

5 CHAMPION

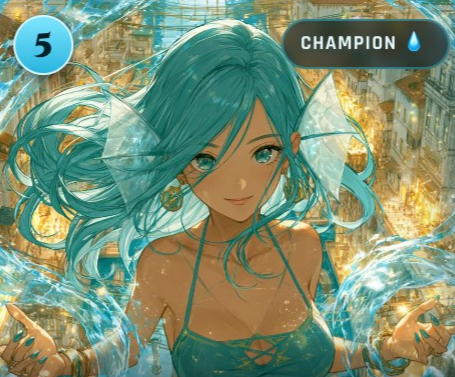


ONDHE, LE PRODIGE
ÉLAN

Quand Ondhe capture ou détruit une unité, il peut se déplacer une seconde fois.

LÉGENDAIRE × 6 3

5 CHAMPION

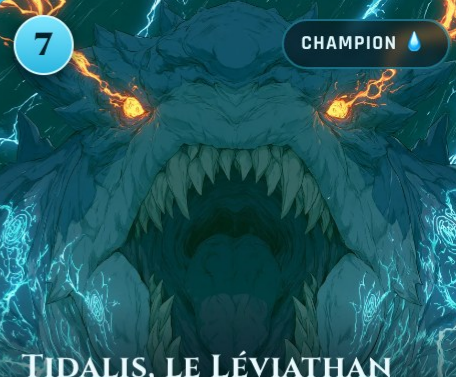


NAÏA, L'ONDINE
VORACE

Quand une de tes unités en capture une autre, soigne ton Nexus de 1 et pioche une carte.

LÉGENDAIRE × 4 4

7 CHAMPION



TIDALIS, LE LÉVIATHAN
PERCÉE · IMPLACABLE

Quand Tidalis arrive sur une case occupée par un ennemi, celui-ci est repoussé d'une case ; s'il ne peut l'être, il est détruit.

LÉGENDAIRE × 7 5

2 UNITÉ



LA LAME D'ÉCUME
IMPLACABLE

Déferle vers le Nexus.

COMMUNE × 4 1

3 UNITÉ



LA LAME DE MARÉE
PERCÉE

RARE × 5 2

1 UNITÉ



BONDISSEUR DES QAIS
ÉLAN

COMMUNE × 2 1

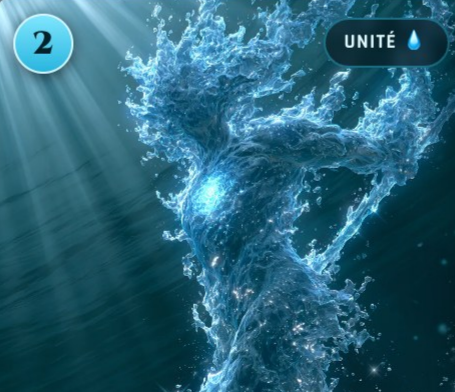
3 UNITÉ



DEUILLISTE AU SANG CHAUD
RIPOSTE

PEU COMMUNE × 4 2

2 UNITÉ



ONDIN LANCIER

COMMUNE × 3 1

2 UNITÉ



SURFEUR DE CRÊTE
ÉTHÉRÉ

COMMUNE × 3 1

4 UNITÉ

CHAMPION DE LA VAGUE
PERCÉE

RARE

× 5 3

3 UNITÉ

GARDE-MARÉE
GARDE

COMMUNE

× 2 4

5 UNITÉ

NÉMÉSIS DES PROFONDEURS
IMPLACABLE

RARE

× 6 3

1 UNITÉ

APPRENTIE LAME
ÉLAN

COMMUNE

× 2 1

4 UNITÉ

MAÎTRE D'ARMES
RIPOSTE

Les unités alliées adjacentes gagnent +1 ATQ.

PEU COMMUNE

× 4 3

2 UNITÉ

HARPONNEUSE
Quand elle entre en jeu, attire une unité adverse d'une case vers elle.

COMMUNE

× 3 1

2 UNITÉ

ÉLÉMENTAIRE D'ÉCUME
ÉTHÉRÉ

COMMUNE

× 2 2

5 UNITÉ

BRISEUR DE FRONT
PERCÉE · IMPLACABLE

RARE

× 6 2

1 UNITÉ

ESTAFETTE DES CANAUX
Quand elle entre en jeu, pioche une carte.

COMMUNE

× 1 1

3 UNITÉ

DANSEUSE DES LAMES
ÉTHÉRÉ

PEU COMMUNE

× 4 1

4 UNITÉ

CAPITAINE DE LA CITÉ
Tes unités alliées adjacentes gagnent Élan.

RARE

× 4 3

3 UNITÉ

KOÏ ASCENDANT
ÉLAN

Si Koï Ascendant détruit une unité, il gagne +2/+2 (il devient dragon).

PEU COMMUNE

× 3 2

3 SORT

DÉFERLANTE
Inflige 4 dégâts à répartir entre les unités adverses d'une même ligne.

RARE

2 SORT

ÉLAN DE LA CITÉ
Une unité gagne +2/+0 et Élan ce tour.

COMMUNE

4 SORT

MARÉE MONTANTE
Tes unités gagnent Percée jusqu'à ton prochain tour.

RARE

1 SORT

LAME LIQUIDE
Une unité alliée gagne +3/+0 ce tour.

COMMUNE

5 SORT

RAZ-DE-MARÉE
Inflige 2 dégâts à toutes les unités adverses ; tes unités gagnent +1/+0 ce tour.

RARE

2 SORT

APPEL DES FLOTS
Pioche 2 cartes.

COMMUNE

3

ÉQUIPEMENT



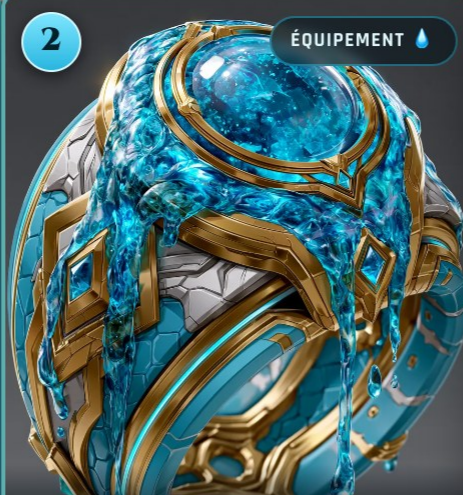
TRIDENT DES PROFONDEURS

Unité équipée : +3/+0 et Percée.

RARE

2

ÉQUIPEMENT



BRASSARD DE MARÉE

Unité équipée : +1/+0 et Élan.

PEU COMMUNE

2

TERRAIN



LES QUAIS

Zone (une ligne) : tes unités y gagnent Élan.

COMMUNE

6

CHAMPION



MAÎTRE DE LA LAME D'ÉCUME

IMPLACABLE · PERCÉE

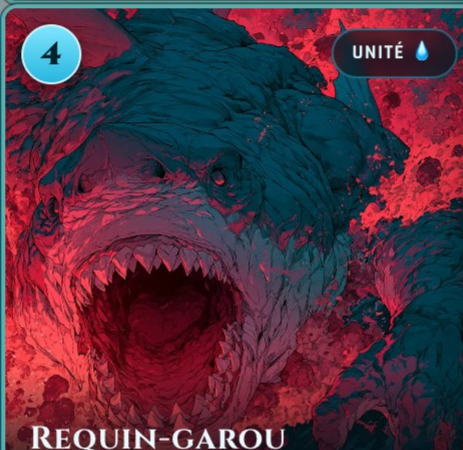
Si Maître inflige des dégâts au Nexus, inflige +1 dégât.

LÉGENDAIRE

× 7 3

4

UNITÉ



REQUIN-GAROU

VORACE

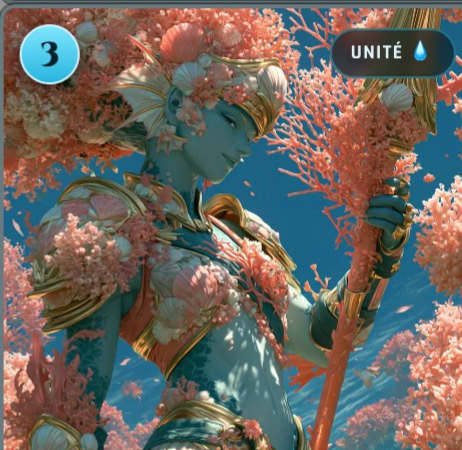
Quand il capture une unité, +1/+0 définitivement.

PEU COMMUNE

× 5 2

3

UNITÉ



NAÏADE GUERRIÈRE

COMMUNE

× 3 3

6

UNITÉ



VÉTÉRAN DES ABYSSES

GARDE · RIPOSTE

RARE

× 6 5

4

UNITÉ



VAGUE DÉFERLANTE

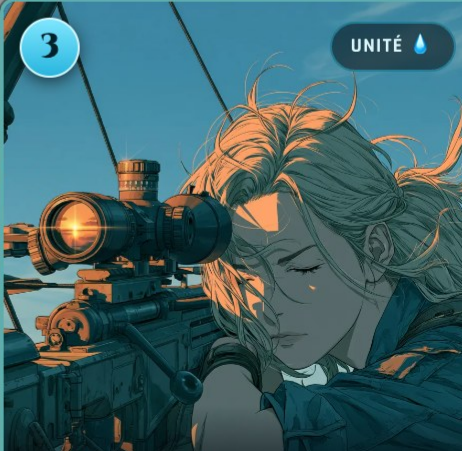
PERCÉE

PEU COMMUNE

× 5 2

3

UNITÉ



TIREUSE AU HARPON

Peut frapper le Nexus même à une case de la rangée ennemie.

PEU COMMUNE

× 4 1

