



## PYROMANCIEN CENDRELAME

*Chaque fois qu'une unité ennemie est détruite par l'un de vos sorts ou l'une de vos créatures, le Pyromancien Cendrelame gagne 1 Charge de Cendre (max 3).*

**Déflagration de Cendres:** Action. Dépensez toutes vos 'Charges de Cendre' pour infliger un nombre de blessures égal aux charges dépensées à toutes les créatures adjacentes (alliées et ennemis).

🛡 3 | ⚪ 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