



ARCHIVISTE DES CHRONIQUES

Maîtrise des Archives: Une fois par tour, vous pouvez payer 1 mana pour choisir un sort (non-créature) de votre pile de défausse. Vous pouvez lancer ce sort comme si c'était une carte dans votre main, en payant son coût en mana. Ce sort est ensuite exilé.

🛡 3 | 🕵 1 | ➡ 3 | ✂ 1

Le passé est un livre ouvert, le futur une page à écrire. Je lis les deux.



Archive Personnelle: Une fois par tour, vous pouvez choisir un sort (non-créature) de votre défausse. Le coût en mana de ce sort est réduit de 2 pour ce tour. Ce sort est ensuite exilé.

🛡 2 | 🕵 1 | ✂ 1

Il contient tout ce qui a été oublié, et il n'aime pas qu'on l'oublie.



Intrusion Mentale: Lorsqu'il inflige des dégâts de combat à un magicien, regardez la main de ce joueur. Vous pouvez ensuite choisir un sort (non-créature) de votre défausse. Le coût en mana de ce sort est réduit de 2 pour ce tour. Ce sort est ensuite exilé.

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

🛡 2 | 🕵 1 | ✂ 3

Il a un appétit insatiable pour les secrets.



Vous pouvez lancer cette créature depuis votre défausse. Si vous le faites, elle est exilée lorsqu'elle quitte le terrain.

Lorsque cette créature arrive sur le champ de bataille depuis votre défausse, piochez une carte.

🛡 3 | ⚖ 1 | ✕ 4

Un souvenir qui a pris forme.

4



⌚ N'importe quand pendant votre tour.
Échangez une carte de votre main avec une carte de votre défausse.

Ce n'est pas ce qui s'est passé. C'est ce qui aurait dû se passer.

3



Vous pouvez utiliser la capacité 'Maîtrise des Archives' de votre magicien une fois de plus par tour.

Bien organisé, c'est à moitié copié.

1



Savoir, c'est Pouvoir: Gagne +1 Santé et +1 Armure pour chaque sort que vous avez lancé depuis votre défausse.

Lorsque cette créature attaque, si vous avez lancé 3 sorts ou plus depuis votre défausse ce tour, piochez une carte.

🛡 3 | ⚖ 1 | ✕ 4

Plus il en sait, plus il est dangereux.

3



⌚ Lorsqu'un adversaire pioche une carte en dehors de sa phase de pioche.
Regardez la main de ce joueur.

Je vois clair dans votre jeu.

3



Chaque fois qu'un sort est mis dans une défausse, vous pouvez regarder la première carte de votre deck. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre deck.

Tout ce qui a été, est, et sera.

2



Regardez les 3 premières cartes de n'importe quel deck et réorganisez-les comme vous le souhaitez.

Connaitre le chemin, c'est déjà y être.

1



5

Choisissez un sort (non-créature) de votre pile de défausse. Le coût en mana de ce sort est réduit de 3 pour ce tour. Ce sort est ensuite exilé.

L'imitation est la plus sincère des flatteries. Et la plus efficace.

3

4