

Cette école maîtrise la manipulation du temps. Les mages de cette voie peuvent accélérer leurs alliés, ralentir leurs ennemis, et même altérer le cours des événements pour leur avantage tactique.

4



6



3



3





ESPRIT DU PARADOXE

Initiative Absolue: Au tour où cette créature est engagée en combat, vous pouvez choisir de la faire attaquer en premier, même si elle n'a pas l'initiative. Si vous le faites, elle subit 1 blessure après le combat.

 3 |  1 |  3

Il a déjà vu ce combat, et il sait comment il se termine.

4

4



6



3



3





ESPRIT DU PARADOXE

Initiative Absolue: Au tour où cette créature est engagée en combat, vous pouvez choisir de la faire attaquer en premier, même si elle n'a pas l'initiative. Si vous le faites, elle subit 1 blessure après le combat.

 3 |  1 |  3

Il a déjà vu ce combat, et il sait comment il se termine.

4

3



6

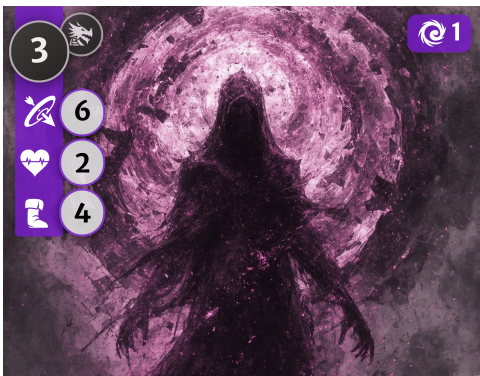


2



4





CHRONOVORE

Sentinelle du Destin: Une fois par tour, au début de votre tour, vous pouvez regarder la première carte du deck de n'importe quel joueur et la placer en dessous de son deck.

 2 |  1 |  3

Il ne dévore pas le temps, il dévore les possibilités.

3

3



6

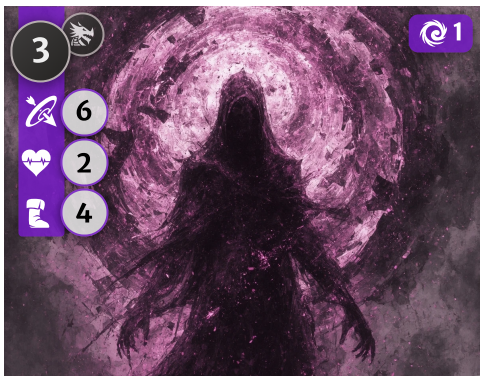


2



4





CHRONOVORE

Sentinelle du Destin: Une fois par tour, au début de votre tour, vous pouvez regarder la première carte du deck de n'importe quel joueur et la placer en dessous de son deck.

 2 |  1 |  3

Il ne dévore pas le temps, il dévore les possibilités.

3



DÉJÀ VU

 Lorsqu'une créature ennemie termine une action (mouvement, attaque, etc.).

La créature doit immédiatement répéter la même action, en ciblant la même créature si possible.

On recommence ?

3



DÉJÀ VU

 Lorsqu'une créature ennemie termine une action (mouvement, attaque, etc.).

La créature doit immédiatement répéter la même action, en ciblant la même créature si possible.

On recommence ?

3



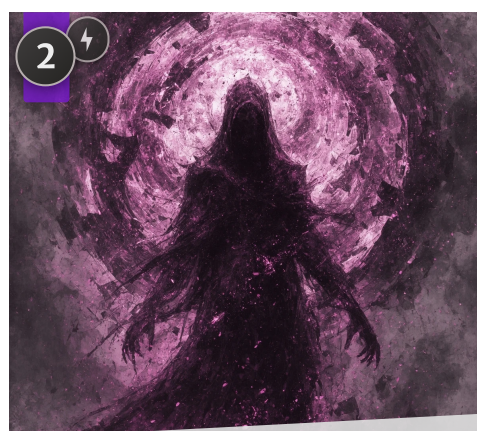
CASCADE TEMPORELLE

 Lorsque vous venez de lancer un sort.

Vous pouvez immédiatement lancer un autre sort de coût 3 ou moins depuis votre main. Ce sort coûte 1 mana de moins.

Un sort en entraîne un autre, comme les échos du temps.

2



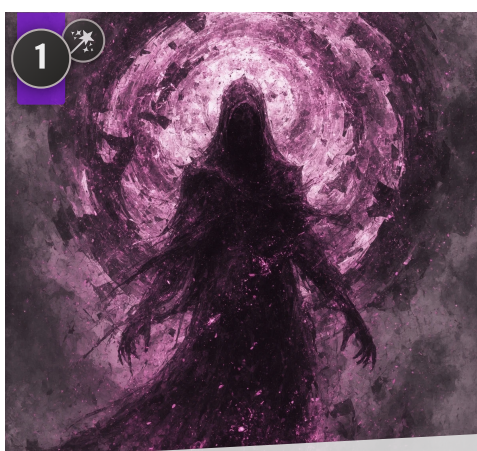
CASCADE TEMPORELLE

 Lorsque vous venez de lancer un sort.

Vous pouvez immédiatement lancer un autre sort de coût 3 ou moins depuis votre main. Ce sort coûte 1 mana de moins.

Un sort en entraîne un autre, comme les échos du temps.

2

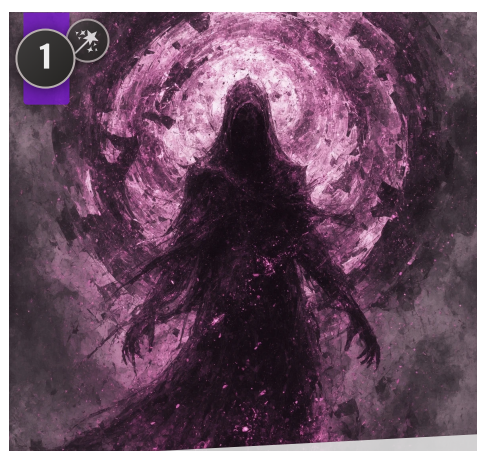


PRÉCOGNITION

Regardez les 3 premières cartes de votre deck. Mettez-en une dans votre main et les deux autres au-dessous de votre deck dans n'importe quel ordre.

L'avenir n'est pas écrit, mais certaines pages sont plus faciles à lire que d'autres.

0



PRÉCOGNITION

Regardez les 3 premières cartes de votre deck. Mettez-en une dans votre main et les deux autres au-dessous de votre deck dans n'importe quel ordre.

L'avenir n'est pas écrit, mais certaines pages sont plus faciles à lire que d'autres.

0