



SENTINELLE D'IVOIRE : humain

Le premier devoir d'une sentinelle est de défendre, quoi qu'il en coûte...



VEILLEUR DES TERRASSES : Lithique

[RACINE] : Cette unité ne peut pas être déplacée par des effets ennemis.



ROSERAIE INTERDITE : floréen

[RONCES] : Quand cette unité est déplacée par un effet adverse, son contrôleur perd 1 PB. S'il n'en possède aucun, annulez ce déplacement.



TISSEUSE DE VEINES DE THYRA : Mykonéen

[VERROUILLAGE] : 3 PA > verrouillez une case située dans la ZI de cette unité.



REINE CHRYSAMANTIS : Chrysallien

Le plan était parfait, jusqu'à son arrivée...



MARTELIN COLOSSAL : humain

Taper, taper, taper..... - Miguel-



BRISE-MURAILLE : Thyrien

[POUSSEE] : 2PA > Poussez 1 unité adjacente adverse d'une case. Si cette unité est poussée contre un obstacle, elle reste sur sa case et vous gagnez 1PB.



RONCIER VAGABOND : Floréen

[RONCES] : Lorsque cette unité est déplacée par un effet adverse son contrôleur perd 1PB. S'il n'en a aucun, ce déplacement est annulé.



1ère D'ESCADRON D'ANCRE : humain

[VERROUILLAGE] : 3 PA > verrouillez une case située dans la ZI de cette unité.



HARPONNEUR EPINEVENT : zéphirim

[RONCES] : lorsque cette unité est déplacée par un effet adverse, son contrôleur perd 1PB. S'il n'en possède aucun, ce déplacement est annulé.



MATRIARCHE SELENIDAE : fauna

[VEROUILLAGE*] : 4PA > verrouillez une case située dans la ZI de cette unité. Vous pouvez épuiser une unité adjacente à la case verrouillée.



KOLEOS, ancêtre granitique : lithique

[ENROCHEMENT] : les unités alliées dans la zone d'influence de Koléos, ancêtre granitique, gagnent [racine] jusqu'à la fin du tour.



MARK'OLES, ancêtre sourcier : floréen

[ENLISEMENT] : 2PA > une fois pendant votre tour vous pouvez retourner une unité alliée se trouvant dans la ZI de ce stratège : épuisez une unité adverse située en bordure de cette ZI.



BROUILLAGE

Annulez l'effet de déplacement ciblé (hors manoeuvre)



PERMUTATION

Echangez la position d'une unité alliée ciblée avec une autre unité alliée adjacente



POUSSEE

Poussez d'une case une unité adverse adjacente à une unité alliée ciblée. Si un obstacle se trouve derrière, cette unité reste sur sa case et vous gagnez un nombre de PB égal à la différence de PC des 2 unités.