Pouvoir

Chaque joueur possède un nœud sans liaison contenant des unités exclusivement convertissables en pouvoir. Celui-ci ne génère pas d’unité et peut uniquement en recevoir. Chaque nœud que le joueur possède peut envoyer des unités au nœud-pouvoir. Un pouvoir se distingue par son effet, son cout et son temps de rechargement.

Destruction : vide le nœud cible.  
Cout : 80, temps de recharge : 30

Invulnérabilité : détruit toutes les unités adverses entrant dans le nœud cible.  
Cout : 50, temps de recharge : 20

Téléportation : Déplace la moitié des unités d’un nœud possédé vers un nœud possédé ou adverse.  
Cout : 40, temps de recharge : 15

Mobilisation générale : stoppe la génération d’unité du nœud possédé et lui donne +20 d’armure pendant 5 secondes.  
Cout : 10, temps de recharge : 5