



## MIRAGES ET FAUX-SEMBLANTS

Cette école est spécialisée dans la création de leurres, la perturbation des sens ennemis et l'invisibilité temporaire. Les mages de cette voie manipulent la perception de leurs adversaires pour les désorienter et les tromper.

*La vérité est une illusion. L'illusion est la vérité.*

3



 6

 2

 5



Invoque une Image Miroir. Puis, invoque une copie de cette créature (un Leurre) adjacente à elle. Le Leurre a 1 point de vie.

 2 |  1 |  1

 Après le combat, vous pouvez téléporter la créature défenseur de 2 pouces.

*Lequel est le vrai ? Au moment où vous le saurez, il sera trop tard.*

5

3



 6

 2

 5



Invoque une Image Miroir. Puis, invoque une copie de cette créature (un Leurre) adjacente à elle. Le Leurre a 1 point de vie.

 2 |  1 |  1

 Après le combat, vous pouvez téléporter la créature défenseur de 2 pouces.

*Lequel est le vrai ? Au moment où vous le saurez, il sera trop tard.*

5

2 

 6

 2

 6



**Passe-passe:** Une fois par tour, peut échanger sa place avec un Leurre allié sur le terrain.

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

 2 |  1 |  1

*Plus rapide que l'œil, et bien plus malin.* 3

2 

 6

 2

 6



**Passe-passe:** Une fois par tour, peut échanger sa place avec un Leurre allié sur le terrain.

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

 2 |  1 |  1

*Plus rapide que l'œil, et bien plus malin.* 3

2 

 8

 1

0



 Lorsqu'une de vos créatures est ciblée par une attaque.

Créez un Leurre adjacent à la créature ciblée. L'attaque doit maintenant cibler le Leurre.

 1 |  1

*Vous visiez quoi, déjà ?* 3

2 

 8

 1

0



 Lorsqu'une de vos créatures est ciblée par une attaque.

Créez un Leurre adjacent à la créature ciblée. L'attaque doit maintenant cibler le Leurre.

 1 |  1

*Vous visiez quoi, déjà ?* 3

4 

 10



Choisissez une zone d'un rayon de 4 pouces. Échangez la place de deux créatures (alliées ou ennemies) de taille 1 ou 2 à l'intérieur de cette zone.

*Attendez, ce n'était pas vous, là-bas ? Et qui est-ce, ici ?* 6

4 

 10



Choisissez une zone d'un rayon de 4 pouces. Échangez la place de deux créatures (alliées ou ennemies) de taille 1 ou 2 à l'intérieur de cette zone.

*Attendez, ce n'était pas vous, là-bas ? Et qui est-ce, ici ?* 6



Une créature ennemie ciblée a -2 à son Initiative de combat jusqu'à la fin du tour.

*Un voile sur les yeux, un doute dans l'esprit.*

3



Une créature ennemie ciblée a -2 à son Initiative de combat jusqu'à la fin du tour.

*Un voile sur les yeux, un doute dans l'esprit.*

3