



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 vois un porteur et un passager. Laissez-moi vous montrer.



Inflige 1 dégât à une créature ciblée.
Greffon (1): Gagnez 1 mana.

Un sort simple, mais toujours efficace comme base.

2



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

🛡 1 | 🚶 1 | ✕ 2

Pure énergie cristallisée en forme fonctionnelle.

2



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

L'énergie brute peut être remodelée en ressource.

1



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



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



• 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



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



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



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



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