

Cette école maîtrise l'art du contrôle territorial par la coordination et la mobilité. Les mages de cette voie orchestrent leurs forces pour dominer le champ de bataille, créant des réseaux de commandement et des zones d'influence mobiles.

3

6

2

4



COMMANDANT DE TERRAIN

Commandement: Une fois par tour, choisissez une créature alliée à 6". Elle gagne +2 mouvement jusqu'à la fin du tour.

2

1

3

2

Sa voix porte au-delà des collines.

2

3

6

2

4



COMMANDANT DE TERRAIN

Commandement: Une fois par tour, choisissez une créature alliée à 6". Elle gagne +2 mouvement jusqu'à la fin du tour.

2

1

3

2

Sa voix porte au-delà des collines.

2

1



CONTRÔLE DE ZONE

Choisissez une créature alliée. Les créatures adverses perdent 1 mouvement quand elles se déplacent à 4" ou moins de cette créature jusqu'à la fin du tour.

Le terrain obéit à ma volonté.

1

1



CONTRÔLE DE ZONE

Choisissez une créature alliée. Les créatures adverses perdent 1 mouvement quand elles se déplacent à 4" ou moins de cette créature jusqu'à la fin du tour.

Le terrain obéit à ma volonté.

1



2
6
2
3

SENTINELLE TERRITORIALE

Zone d'Influence: Les créatures alliées dans un rayon de 4" gagnent +1 défense.

3 | 1 | 3

Elle veille sur ses terres avec une vigilance éternelle.

2



2
6
2
3

SENTINELLE TERRITORIALE

Zone d'Influence: Les créatures alliées dans un rayon de 4" gagnent +1 défense.

3 | 1 | 3

Elle veille sur ses terres avec une vigilance éternelle.

2



2

REPOSITIONNEMENT TACTIQUE

Choisissez deux créatures alliées à 6" d'un Commandant de Terrain. Elles peuvent immédiatement se déplacer de 3" chacune.

Un pas de côté peut changer une bataille.

2



3
6
3
3

GARDIEN DE BASTION

Domination d'Objectif: Si cette créature contrôle un objectif en fin de tour, votre équipe l'emporte en cas d'égalité sur cet objectif.

4 | 1 | 3

Ici, nous tenons. Ici, nous résistons.

3



3
6
3
3

GARDIEN DE BASTION

Domination d'Objectif: Si cette créature contrôle un objectif en fin de tour, votre équipe l'emporte en cas d'égalité sur cet objectif.

4 | 1 | 3

Ici, nous tenons. Ici, nous résistons.

3



3

COORDINATION DU CHAMP DE BATAILLE

Toutes vos créatures à 6" d'un Commandant de Terrain gagnent +1 mouvement et +1 initiative jusqu'à la fin du tour.

L'unité fait la force, la coordination fait la victoire.

3