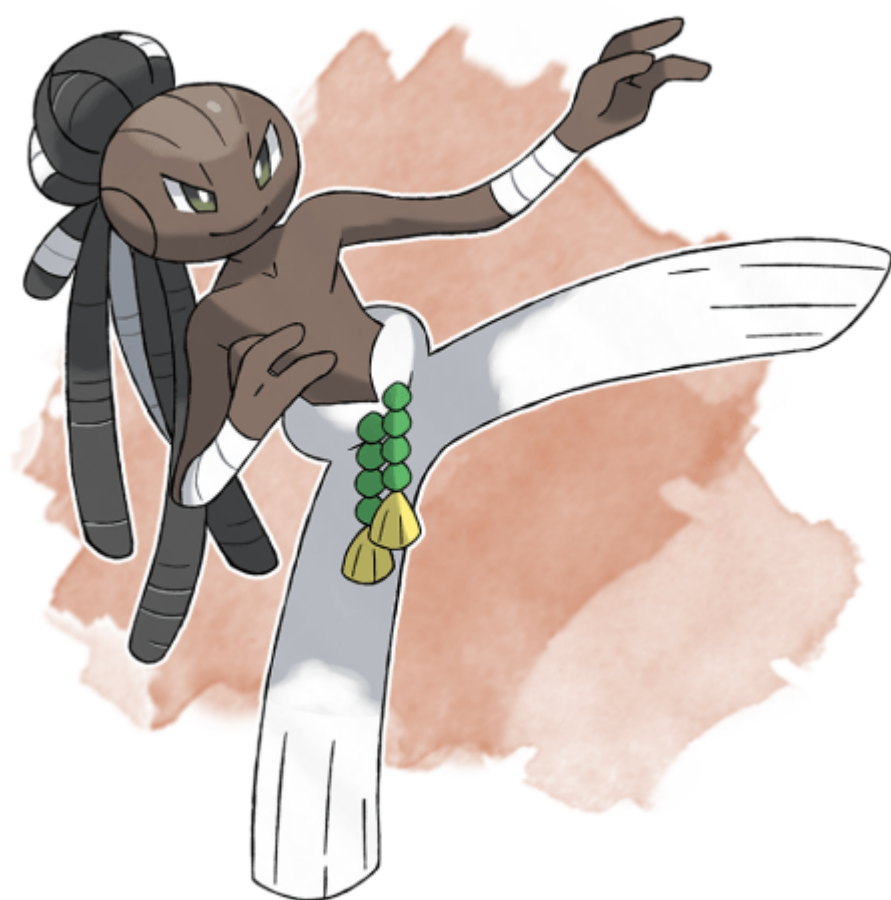


LETRA - F

Fellion

- Tipo: Terra
- História: Um POOMon que vivia calmamente embaixo das montanhas no início do mundo. Com a chegada dos humanos nos vilarejos ao redor das montanhas onde vivia, Fellion decidiu cuidar de todo esse ambiente, incluindo a natureza por si só, os humanos e até outros POOMons que ali começaram a viver. Por isso, Fellion também é considerado um POOMon companheiro e protetor.
- Ataques:
 - Básico (Rock Throw): Gera um grande pedaço de terra a partir do chão e joga no inimigo.
 - Agressivo (Dig): Gera uma névoa a partir da terra para se esconder do inimigo, se infiltra na terra e surpreende o inimigo aparecendo nas suas costas e o atacando - 70 furbs.
 - Cruel (Terremoto): Um grande impacto que gera uma cratera no chão do oponente, fazendo ele cair e ser soterrado por uma grande quantidade de terra - 150 furbs.
- Definição Ataques:
 - Básico: Esse ataque vai ser feito quando o POOMon tiver menos de 70 furbs, não consumindo energia nenhuma.
 - Dano (Ambiente de ataque igual o de origem): 30 furbs + 20% ambiente = Total de 36 furbs.
 - Dano (Ambiente diferente): Total de 30 furbs.
 - Agressivo: Esse ataque vai ser feito quando o POOMon tiver ao menos 70 furbs e menos de 280 furbs.
 - Dano (Ambiente de ataque igual o de origem): 70 furbs + 20% ambiente = Total de 84 furbs.
 - Dano (Ambiente diferente): Total de 70 furbs.
 - Cruel: Esse ataque será feito enquanto o POOMon tiver sua energia superior ou equivalente a 300 furbs.
 - Dano (Ambiente de ataque igual o de origem): 150 furbs + 20% ambiente = Total de 168 furbs.
 - Dano (Ambiente diferente): Total de 140 furbs.



Fusion

- Tipo: Água
- História: Após uma grande batalha entre 2 POOMons lendários que deu origem aos continentes e mares, Fusion foi criado por Arceus e se tornou responsável e protetor dos mares do mundo.
- Ataques:
 - Básico (Water Pulse): Absorve um pouco de água em sua volta e devolve em forma de um intenso jato que atinge seu inimigo.
 - Agressivo (Water Tail): Aumenta sua velocidade e endurece sua cauda, batendo com ela em seu inimigo - 80 furbs.
 - Cruel (Tsunami): Gera uma onda enorme que absorve e consome seu inimigo - 150 furbs.
- Definição de ataques:
 - Básico: Esse ataque vai ser feito quando o POOMon tiver menos de 80 furbs, não consumindo energia nenhuma.
 - Dano (Ambiente de ataque igual o de origem): 30 furbs + 20% ambiente = Total de 36 furbs.
 - Dano (Ambiente diferente): Total de 30 furbs.
 - Agressivo: Vai ser realizado quando o POOMon tiver entre 90 a 140 furbs
 - Dano (Ambiente de ataque igual o de origem): 80 furbs + 20% ambiente = Total de 96
 - Dano (Ambiente diferente): Total de 80 furbs.
 - Cruel: Somente quando o POOMon tiver mais de 300 furbs de energia
 - Dano (Ambiente de ataque igual o de origem): 150 furbs + 50% + 20% = Total de 255 furbs
 - Dano (Ambiente diferente): 150 + 50% = Total de 225 furbs



Fenix

- Tipo: Ar
- História: Após ser deserddado do mundo por seu criador Arceus por seu comportamento agressivo, Fenix volta ao mundo natural de uma forma diferente, buscando mostrar sua compaixão e carisma.
- Ataques:
 - Básico (Air Cutter): Aumenta sua velocidade no ar e gera uma sequência de ataques básicos no inimigo.
 - Agressivo (Tail Spin): Fenix começa a rotacionar sua cauda e produz um vento forte que arremessa o inimigo para longe - 80 furbs.
 - Cruel (Hurricane): Aumenta sua velocidade e começa a fazer movimentos em volta do inimigo que o coloca numa corrente de ar, deixando-o vulnerável enquanto dentro da corrente - 150 furbs.
- Definição de ataques:
 - Básico: Esse ataque vai ser feito quando o POOmon tiver menos de 60 furbs, não consumindo energia nenhuma.
 - Dano (Ambiente de ataque igual o de origem): 30 furbs + 20% ambiente = Total de 36 furbs.
 - Dano (Ambiente diferente): Total de 30 furbs.
 - Agressivo: Quando o POOmon tiver ao menos 85 furbs de energia
 - Dano (Ambiente de ataque igual o de origem): 80 furbs + 20% ambiente = Total de 96 furbs.
 - Dano (Ambiente diferente): Total de 80 furbs.
 - Cruel: Somente quando o POOmon tiver mais de 300 furbs de energia
 - Dano (Ambiente de ataque igual o de origem): 150 furbs + 50% + 20% = Total de 255 furbs
 - Dano (Ambiente diferente): 150 + 50% = Total de 225 furbs

