

FRAPPE CINGLANTE DE L'ÉCLAIR

Fille d'un Esprit orageux de passage, la Frappe Cinglante a longtemps dansé le long des côtes de l'île, et a fini par s'y plaire et s'y installer.

Elle passe le plus clair de son temps au calme, à se reposer, ne sortant de sa torpeur que pour virevolter dans le ciel quand les vents se font soufflants.

Elle ne s'intéresse que rarement aux Dahans, généralement en quelques apparitions aussi saisissantes qu'éphémères, les poussant à partir en exode. Les Dahans coopèrent, un peu par respect pour la puissance de la Frappe Cinglante, mais aussi pour le Messager de l'Orage - son Fils - qui est un protecteur et un allié de leur peuple.

MISE EN PLACE :

Placez 2  sur votre plateau de départ dans le Désert de plus forte valeur.

STYLE DE JEU :

À priori, la Frappe Éclair est à l'initiative de toutes les attaques : sans alliés à vocation défensive, la Désolation peut vite devenir un problème. Elle excelle dans la destruction des constructions, moins lorsqu'il s'agit de contenir les Explorateurs.

La "Destruction Tonitruante" peut être forte utile : un tour ou deux pour se positionner et accumuler de l'Énergie, puis un tour pour laisser déferler sa puissance.

Ses Pouvoirs de départ sont essentiellement centrés sur l'Air et le Feu : idéal pour la "Destruction Tonitruante", mais guère polyvalent pour les Pouvoirs Majeurs.

COMPLEXITÉ

FAIBLE

RÉSUMÉ DES FORCES



ATTAQUE



CONTRÔLE



PEUR



DÉFENSE



SOUTIEN