

Cette école maîtrise l'art de la redirection et de la substitution. Les mages de cette voie manipulent les reflets aquatiques pour échanger les positions, détourner les attaques et créer des portails temporaires, transformant le champ de bataille en un labyrinthe mouvant.

2

6

2

5

REFLET AQUATIQUE

Substitution: Quand cette créature devrait subir des dégâts, vous pouvez l'échanger de place avec une autre créature alliée à 6".

1 | 1 | 3 | 2

L'eau révèle des vérités cachées.

2

2

6

2

5

REFLET AQUATIQUE

Substitution: Quand cette créature devrait subir des dégâts, vous pouvez l'échanger de place avec une autre créature alliée à 6".

1 | 1 | 3 | 2

L'eau révèle des vérités cachées.

2

2

REDIRECTION

Quand l'adversaire lance un sort ciblant une de vos créatures

Changez la cible du sort adverse vers une cible valide de votre choix (alliée ou ennemie).

Votre attaque trouve une meilleure cible.

2

2

REDIRECTION

Quand l'adversaire lance un sort ciblant une de vos créatures

Changez la cible du sort adverse vers une cible valide de votre choix (alliée ou ennemie).

Votre attaque trouve une meilleure cible.

2

3



ÉCHANGE DE POSITION

Échangez les positions de deux créatures sur le plateau à moins de 6 pouces l'une de l'autre. Elles peuvent être alliées ou ennemies.

Un instant, vous étiez là... maintenant vous êtes ici.

3

3



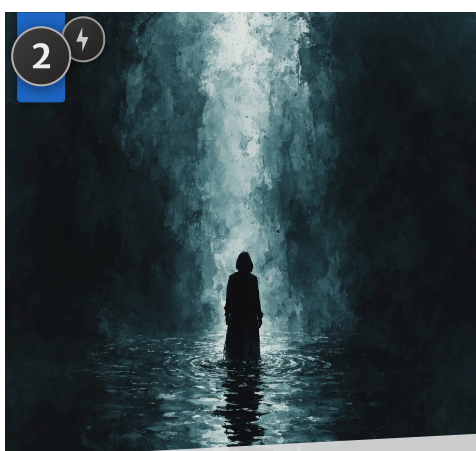
ÉCHANGE DE POSITION

Échangez les positions de deux créatures sur le plateau à moins de 6 pouces l'une de l'autre. Elles peuvent être alliées ou ennemies.

Un instant, vous étiez là... maintenant vous êtes ici.

3

2



RÉFLEXION DES DÉGÂTS

 Quand une de vos créatures subit des dégâts au combat

L'attaquant subit les mêmes dégâts qu'il vient d'infliger.

Votre propre force se retourne contre vous.

3

2



RÉFLEXION DES DÉGÂTS

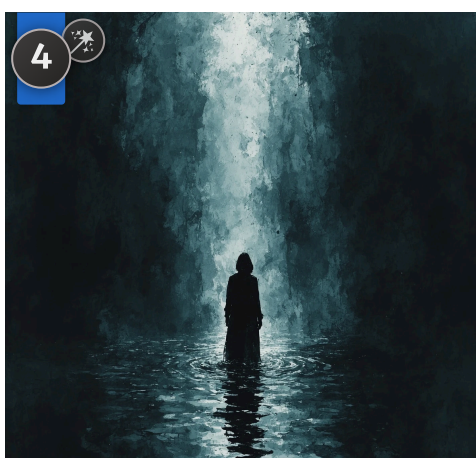
 Quand une de vos créatures subit des dégâts au combat

L'attaquant subit les mêmes dégâts qu'il vient d'infliger.

Votre propre force se retourne contre vous.

3

4



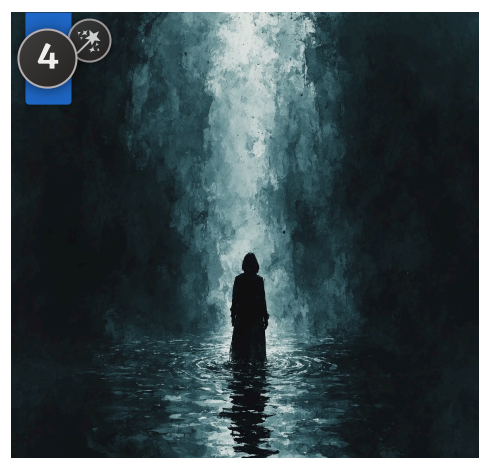
PASSE-PASSE ILLUSOIRE

Échangez la position de votre magicien avec n'importe quelle autre créature à moins de 10 pouces.

Un instant, vous m'aviez coincé... ou était-ce juste un reflet ?

4

4



PASSE-PASSE ILLUSOIRE

Échangez la position de votre magicien avec n'importe quelle autre créature à moins de 10 pouces.

Un instant, vous m'aviez coincé... ou était-ce juste un reflet ?

4