



## BÂTISSEURS DE CITADELLES

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.

*Là où mes pieds se posent, une forteresse s'élève.*



**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.*



**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.*



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.



**Zone d'Influence:** Les créatures alliées dans un rayon de 4" gagnent +1 défense. Cette zone se déplace avec la créature.

🛡 3 | 🚶 1 | ✕ 3

Elle veille sur ses terres avec une vigilance éternelle.

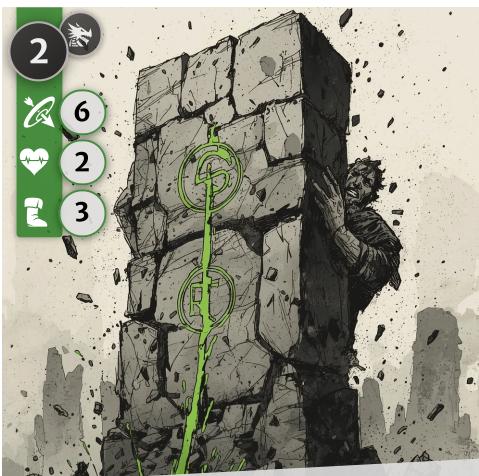
2



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.

2



**Zone d'Influence:** Les créatures alliées dans un rayon de 4" gagnent +1 défense. Cette zone se déplace avec la créature.

🛡 3 | 🚶 1 | ✕ 3

Elle veille sur ses terres avec une vigilance éternelle.

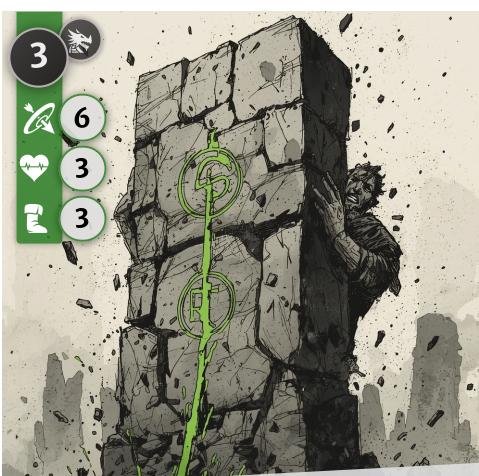
2



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.

3



**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.

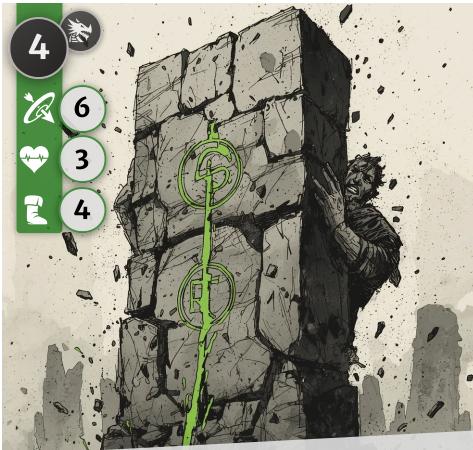
4



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



**Commandement Supérieur:** Toutes les créatures alliées à 8" gagnent +1 mouvement permanent. Une fois par tour, téléportez une créature alliée vers n'importe quelle autre créature alliée à 8".

3 | 1 | 4 | 3

*Il voit le champ de bataille comme un échiquier.*

5