



RAGE TRIBALE

Cette école puise sa force dans la cohésion tribale et la fureur collective. Les mages de cette voie invoquent des hordes de guerriers orcs et gobelins qui se renforcent mutuellement au combat, transformant la rage en puissance destructrice.

Unis dans la fureur, invincibles dans le combat.



Petit mais féroce, surtout en meute.

1



Petit mais féroce, surtout en meute.

1



Pack: Cette créature gagne +1 attaque si elle a un allié adjacent.

🛡 1 | ⚪ 1 | ✕ 3

Petit mais féroce, surtout en meute.

1



Quand une de vos créatures attaque
La créature attaquante gagne +2 attaque pour ce combat. Si elle tue sa cible, elle peut attaquer une autre cible adjacente.

La rage décuple les forces.

2



Quand une de vos créatures attaque

La créature attaquante gagne +2 attaque pour ce combat. Si elle tue sa cible, elle peut attaquer une autre cible adjacente.

La rage décuple les forces.

2



Rage: Quand cette créature subit des dégâts, elle gagne +1 attaque jusqu'à la fin du tour.

🛡 2 | ⚪ 1 | ✕ 4

La guerre est sa raison d'être.

2

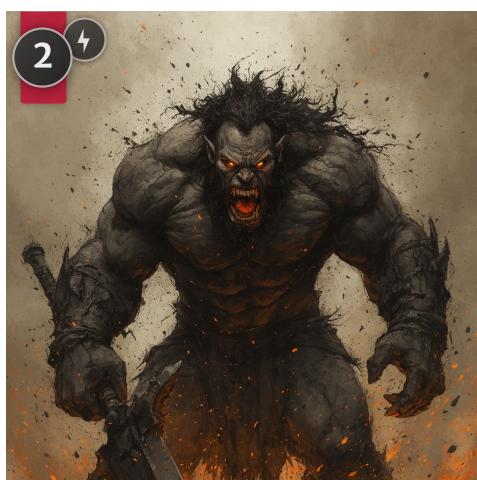


Rage: Quand cette créature subit des dégâts, elle gagne +1 attaque jusqu'à la fin du tour.

🛡 2 | ⚪ 1 | ✕ 4

La guerre est sa raison d'être.

2



Quand une de vos créatures attaque

Toutes vos autres créatures gagnent +1 mouvement et +1 attaque jusqu'à la fin du tour.

L'attaque de l'un inspire tous les autres.

3



Invuez 2 créatures avec ces caractéristiques sur le plateau à portée. Elles gagnent +1 attaque si elles ont un allié adjacent.

🛡 1 | ⚪ 1 | ✕ 3

Il s'arrivent en nombre, ils frappent comme un seul.

4



Commandement: Les créatures alliées dans un rayon de 6" gagnent +1 attaque. Quand cette créature attaque, choisissez un allié à 6": il peut attaquer immédiatement.

🛡 3 | ⚪ 1 | ✕ 4

Sa présence électrise les troupes.

5