



PYROMANCIEN CENDRELAME

Chaque fois qu'une unité ennemie est détruite par un sort de Feu ou une créature alliée alignée Feu, le Pyromancien Cendrelame gagne 1 Charge de Cendre (max 3). Ces charges peuvent être dépensées pour activer des effets bonus sur certains sorts du Codex.

🛡 12 | 🚶 1 | ⚡ 3 | ✕ 3

Là où le feu purifie, les cendres racontent l'histoire de ceux qui n'ont pas su s'adapter.



Le Pyromancien Cendrelame gagne +2 en Attaque en mêlée.

Dépensez 1 Charge de Cendre: Sa prochaine attaque de mêlée ce tour-ci inflige des dégâts de feu et applique une Marque de Cendre.

Forée dans le cœur d'un volcan, trempée dans la haine.

3



Monture: Le Pyromancien Cendrelame peut monter et descendre de cette créature (action gratuite). Tant qu'il est monté, il utilise le mouvement du Destrier.

Charge Ardente: Si le Destrier se déplace d'au moins 4 pouces en ligne droite avant d'attaquer, il inflige +1 blessure.

🛡 3 | 🚶 2 | ✕ 2

✕ Inflige 2 blessures.

Il galope sur les vents chauds de la destruction.

5



Invocate un Marcheur de Cendre sur l'emplacement d'une créature non-mage morte ce tour-ci.

Dépensez 1 Charge de Cendre: Le Marcheur de Cendre est invoqué avec +2 points de vie.

2 | 1 | ✕ 2

✗ Inflige 2 blessures.

Né des restes, il ne vit que pour agrandir le tas.

5



Lorsqu'une de vos créatures de Feu est ciblée par une attaque ou un sort ennemi.

Détruissez la créature ciblée. Vous gagnez un nombre de Charges de Cendre égal à sa moitié de ses points de vie (arrondi au supérieur).

Une fin glorieuse pour un nouveau départ.

2



● Lorsqu'une créature ennemie termine son mouvement engagé avec votre magicien.

Inflige 2 blessures à cette créature.

Dépensez 1 Charge de Cendre: Repousse la créature de 3 pouces.

Il est dangereux de s'approcher trop près du feu.

3



Inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Dépensez 1 Charge de Cendre: Inflige 1 blessure supplémentaire aux créatures adjacentes à la cible.

Parfois, la plus petite étincelle suffit à allumer un brasier.

5



Téléportez votre magicien de 6 pouces.
Dépensez 1 Charge de Cendre: Laissez une zone de Terrain Calciné à votre point de départ.

Je suis là où le vent me porte, et le feu me suit.

5



Votre magicien gagne +1 Armure.
Dépensez 1 Charge de Cendre: À la fin de votre tour, infligez 1 blessure à toutes les créatures engagées avec votre magicien.

La destruction est ma protection.

5

5



6



4



6

Dépensez 3 Charges de Cendre: pour lancer ce sort. Invoquez un Phénix sur l'emplacement d'une de vos créatures de Feu morte ce tour-ci.

Aura de Feu: Les créatures ennemis adjacentes subissent 1 blessure au début de leur tour.

Vol *Ignore le terrain et les lignes de vue. Subit +1 dégât des attaques à distance.*

🛡 3 | ⚪ 1 | ✕ 3

✖ Inflige 3 blessures.

De la cendre à la flamme, encore et toujours.

5

1



Détruissez une zone de Terrain Calciné sur le terrain. Gagnez 1 Charge de Cendre et piochez une carte.

Rien ne se perd, tout se transforme... en puissance.

1