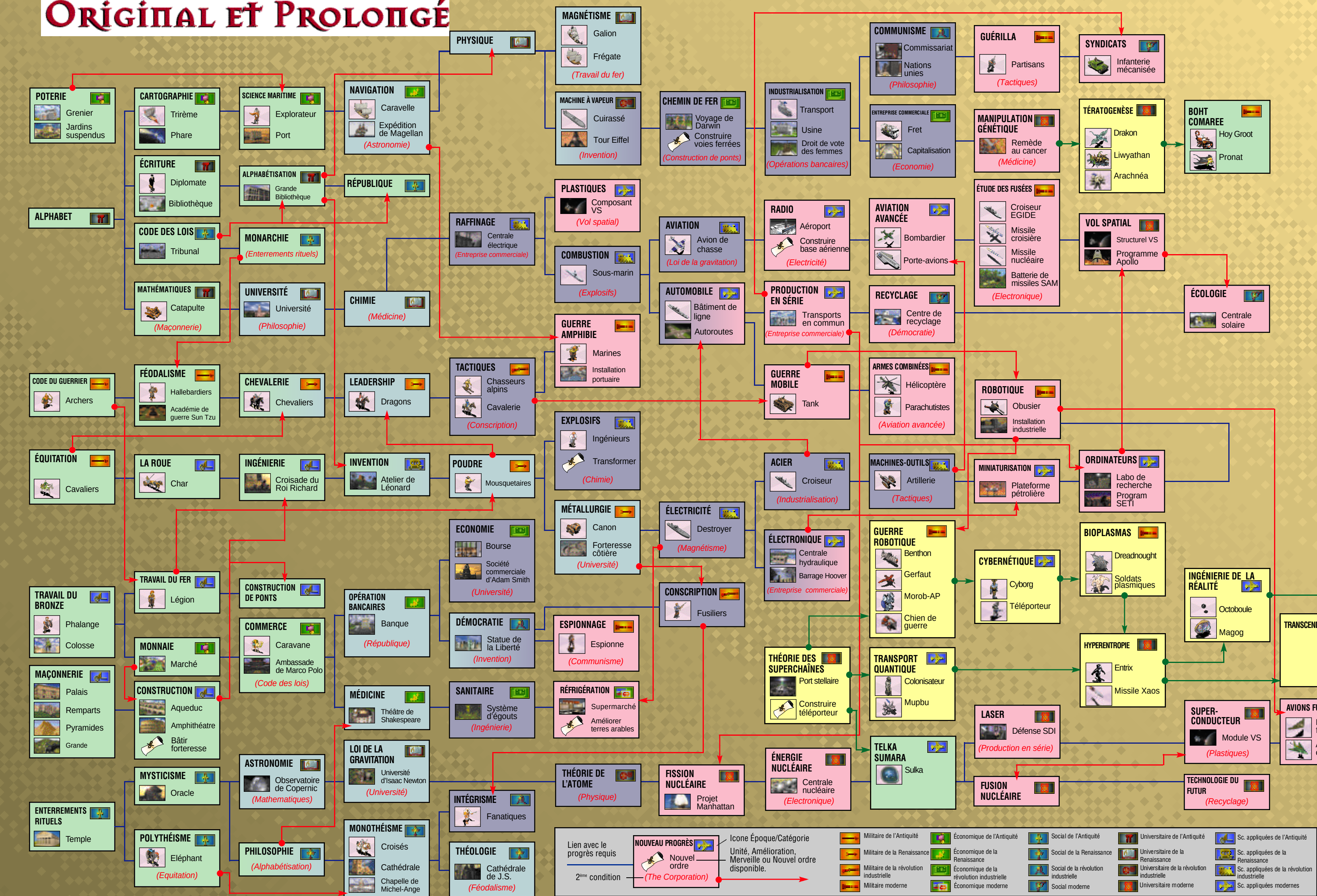
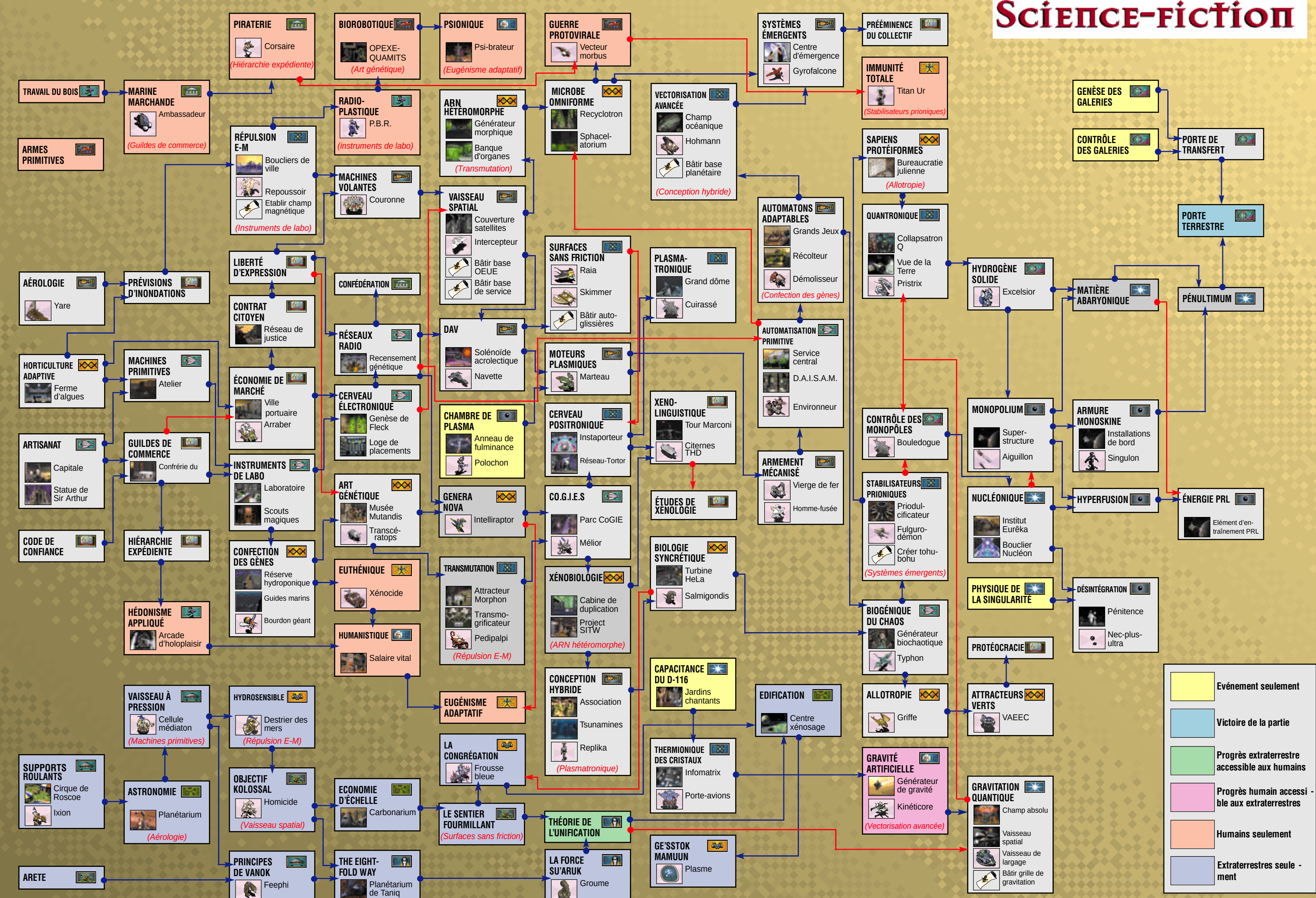


ORIGINAL ET PROLONGÉ



SCIENCE-FICTION



CÔUT ATT. DÉF. DÉP. RÉG. TIR LIMITES PARTICULARITÉ CONDITION OBS.												CÔUT ATT. DÉF. DÉP. RÉG. TIR LIMITES PARTICULARITÉ CONDITION OBS.											
	Croiseur EGIDE	100	8	8	5	3	2	—	Del. x2 contre unités aériennes et missiles. Peut repérer sous-marins. Coût de déplacement: x1,3	Etude des fusées	—		Octobre	150	20	9	2	2	5	—	Ignore zones de réalité. Ignore remparts. Ne peut pas être corrompu.	Ingénierie de la réalité	—
	Chasseurs alpins	50	5	5	1	2	1	Humains	—	Etude des fusées	Guerre robotique		Eléphant	40	4	1	2	1	1	Humains	Polythéisme	Monothéisme	
	Archers	30	3	2	1	1	1	Humains	—	Code du guerrier	Poudre		Ingénieurs	40	0	2	2	2	1	—	Amélioration de ferrail.	Explosifs	Transport quantique
	Tank	80	10	5	5	3	3	—	—	Guerre mobile	Hyper-entropie		Entrix	140	16	10	2	4	5	—	Peut repérer sous-marins. Del. x2 contre unités aériennes. Ignore remparts. Peut faire assauts amphibies. Ignore zones de contrôle. Vision 2 carres. Ne peut pas être démis. Possible téléporteur.	Hyperentropie	—
	Artillerie	50	10	1	1	2	2	—	—	Machines-outils	Robotique		Explorateur	30	0	1	1	1	1	Humains	Peut repérer sous-marins. Del. x2 contre unités aériennes. Ignore remparts. Peut faire assauts amphibies. Ignore zones de contrôle. Vision 2 carres. Ne peut pas être démis. Possible téléporteur.	Science maritime	Guérilla
	Bâtiment de ligne	160	12	12	4	4	2	—	—	Automobile	—		Fanatiques	20	4	4	1	2	1	—	Coût d'entretien nul sous régime intégriste.	Gouvernement intégriste	—
	Benthon	80	10	10	5	4	3	—	Peut repérer sous-marins. Del. x2 contre unités aériennes. Vision 3 carres. Ignore remparts de la ville	Guerre robotique	—		Avion de chasse	60	4	3	10	2	2	—	Peut attaquer unités aériennes. Ignore remparts. Ignore zones de contrôle.	Aviation	Avions turfs
	Bombardier	120	12	1	8	2	2	—	—	Aviation avancée	Avions turfs		Fret	50	0	1	2	1	1	—	Peut transporter 2 unités au sol.	Entreprise Commerciale	—
	Canon	40	8	1	1	2	1	—	—	Métallurgie	Machines-outils		Frigate	50	4	2	4	2	1	—	Peut transporter 2 unités au sol.	Magnétisme	Electricité
	Caravane	50	0	1	1	1	1	—	Ignore zones de contrôle.	Commerce	Entreprise commerciale		Galion	40	0	2	4	2	1	—	Peut transporter 4 unités au sol.	Magnétisme	Industrialisation
	Caravelle	40	2	1	3	1	1	—	Peut transporter 3 unités au sol.	Navigation	Magnétisme		Hélicoptère	100	10	3	6	2	2	—	Peut repérer sous-marins. Ignore remparts.	Armes combinées	Guerre robotique
	Porte-avions	160	1	9	5	4	2	—	—	Aviation avancée	—		Honata	40	4	3	3	2	1	Extraterrestres	Del. rester près des terres. Ne peut pas être corrompu.	—	Boht Comaree
	Catapulte	40	6	1	1	1	1	—	—	Mathématiques	Métallurgie		Cavaliers	20	2	1	2	1	1	Humains	—	Equitation	Chevalerie
	Cavalerie	60	8	3	2	2	1	Humains	—	Tactiques	Guerre mobile		Howitzer	70	12	2	2	3	2	—	Ignore les effets des remparts.	Robotique	Ingénierie de la réalité
	Char	30	3	1	2	1	1	Humains	—	Roue	Polythéisme		Hoy Groot	50	12	7	3	2	3	Extraterrestres	Del. x2 contre unités montées.	Boht Comaree	—
	Chon-ee	40	6	6	0	3	1	Extraterrestres	—	—	Telka Sumara		Cuirassé	60	4	4	4	3	1	—	—	Machine à vapeur	Electricité
	Colonisateur	40	0	3	3	2	1	Humains Terre	Amélioration de terrain. Bât sites de transport.	Transport quantique	—		Uiraki	20	3	3	1	1	1	Extraterrestres	Ne peut pas être corrompu.	—	Boht Comaree
	Missile croisé	60	18	0	12	1	3	—	Del. attendre côté à l'en face dans villes portuaires.	Etude des fusées	Hyperentropie		Gerfaut	80	10	5	7	3	2	—	Peut repérer sous-marins. Peut attaquer unités aériennes. Vision 2 carres.	Guerre robotique	—
	Croisés	40	5	1	2	1	1	Humains	—	Monothéisme	Leadership		Chevaliers	40	4	2	2	1	1	Humains	—	Chevalerie	Leadership
	Croiseur	80	6	6	5	3	2	—	Peut repérer sous-marins.	Acier	Etude des fusées		Légion	40	4	2	1	1	1	Humains	—	Travail du fer	Poudre
	Cyborg	100	12	8	2	3	3	—	Peut repérer sous-marins. Del. x2 contre unités aériennes. Del. x2 contre unités montées. Consigne tout carré comme carré de route. Peut faire assauts amphibies. Vision 2 carres. Ne peut pas être corrompu.	Cybernétique	—		Liwiyathan	80	12	12	6	3	3	—	Coût d'entretien nul sous régime relatif. Ne peut pas être démis.	Térotagenèse	—
	Dmshuk	30	5	3	1	2	1	Extraterrestres	Ne peut pas être corrompu.	—	—		Magog	170	18	11	2	5	5	—	Del. x2 contre unités aériennes. Ignore remparts. Vision deux carres. Ne peut pas être corrompu. Possible téléporteur.	Ingénierie de la réalité	—
	Destroyer	60	4	4	6	3	1	—	Peut repérer sous-marins.	Electricité	Guerre robotique		Marines	60	8	5	1	2	1	Humains	Peut faire assauts amphibies.	Guerre amphibie	Cybernétique
	Diplomate	30	0	0	2	1	1	Humains	Ignore zones de contrôle. Fonctions diplomatiques.	Ecriture	Espionnage		Infanterie méca.	50	6	6	3	3	1	—	—	Syndicats	Ingénierie de la réalité
	Dragons	50	5	2	2	2	1	Humains	—	Leadership	Tactiques		Mupbu	40	0	3	3	2	1	Extraterrestres Centaur	Amélioration de terrain. Construit sites de transport. Ignore zones de contrôle.	Transport quantique	—
	Drakon	130	16	7	9	3	3	—	Peut attaquer unités aériennes. Ne peut pas être démis.	Térotagenèse	—		Mousquetaires	30	3	3	1	2	1	Humains	—	Poudre	Conscription
	Dreadnought	170	18	8	10	4	3	—	Peut repérer sous-marins. Del. x2 contre unités aériennes. Peut attaquer unités aériennes. Vision 2 carres. Possible téléporteur.	Bioplasmas	—												

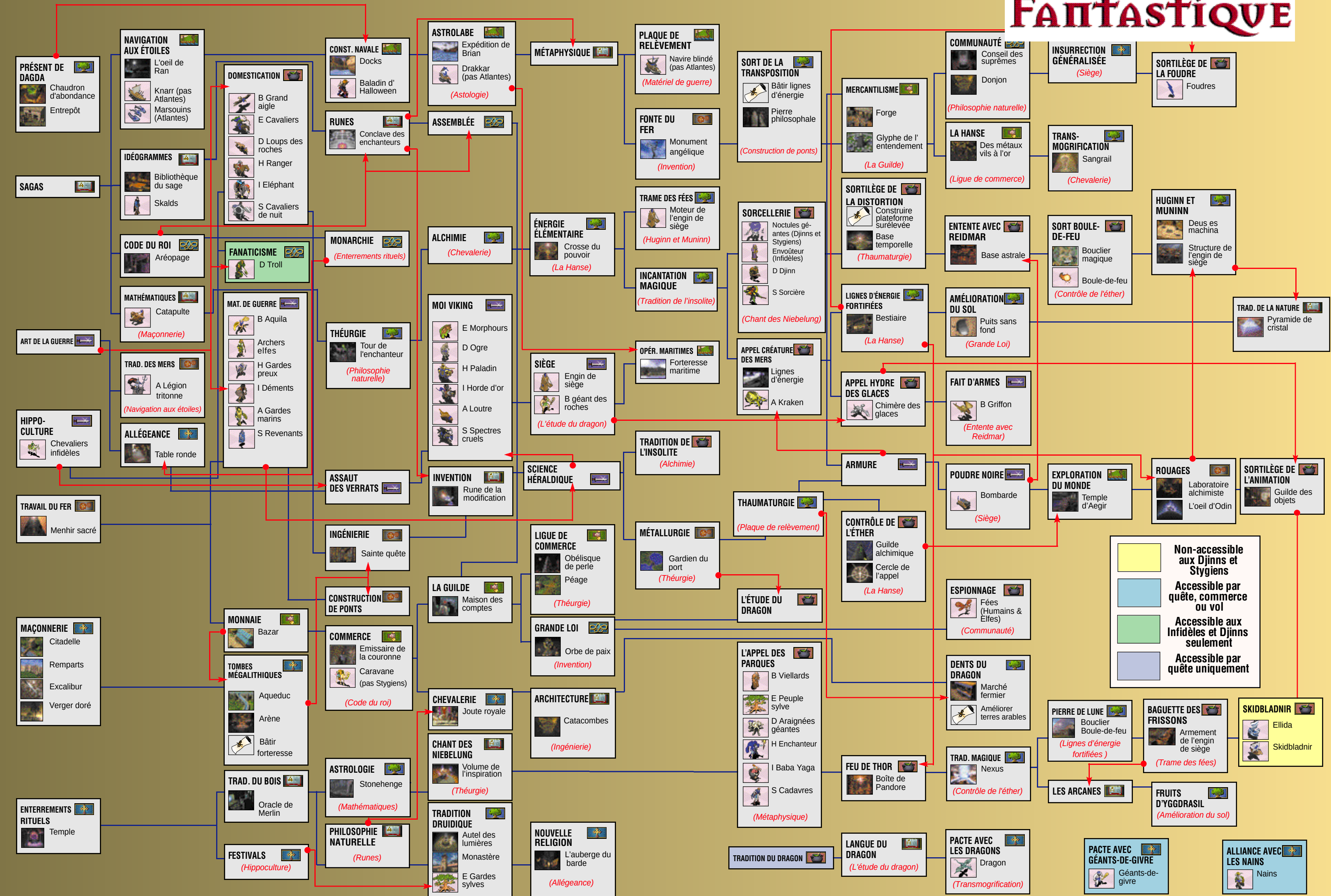
	COUT	ATT.	DEF.	DEP.	RES.	TIR	LIMITES	PARTICULARITE	CONDITION	OBS.
	Missile nucléaire	160	99	0	16	1	Humains	Dot atterrir où la fin de son tour, ou terminer dans villages-sous.	Etude des fusées	Hyperentropie
	Epervier ONG	60	5	2	5	2	Extraterrestres	Peut attaquer unités aériennes. Ne peut pas être corrompu.	—	—
	Parachutistes	60	6	4	1	2	Humains	Peut se parachuter.	Armes combinées	Cybernétique
	Partisans	50	4	4	1	2	1	Ignore zones de contrôle. Coût de déplacement = 1/3 (tout terrain).	Guérilla	—
	Phalange	20	1	2	1	1	Humains	Adm. du bronze	Travail du bronze	Féodalisme
	Hallebardiers	20	1	2	1	1	Humains	Def. x2 contre unités montées.	Féodalisme	Poudre
	Soldats plasmiques	140	14	9	3	4	5	Ignore zones de contrôle. Ignore remparts. Possède téléporteur.	Bioplasmas	—
	Pronat	50	8	7	6	2	2	Extraterrestres	Boat Comaree	—
	Morob-AP	70	10	6	2	3	2	Peut repérer sous-marins. Def. x2 contre unités aériennes. Def. x2 contre unités montées. Visée 2 carrés. Ne peut pas être corrompu.	Guerre robotique	—
	Fossilers	40	5	4	1	2	1	Humains	Conscription	Guerre robotique
	Colons	40	0	1	1	2	1	Amélioration de terrain.	—	Exploits
	Arachnés	50	12	5	3	2	2	Coût d'entretien nul sous régime intégriste. Ne peut pas être démis.	Téragénèse	—
	Espionne	30	0	0	3	1	1	Ignore zones de contrôle. Fonctions d'espionnage.	Espionnage	—
	Bombardier furtif	160	14	5	12	2	2	Ignore remparts.	Avions furtifs	—
	Avion furtif	80	8	4	14	2	2	Peut attaquer unités aériennes. Ignore remparts.	Avions furtifs	—
	Sous-marin	60	10	2	3	3	5	Invisibilité à la plupart des navires ennemis. Peut transporter 8 unités de missiles.	Combustion	—
	Sulka	50	6	8	1	3	1	Extraterrestres. Def. x2 contre unités aériennes. Def. x2 contre unités montées. Ne peut pas être démis.	Tekla Sumara	—
	Téléporteur	70	9	7	3	2	3	Ignore zones de contrôle. Ignore remparts. Possède téléporteur.	Cybernétique	—
	Transport	50	0	3	5	3	1	Peut transporter 8 unités au sol.	Industrialisation	—
	Tiréme	40	1	1	3	1	1	Peut transporter 2 unités au sol. Doit finir adjacent à un carré de terre.	Cartographie	Navigation
	Chien de guerre	90	8	7	2	3	2	Peut repérer sous-marins. Def. x2 contre unités montées. Considère tout carré comme carré de route. Ne peut pas être corrompu.	Guerre robotique	—
	Guerriers	10	1	1	1	1	1	Humains	—	Féodalisme
	Wuk Turr	50	7	4	2	2	2	Extraterrestres	—	—
	Missile Xaos	170	99	0	18	1	1	Défaut après l'attaque. Peut attaquer unités aériennes. Visée 2 carrés. Ne peut pas être corrompu.	Hyperentropie	—

	COUT	ATT.	DEF.	DEP.	RES.	TIR	LIMITES	PARTICULARITE	CONDITION	OBS.	
	VAECC	80	7	7	7	5	—	Vol interplanétaire. Peut transporter 3 unités au sol. Peut repérer sous-marins. Déf. x2 contre unités aériennes.	Attracteurs verts	—	
	Ambassadeur	30	0	0	0	2	1	Humains	Ignore zones de contrôle.	Marine marchande	Biologie synchrétique
	Couronne	80	7	2	5	2	2	Pas Nona	Vol orbital. Peut repérer sous-marins. Peut attaquer unités aériennes. Vision 2 carrés.	Machines volantes	Chambre de plasma
	Arabier	40	0	1	1	1	1	Funești	Ignore zones de contrôle. Coût d'entretien nul sous congrégation.	Economie de marché	Xenologique
	Frousse bleue	30	4	4	1	2	2	Non-humains	Ne peut pas être corrompu. Ignore zones de contrôle.	La congrégation	—
	Polochon	40	5	4	2	2	3	—	Chambre de plasma	Automotons adaptables	
	Bourdon géant	30	4	1	6	1	1	Funești	Peut repérer sous-marins. Df. x2 contre unités aériennes. Peut attaquer unités aériennes. Vision 2 carrés.	Confection des gènes	Biogénique du chaos
	Bouleogoue	50	4	4	5	4	3	Nona	Peut transporter 3 unités au sol. Déf. x2 contre unités aériennes.	Contrôle des monopoles	—
	Coercor	10	1	2	1	1	2	Non-humains Forêts et Ombre	—	—	Régulation E-M
	Colonisateur	40	0	1	1	2	1	Humains	—	—	Automatisation primitive
	Corsaire	30	3	1	1	1	3	Humains Funești	Ignore zones de contrôle. Déf. x2 contre unités aériennes. Considère tout carré comme route. Peut faire assauts amphibies.	Piraterie	Automotons adaptables
	Cuivrasé	80	12	12	6	4	3	Orbite et Nona	Peut transporter 4 unités au sol. Déf. x2 contre unités aériennes. Vision 2 carrés.	Plasmatronique	Attracteurs verts
	Vaisseau de largage	80	0	3	5	3	1	—	Vol vers toutes planètes. Peut transporter 8 unités au sol. Vision 2 carrés.	Gravitation quantique	—
	Environneur	40	0	2	2	2	2	Humains	Ne peut pas se ravoir. Travasse intracellulaires. Considère tout carré comme route. Vision deux carrés.	Automatisation primitive	—
	Excelsior	100	8	10	4	7	4	—	Vol vers toutes planètes. Peut repérer sous-marins. Déf. x2 contre unités aériennes. Déf. x2 contre unités mortelles. Ignore repars. Peut attaquer unités aériennes. Vision 2 carrés.	Hydrogène solide	—
	Feephi	40	5	1	1	1	2	Non-humains Pas Nona	—	Principes de Varok	La force Su'aruk
	Porte-avions	100	1	9	5	4	2	—	Vol interplanétaire. Peut transporter 4 unités aériennes. Déf. x2 contre unités aériennes. Vision 2 carrés.	Thermionique des cristaux	

	COUT	ATT.	DEF.	RES.	TIR	LIMITES	PARTICULARITÉ	CONDITION	OBS.		
	Griffe	70	9	9	6	3	—	Ni peut pas être domité. Déf. x2 contre unités à cheval. Peut se parachuter. Peut attaquer unités aériennes. Vision 2 carrés.	Allotropie	—	
	Groume	50	10	1	1	2	3	Non-humaine Pas Nona Humans Funestis	Côté d'entretien nul sous congélation. Ignore neutralité.	La force Su aruk	Ge'stok Maruun
	Vigibridge	10	1	2	1	2	1	—	—	—	Repulsion E-M
	Gyrofalcone	90	8	7	7	3	4	—	Peut repérer sous-marins. Peut attaquer unités aériennes. Vision 2 carrés.	Systèmes émergents	—
	Marteau	100	15	6	5	3	3	Pas Funestis	Peut repérer sous-marins. Vision 2 carrés.	Moteurs plasmatiques	Nucléonique
	Démolisseur	70	6	5	2	3	5	—	Déf. x2 contre unités aériennes. Consolide tout carré comme route. Vision 2 carrés.	Automatons adaptables	Hydrogène solide
	Charnes THD	40	0	2	3	2	2	—	Vol orbital. Ignore zones de contrôle.	Xenobiologique	—
	Hohmann	70	6	6	4	4	3	—	Vol interplanétaire. Peut repérer sous-marins. Peut attaquer unités aériennes. Vision 2 carrés.	Vectorisation avancée	Hydrogène solide
	Homicide	30	5	2	3	3	Non-humains	Ignore zones de contrôle.	Objetif Kolossal	La congrégation	—
	Intelligaptor	30	3	5	2	3	2	—	Ignore zones de contrôle.	Genera Nova	Biologie synchrétique
	Intercepteur	60	6	1	10	2	2	—	Vol orbital. Peut repérer sous-marins. Peut attaquer unités aériennes. Vision 2 carrés.	Vaisseau spatial	Gravité artificielle
	Vierge de fer	40	7	6	3	4	4	Pas Nona	Déf. x2 contre unités montées. Vision 2 carrés.	Armeement mécanisé	Vectorisation avancée
	Ioion	20	4	1	3	1	1	Non-humains Funestis	Côté d'entretien nul sous congélation.	Support roulants	Transmutation
	Vengeur aveugle	20	8	5	4	2	3	Barbares	—	—	—
	Destrier des mers	40	2	2	3	2	2	Non-humains Funestis	Peut transporter 2 unités sous-marins. Peut repérer sous-marins. Invisibilité à la plupart des navires ennemis.	Hydrosensible	DAV
	Kindicore	80	8	3	18	3	5	—	Vol interplanétaire. Déf. x2 contre unités aériennes. Peut attaquer unités aériennes. Vision 3 carrés.	Gravité artificielle	—
	Cellule médiation	30	0	0	2	1	1	Non-humains	Ignore zones de contrôle	Vaisseaux à pression	Biologie synchrétique
	Mélior	40	0	2	3	2	1	Non-humains	Bât sites de transport	Co.G.I.E.s	—
	Nec-plus-ultra	160	99	1	20	1	1	—	Vol orbital. Ne peut pas être corrompu. Détruit après 1 attaque.	Désintégration	—
	Nidus	40	0	1	1	1	1	Non-humains	—	—	Co.G.I.E.s
	Ophion	20	3	2	2	2	2	Barbares Funestis et Naumachia	Traverse terrains infranchissables. Invisibilité avant combat.	—	Genera Nova
	Repika	50	6	7	3	4	4	Pas Naumachia	Déf. x2 contre unités montées. Consolide tout carré comme route. Peut se parachuter. Peut faire assauts amphibies.	Conception hybride	Armure monokine
	Pedipalpi	40	4	2	2	1	3	Funestis	—	Transmutation	Conception hybride

		COUT	ATT.	DÉF.	DÉP.	RÉS.	TIR	LIMITES	PARTICULARITÉ	CONDITION	OBS.
	Plasme	150	15	6	1	5	4	Non-humains	Traverse terrains infranchissables. Ne peut pas être démis. Ignore zones de contrôle. Déf. x2 contre unités aériennes. Côté d'entretien nul sous congélation, ignore remparts.	Ge'stok Mamoun	—
	Pistrix	60	9	2	3	3	4	Par Orbite	Peut transporter unités terrestres. Déf. x2 contre unités aériennes livable pour la plupart des navires ennemis.	Quantronique	—
	P.B.R.	30	3	2	2	2	2	Humains	Def. x2 contre unités montées.	Radioplasque	Armes mécanis.
	Rala	50	5	2	3	2	2	Funestis	—	Surfaces sans friction	Conception hybride
	Repousseur	20	2	3	2	2	1	—	Def. x2 contre unités montées. Peut réaliser assauts amphibies.	Repulsion E-M	Chambre de plasma
	Homme-fusée	50	3	2	4	3	2	—	Vit orbital. Peut repérer sous-marins. Déf. x2 contre unités aériennes. Peut le para-chuter. Vision 2 carrés.	Armement mécanisé	Gravité artificielle
	Salmigondis	30	0	0	2	1	1	—	Peut repérer sous-marins. Ignore zones de contrôle. Considère tout carré comme route. Vision 2 carrés.	Biologie synchrone	—
	Navette	60	3	3	5	3	2	Pas Nona	Vit orbital. Peut transporter 5 unités au sol. Peut repérer sous-marins. Déf. x2 contre unités aériennes. Vision 2 carrés.	DAV	Gravitation quantique
	Singulon	50	6	12	3	4	6	—	Vit orbital. Peut traverser terrains infranchissables. Déf. x2 unités aériennes. Déf. x2 unités terrestres. Ignore remparts. Peut réaliser assauts amphibies.	Armure monokine	—
	Skimmer	50	4	4	5	2	1	Naumacha	Peut transporter 4 unités au sol.	Surfaces sans friction	Attracteurs vifs
	Bonito	40	2	2	4	2	1	Humains Funestis	Peut transporter 2 unités au sol.	Marine marchande	DAV
	Fulguro-démon	40	2	5	5	1	2	—	Ignore zones de contrôle. Déf. x2 contre unités aériennes. Considère tout carré comme route. Peut réaliser assauts amphibies.	Stabilisateurs prioritiques	—
	Aiguillon	100	18	0	20	1	5	—	Ne peut voler, plantes, ne peut pas être commandé, dévient après l'attaque.	Monopolium	—
	Transcératops	30	6	2	1	2	2	Humains Funestis	—	Art génétique	Biologie synchrone
	Typhon	90	5	10	4	2	2	Par Orbite	Ne peut pas être démis. Peut attaquer unités aériennes. Vision 2 carrés.	Biogénique du chaos	—
	Titan Ur	150	15	6	1	4	5	Humains	Peut traverser terrains infranchissables. Ne peut pas être démis. Ignore zones de contrôle. Déf. x2 contre unités aériennes. Ignore remparts.	Immunité totale	—
	Vecteur morbus	40	11	2	1	1	5	Humains Funestis et Naumacha	Ignore zones de contrôle. Déf. x2 contre unités terrestres. Considère tout carré comme route.	Guerre protovirale	Sapientia protiformes
	Xénocide	30	4	2	1	1	3	Humains Funestis	Ignore zones de contrôle. Déf. x2 contre unités terrestres. Considère tout carré comme route.	Euthénique	Guerre protovirale
	Yare	30	1	1	1	3	1	Funestis	Peut transporter 2 unités au sol. Doit rester près des terres.	Aérologie	DAV

Fantastique



	COÛT	ATT.	DEF.	DÉP.	RÉS.	TIR	LIMITES	PARTICULARITÉ	CONDITION	OBS.
Dragon ancestral	160	15	15	1	3	3	Barbares	Ne peut pas être corrompu.	—	—
B Aquila	20	4	4	3	1	1	Butéo	Autotransport	Matériel de guerre	—
B Grand aigle	30	6	3	4	1	1	Butéo	Ignore remparts. Peut attaquer unités aériennes. Vision 2 carrés. Déplacement entre surface et nuages.	Domestication	—
B Griffon	60	5	5	4	2	2	Butéo	Peut lever. Ignore remparts. Peut faire assauts amphibies. Ignore zones de contrôle. Vision 2 carrés. Déplacement entre surface et nuages.	Fait d'armes	—
B Faucons	10	2	3	3	1	1	Butéo	Ignore zones de contrôle. Vision 2 carrés. Déplacement entre surface et nuages.	—	—
Héros butéo	90	9	7	3	1	2	Personne ne peut construire	Déf. x2 contre unités aériennes. Déf. x2 contre unités montées. Peut faire assauts amphibies. Ignore zones de contrôle. Vision 2 carrés. Déplacement entre surface et nuages. Ne peut pas être corrompu.	—	—
B Géant des roches	60	6	5	1	2	2	Butéo	Déf. x2 contre unités montées. Considère tout carré comme route.	Siège	Appel hydre des glaces
B Vieillards	80	4	3	1	3	8	Butéo	Déf. x2 contre unités aériennes. Déf. x2 contre unités montées. Considère tout carré comme route. Peut faire assauts amphibies. Ignore zones de contrôle. Autotransport. Ne peut pas être démis.	L'appel des Parques	—
Colons butés	40	0	2	2	1	1	Butéo	Ignore zones de contrôle.	—	—
Bombarde	70	10	2	2	2	3	Surface et souterrain	—	Poudre noire	—
Caravane	50	0	1	1	1	1	Pas Stygiens	Ignore zones de contrôle.	Commerce	—
Catapulte	40	7	1	1	1	2	Surface	—	Mathématiques	Poudre noire
Dragon	160	12	15	5	3	3	Surface et nuages	Peut attaquer unités aériennes. Vision 2 carrés.	Pacte avec les dragons	—
Drakkar	40	3	2	4	2	2	Pas Atlantes	Déplacement entre surface et nuages. Ne peut pas être corrompu. Peut transporter 4 unités au sol.	Astrolabe	—
Nains	70	4	5	1	2	1	Surface et souterrain	Bâtir site de transport. Ne peut pas être démis. Traverse terrains infranchissables. Tunnel vers sous-basement de contrôle.	Alliance avec les nains	—
Archers elfes	30	4	4	1	2	1	Elfes	Surface et souterrain	Matériel de guerre	—

	COÛT	ATT.	DEF.	DÉP.	RÉS.	TIR	LIMITES	PARTICULARITÉ	CONDITION	OBS.
E Morphours	50	5	4	1	2	2	Elfes	Déf. x2 contre unités montées. Considère tout carré comme route. Peut lever. Ignore remparts. Ignore zones de contrôle. Déplacement entre surface et sous-marin.	Moi Viking	—
Héros elfe	90	9	7	2	1	2	Personne ne peut construire	Déf. x2 contre unités aériennes. Déf. x2 contre unités montées. Peut faire assauts amphibies. Ignore zones de contrôle. Ne peut pas être corrompu.	—	—
Cavaliers elfes	40	5	3	2	2	1	Elfes	Ignore zones de contrôle.	Domestication	Appel hydre des glaces
Colons elfes	40	0	2	1	1	1	Elfes	Ignore zones de contrôle.	—	—
E Gardes sylves	50	0	8	0	3	2	Elfes	Déf. x2 contre unités montées. Ne peut pas être corrompu.	Tradition druidique	—
E Peuple sylve	80	5	8	1	3	1	Elfes	Ignore zones de contrôle.	L'appel des Parques	—
Guerriers elfes	20	2	3	1	2	1	Elfes	Ignore zones de contrôle.	—	—
Elidia	90	7	5	14	2	2	Pas Stygiens ni Djinns	Peut attaquer unités aériennes. Vision 2 carrés. Déplacement entre surface et nuages. Ne peut pas être corrompu.	Skidbladnir	—
Fées	30	0	1	1	1	5	Surface et nuages	Peut faire assauts amphibies. Ignore zones de contrôle. Déplacement entre surface et sous-marin.	—	—
Boules-de-feu	160	99	0	16	1	1	—	Détruit après attaque. Déplacement entre surface et nuages. Ne peut pas être corrompu.	Sortilège de la foudre	—
Géants-de-givre	90	6	7	2	3	2	Surface et souterrain	—	Pacte géants-de-givre	—
D Loups des roches	20	5	3	1	1	1	Djinns	Considère tout carré comme route.	Domestication	Appel hydre des glaces
D Djinns	10	2	3	1	1	1	Surface et souterrain	—	—	—
D Grand djinn	90	9	7	1	2	1	Surface et souterrain	Déf. x2 contre unités aériennes. Déf. x2 contre unités montées. Peut faire assauts amphibies. Ignore zones de contrôle. Ne peut pas être démis. Ne peut pas être corrompu.	—	—
Mineurs djinns	40	0	2	1	1	1	Djinns	Ignore zones de contrôle. Bâtir site de transport. Traverse terrains infranchissables. Tunnel dans sous-basement souterrain.	—	—
D Ogre	40	4	5	1	2	2	Djinns	Déf. x2 contre unités montées. Ignore remparts. Déplacement entre surface et sous-marin.	Moi Viking	—

	COÛT	ATT.	DEF.	DÉP.	RÉS.	TIR	LIMITES	PARTICULARITÉ	CONDITION	OBS.
D Araignées géantes	80	5	10	1	3	1	Djinns	Ignore zones de contrôle.	L'appel des Parques	—
D Troll	20	4	3	1	2	1	Surface et souterrain	Colit d'entretien. Fanatisme	—	—
Dionée géante	50	5	7	1	3	1	Surface et souterrain	Déf. x2 contre unités montées. Ne peut pas être corrompu.	—	—
Noctules géantes	50	5	4	1	1	2	Surface et souterrain	Considère tout carré comme route. Déplacement entre surface et nuages.	Sorcellerie	—
H Héros	90	9	7	2	2	2	Personne ne peut construire	Déf. x2 contre unités aériennes. Déf. x2 contre unités montées. Peut faire assauts amphibies. Ignore zones de contrôle. Ne peut pas être corrompu.	—	—
H Gardes preux	30	3	5	1	2	1	Humains	Colit d'entretien. Ne peut pas être corrompu.	—	—
H Paladin	50	5	6	2	2	1	Surface et souterrain	Ignore remparts. Moi Viking	—	—
H Rangers	40	4	4	2	2	1	Humains	—	Domestication	Appel hydre des glaces
Querriers humains	10	2	3	1	1	1	Humains	—	—	—
H Enchanteur	80	6	6	5	2	3	Human	Ignore zones de contrôle. Vision 2 carrés. Déplacement entre surface et nuages.	L'appel des Parques	—
I Baba Yaga	100	10	5	4	2	2	Infidèles	Ignore zones de contrôle. Vision 2 carrés. Déplacement entre surface et sous-marin. Ne peut pas être démis.	L'appel des Parques	—
I Déments	30	5	3	1	1	2	Infidèles	Colit d'entretien. Matériel nul sous régime de guerre fanatique.	—	—
I Éléphant de guerre	40	8	2	2	2	1	Surface et souterrain	—	Domestication	L'appel des Parques
I Horde d'or	50	7	4	2	1	2	Infidèles	Ignore remparts. Moi Viking	—	—
Héros infidèle	90	9	7	2	1	2	Personne ne peut construire	Déf. x2 contre unités aériennes. Déf. x2 contre unités montées. Peut faire assauts amphibies. Ignore zones de contrôle. Ne peut pas être démis. Ne peut pas être corrompu.	—	—
Chevaliers infidèles	40	5	3	2	1	2	Infidèles	—	Hippoculture	Appel hydre des glaces
I Infidèle	10	3	2	1	1	1	Infidèles	—	—	—

	COÛT	ATT.	DEF.	DÉP.	RÉS.	TIR	LIMITES	PARTICULARITÉ	CONDITION	OBS.
Chimère des nuages	130	11	8	1	3	2	Ne peut pas voler	Considère tout carré comme route. Autotransport	Appel hydre des glaces	—
Baladin d'Halloween	30	1	3	1	1	1	—	Considère tout carré comme route. Ignore zones de contrôle. Déplacement entre surface et sous-marin.	—	—
Bile de Jormungand	100	3	1	3	1	8	Barbares	Déplacement entre surface et nuages. Ne peut pas être corrompu.	—	—
Knarr	40	1	1	3	2	1	Pas Atlantes	Peut transporter 2 unités au sol. Doit rester près des terres.	Navigation aux étoiles	Astrolabe
Héros atlante	90	9	7	2	1	2	Personne ne peut construire	Déf. x2 contre unités aériennes. Déf. x2 contre unités montées. Peut faire assauts amphibies. Ignore zones de contrôle. Déplacement entre surface et sous-marin. Ne peut pas être corrompu.	—	—
A Kraken	120	12	12	4	4	2	Atlantes	Peut repérer mousquins. Peut transporter unités aériennes. Ignore zones de contrôle. Déplacement entre surface et sous-marin.	Appel créature des mers	—
A Gardes marins	30	4	4	1	2	1	Atlantes	Peut faire assauts amphibies. Autotransport.	Matériel de guerre	—
A Tritonnes	10	2	3	1	1	1	Atlantes	Ne peut pas voler.	—	—
A Loure	50	5	4	1	3	1	Atlantes	Peut repérer mousquins. Considère tout carré comme route. Ignore remparts. Peut faire assauts amphibies. Déplacement entre surface et sous-marin.	Moi Viking	—
A Marsouins	10	1	1	3	1	1	Atlantes	Peut transporter 1 unité au sol. Insensible pour la plupart des navires. Ignore zones de contrôle. Déplacement entre surface et sous-marin.	Navigation aux étoiles	—
Colons atlantes	40	0	2	1	1	1	Atlantes	Déplacement entre surface et sous-marin.	—	—
A Légion tritonne	40	4	5	2	2	1	Atlantes	Déf. x2 contre unités montées. Peut faire assauts amphibies. Ignore zones de contrôle. Déplacement entre surface et sous-marin.	Tradition des mers	Appel hydre des glaces
S Revenants	30	5	4	1	1	2	Stygiens	Considère tout carré comme route. Ignore zones de contrôle. Déplacement entre surface et sous-marin. Ne peut pas être corrompu.	Matériel de guerre	—
S Spectres cruels	50	5	4	1	3	1	Stygiens	—	Moi Viking	—

	COÛT	ATT.	DEF.	DÉP.	RÉS.	TIR	LIMITES	PARTICULARITÉ	CONDITION	OBS.
S Cadavres	90	9	6	1	3	1	Stygiens	Ignore zones de contrôle. Déplacement entre surface et sous-marin. Ne peut pas être corrompu.	L'appel des Parques	—
Seigneur stygien	90	9	7	2	2	2	Personne ne peut construire	Déf. x2 contre unités aériennes. Déf. x2 contre unités montées. Peut faire assauts amphibies. Ignore zones de contrôle. Ne peut pas être démis. Ne peut pas être corrompu.	—	—
S Cavaliers de nuit	40	5	3	2	2	1	Stygiens	Ne peut pas voler.	Domestication	Appel hydre des glaces
Colons stygiens	40	0	2	1	1	1	Stygiens	Déplacement entre surface et sous-marin. Ne peut pas être corrompu.	—	—
S Squettes	20	2	3	1	1	2	Stygiens	Déplacement entre surface et nuages.	—	—
S Sorcier	60	7	3	3	2	1	Stygiens	Vision 2 carrés. Sorcellerie	—	—
Colons	40	0	2	1	1	1	Humains et infidèles	Déplacement entre surface et nuages. Ne peut pas être corrompu.	—	—
Navire blindé	60	4	4	5	3	1	Pas Atlantes	Peut transporter 2 unités au sol. Déf. x2 contre unités aériennes. Déplacement entre surface et sous-marin.	Plaque de relèvement	—
Engin de siège	50	8	4	1	2	2	—	Déplacement entre surface et sous-marin.	Siège	—
Skalds	30	0	0	2	1	1	Surface et souterrain	Ignore zones de contrôle.	Idéogrammes	—
Skidbladnir	100	12	4	12	2	2	Pas Stygiens ni Djinns	Vision 2 carrés. Déplacement entre surface et nuages. Ne peut pas être corrompu.	Skidbladnir	—
Sorcier	50	6	4	6	1	2	—	Peut attaquer unités aériennes. Vision 2 carrés. Déplacement entre surface et nuages. Ne peut pas être corrompu.	—	—
Foudres	80	15	0	16	1	3	—	Détruit après attaque. Déplacement entre surface et sous-marin.	Sortilège de la foudre	—
Horreur indicible	60	12	12	3	3	2	Personne ne peut construire	Déf. x2 contre unités montées. Peut faire assauts amphibies. Ignore zones de contrôle. Déplacement entre surface et sous-marin.	—	—
Envoûteur	60	5	5	4	1	2	Elfes. Atlantes. Djinns et infidèles	Peut attaquer unités aériennes. Vision 2 carrés. Déplacement entre surface et nuages.	Sorcellerie	—
Ver géant	90	10	10	1	4	1	Barbares	Déplacement entre surface et sous-marin. Ne peut pas être corrompu.	—	—