'énergie pure, toujours prêt à servir.

2