



3 3 3

ELFE PALADIN

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

3 PARADE 1



5 4 2

GRANDE GUIVRE TERRESTRE

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

2 KO

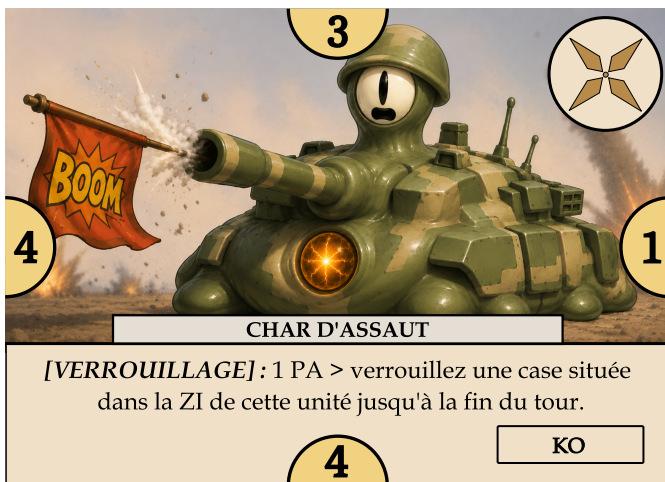


2 4 2

SPHINX CATAPULTEUR

[VERROUILLAGE] : 2PA > verrouillez une case dans la ZI de cette unité

3 PARADE 2



3 4 1

CHAR D'ASSAUT

[VERROUILLAGE] : 1 PA > verrouillez une case située dans la ZI de cette unité jusqu'à la fin du tour.

4 KO



2 4 4

GOLEM BRISE-MURAILLE

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

1 PARADE 1 - KO

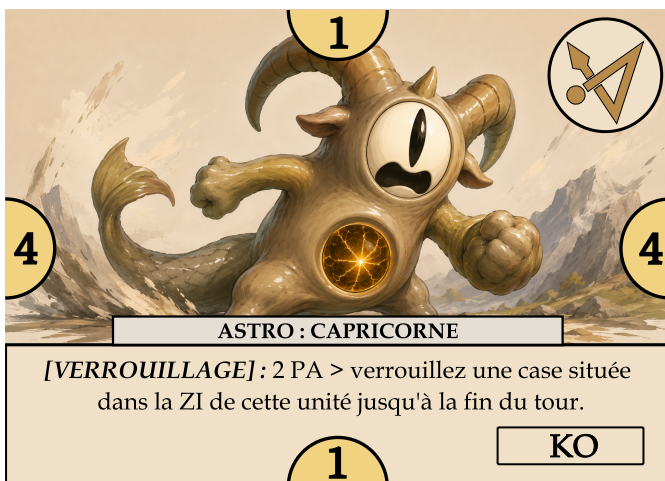


1 3 4

ZOMBIE MITRAILLEUR

Un bon zombie est un zombie... qui a une mitraillette !

2 PARADE 2



1 4 4

ASTRO : CAPRICORNE

[VERROUILLAGE] : 2 PA > verrouillez une case située dans la ZI de cette unité jusqu'à la fin du tour.

1 KO



3 1 4

BEHEMOTH CUIRASSE

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

3 PARADE 1

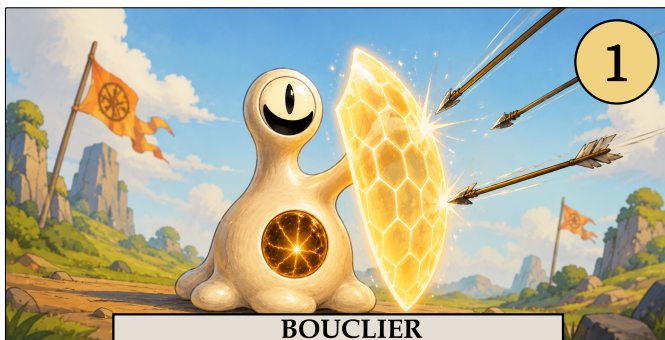


2 3 3

CAVALIER DE L'APOCALYPSE : MORT

[CHARGE] : Lorsque cette unité épuise une unité adverse, cette dernière ne peut pas s'éveiller.

3 KO



BOUCLIER

L'une de vos unités gagne [BOUCLIER 1] jusqu'à la fin du tour.

(chaque point de bouclier absorbe 1PC adverse lors d'un engagement)



ENRACINEMENT

Toutes vos unités gagnent [RACINE] jusqu'à la fin du tour



RENFORCEMENT

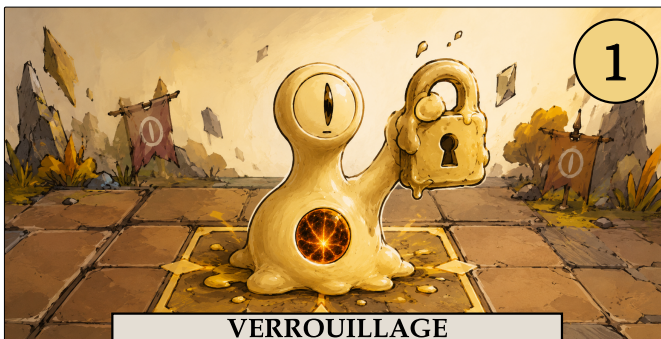
(condition : avoir une sentinelle en jeu)

Choisissez une sentinelle alliée > chaque autre unité alliée dans sa ZI gagne +1 PC sur chaque face jusqu'à la fin du tour.



RETRAITE ANTICIPEE

Après qu'un de vos faucheurs a épuisé une unité adverse, vous pouvez le replacer sur une case libre de votre 1ère ligne. Il ne peut plus engager ce tour-ci.



VERROUILLAGE

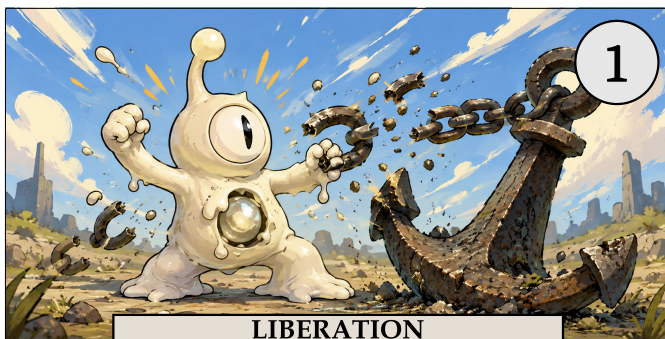
Verrouillez une case libre située dans la ZI de l'un de vos traqueurs



SEISME

(condition : posséder 3 types d'unités différentes hors 1ère ligne)

Epuisez toutes les unités adverses situées dans les ZI de vos unités. Vous gagnez 1 PB par unité épuisée ce tour-ci.



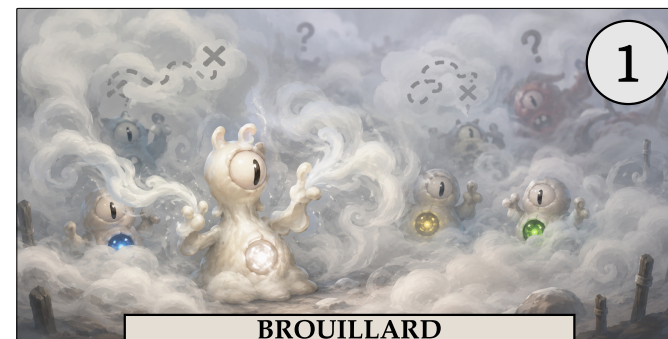
LIBERATION

Une sentinelle alliée ciblée perd [ANCRAGE] jusqu'à la fin du tour.



CONFUSION

Un faucheur adverse ciblé perd [CHARGE] jusqu'à la fin du tour.



BROUILLARD

Tous les effets nécessitant d'être "pistée" sont annulés jusqu'à la fin du tour.