



4 **3** **3**

PLONGEUR A PIC : Zéphirim

[VOLTIGE] : cette unité peut traverser les unités adverses lors de son déplacement.

3



4 **4** **2**

VIGIE ANEMOMETRIQUE : Thyrien

[BOURRASQUE] : 3 PA > Ciblez une unité située dans la ZI de la vigie anémométrique, déplacez-la d'une case dans la direction opposée si elle est libre.

3



2 **3** **3**

ANALYSTE CINETIQUE : Thyrien

[PERMUTATION] : 2 PA > échangez la position de cette unité avec celle d'une unité alliée adjacente.

5



4 **3** **3**

CHASSEUR GREGAIRE : Chrysallien

[VOLTIGE*] : 4 PA > cette unité gagne [voltige] jusqu'à la fin du tour. Quand elle traverse une unité adverse elle peut pivoter gratuitement.

2



2 **5** **5**

SPOROZOME CAVERNEUX : Mykonéen

Ses énormes rhizomes brassaient les vents lorsqu'il frappait!

3



1 **4** **4**

CHANGEFALAISE : Lithique

[PERMUTATION] : 2 PA > échangez la position de cette unité avec une unité alliée adjacente.

2



0 **3** **5**

PREDATEUR DES CRIQUES : Fauna

[BOURRASQUE] : 3 PA > Ciblez une unité située dans la ZI du prédateur des criques et déplacez-la d'une case dans la direction opposée si la case est libre.

2



3 **5** **4**

TRAQUEUR DES CATARACTES : Kymérien

[PERMUTATION*] : 3 PA > lorsque cette unité permute avec une unité alliée, elle peut la pousser gratuitement

2



2 **5** **5**

COURSIER RAPIDE : Humain

La qualité d'un message réside dans sa vitesse de transmission

5



GYROFENDEUSE : Thyréen

Découper et rendre le vent...

4



AGENT DOUBLE : Humain & Zéphirim

[PERMUTATION] : 2 PA > échangez la position de cette unité avec une unité alliée adjacente.

3



HALEVENT D'YNIA : Fauna

[EPUISEMENT] : 2 PA > épuisez une unité adverse ciblée située dans la ZI du hâlevent d'Ynia.

1



NAYLA, chevaucheuse de tornades : Zéphirim

[PORTANCE] : les unités alliées se trouvant dans la zone d'influence de ce stratège gagnent [voltige]

5



OROOS, maître canonnier : Thyréen

[PORTANCE] : lorsqu'une unité alliée se trouvant dans la ZI de cette unité permute, elle peut pousser une unité gratuitement.

2



RACINE

Payez X PA, jusqu'à la fin du tour ciblez jusqu'à X unités alliées. Chacune d'elle gagne [RACINE] jusqu'à la fin du tour.



RESSAC

Une unité alliée ciblée de type sentinelle ou ravageur gagne [RESSAC] jusqu'à la fin du tour : elle peut attirer d'une case une unité située dans sa ZI.



CHARGE

Une unité alliée ciblée gagne [CHARGE] jusqu'à la fin du tour : lorsqu'elle remporte une bataille, l'unité épuisée ne peut pas s'éveiller pendant le prochain tour de son propriétaire.