

# FLUX ET REFLUX TEMPOREL

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.



## ESPRIT DU PARADOXE

**Initiative Absolue:** Lorsque cette créature entre 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.*

3



## ESPRIT DU PARADOXE

**Initiative Absolue:** Lorsque cette créature entre 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.*

3



## CHRONOVORE

**Manger le Temps:** Lorsque le Chronovore est activé, vous pouvez choisir de ne pas activer une autre de vos créatures ce tour. Si vous le faites, le Chronovore gagne +2 à son attaque et sa défense jusqu'à la fin du tour.

🛡 2 | ⚖ 1 | ✕ 3

*Il dévore les secondes pour régurgiter des éternités.*

4



## CHRONOVORE

**Manger le Temps:** Lorsque le Chronovore est activé, vous pouvez choisir de ne pas activer une autre de vos créatures ce tour. Si vous le faites, le Chronovore gagne +2 à son attaque et sa défense jusqu'à la fin du tour.

🛡 2 | ⚖ 1 | ✕ 3

*Il dévore les secondes pour régurgiter des éternités.*

4



## DÉJÀ VU

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

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

*On recommence ?*

4



## CHAMP DE STASE

Crée une zone de 3 pouces de rayon. Les créatures qui entrent ou terminent leur tour dans la zone sont en stase (ne peuvent pas être activées) jusqu'à leur prochain tour.

*Le temps s'arrête ici.*

1



## PRÉCOGNITION

Choisissez une de vos créatures. La prochaine fois que vous pouvez activer une créature, vous devez activer celle-là.

*Je sais ce qui va se passer. Et je sais qui va le faire.*

3



## DÉJÀ VU

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

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

*On recommence ?*

4



## CHAMP DE STASE

Crée une zone de 3 pouces de rayon. Les créatures qui entrent ou terminent leur tour dans la zone sont en stase (ne peuvent pas être activées) jusqu'à leur prochain tour.

*Le temps s'arrête ici.*

1



## PRÉCOGNITION

Choisissez une de vos créatures. La prochaine fois que vous pouvez activer une créature, vous devez activer celle-là.

*Je sais ce qui va se passer. Et je sais qui va le faire.*

3