


# Forgefroide de Missiz Frizz

## - Frimar :

	<b>Frimar</b>	Niv. 200 à 212
Forgefroide de Missiz Frizz (Île de Frigost) 🔍		
<b>Caractéristiques</b>		<b>Résistances</b>
♥ Points de vie (PV) :	6000 à 6600	☯ Neutre (%) 5 à 9
★ Points d'action (PA) :	12	🌋 Terre (%) -31 à -27
👤 Points de mouvement (PM) :	4	🔥 Feu (%) 12 à 16
		💧 Eau (%) 39 à 43
		🌬 Air (%) 17 à 21

## Glacerbe :

Pour 2 tours, tous les 3 tours, se donne 2 PM débuffable et l'état **Glacéré**.

Si il est attiré, poussé, téléporté ou échangé de position, donne 500 dommages et 4 PM à ses alliés à 4 PO pour 1 tour débuffable.

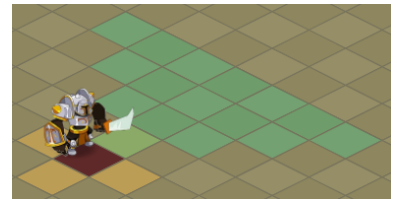


## Lame soeur :


Tape du 400 terre et 30% des PV manquants air, et met -100 fuite pour 1 tour débuffable.  
1x par tour.

## Soupirsute :

Vole du 400 feu en zone.  
1x par tour.



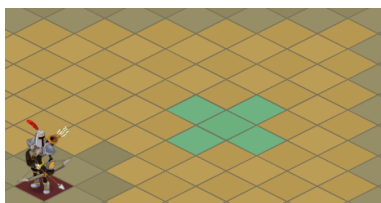
## - Karkanik :

	<b>Karkanik</b>	Niv. 200 à 212
Bastion des froides légions (Île de Frigost) 🔍		
<b>Caractéristiques</b>		<b>Résistances</b>
♥ Points de vie (PV) :	6000 à 6600	☯ Neutre (%) 36 à 40
★ Points d'action (PA) :	12	🌋 Terre (%) 14 à 18
👤 Points de mouvement (PM) :	4	🔥 Feu (%) 14 à 18
		💧 Eau (%) 16 à 20
		🌬 Air (%) -39 à -35

## Dard Tagnan :

Pour 2 tours, tous les 3 tours, se donne l'état **Corde Vocale**.

Si il subit des dommages à distance, met l'état **Pesanteur** et -100 fuite pour 1 tour débuffable à 6 PO.

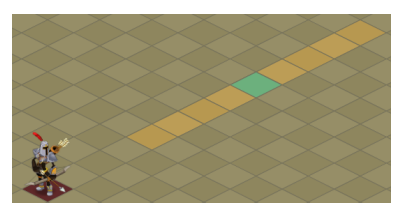


## Caroturrier :

Vole du 400 air en zone et met -5 PO pour 1 tour débuffable.  
1x par tour.

## Karkanciel :

Tape du 200 eau et met -4 PM.  
2x par tour, 1x par cible, sans ligne de vue.



- **Stalak :**



## Stalak

Bastion des froides légions (Île de Frigost) 

Niv. 200 à 212

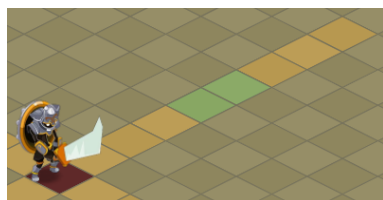
Caractéristiques		Résistances	
♥ Points de vie (PV) :	6000 à 6600	☯ Neutre (%)	-31 à -27
★ Points d'action (PA) :	12	🌱 Terre (%)	19 à 23
👤 Points de mouvement (PM) :	5	🔥 Feu (%)	33 à 37
		💧 Eau (%)	13 à 17
		🌬 Air (%)	22 à 26

**Eculbute :**

Pour 2 tours, tous les 3 tours, met 50 fuite pour 2 tours débuffable à lui et ses alliés à son cac, et se met l'état

**Tranchaînement** pour 2 tours.

Si il subit des dommages à distance, met 20% d'érosion et répartit les dommages subis à 2 PO.

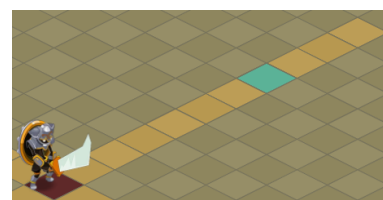


**Brise-larmes :**

Tape du 500 feu en ligne de 2 cases.  
1x par tour.

**Léglolace :**

Tape du 15% des PV de la cible neutre, avance de 9 cases et échange de position. 2x par tour, 1x par cible.



- **Ventrublion :**



## Ventrublion

Bastion des froides légions (Île de Frigost) 

Niv. 200 à 212

Caractéristiques		Résistances	
♥ Points de vie (PV) :	6000 à 6600	☯ Neutre (%)	15 à 19
★ Points d'action (PA) :	12	🌱 Terre (%)	30 à 34
👤 Points de mouvement (PM) :	4	🔥 Feu (%)	-31 à -27
		💧 Eau (%)	5 à 9
		🌬 Air (%)	7 à 11

**Bidiotisme :**

Pour 2 tours, tous les 3 tours, se donne 2 PM et l'état **Bidyllique**.

Si il subit des dommages à distance, répartit les dommages au cac et donne 500 dommages à ses alliés au cac pour 1 tour débuffable.



**Abomination :**


Tape du 450 terre, attire de 4 cases et met -50 fuite pour 1 tour débuffable.  
2x par tour, 1x par cible.

**Ventromatisme :**

Vole du 450 eau, échange de position et met l'état **Pesanteur** pour 1 tour débuffable.  
2x par tour, 1x par cible.




- **Verglasseur :**




Verglasseur

Niv. 200 à 212


Bastion des froides légions (Île de Frigost)




Caractéristiques

 Points de vie (PV) :

6000 à 6600


 Points d'action (PA) :

12


 Points de mouvement (PM) :

5


Résistances

 Neutre (%)


15 à 19

 Terre (%)


8 à 12

 Feu (%)

12 à 16

 Eau (%)

-33 à -29

 Air (%)

33 à 37

**Braconnage :**

Pour 1 tour, tous les 2 tours, donne 2 PM débuffable à lui et ses alliés au cac et se met l'état **Braquage** pour 1 tour. Si il subit des dommages à distance, met pour 1 tour débuffable à 6 PO, -25% PV à ses alliés et -75% PV à ses ennemis.



**Braguette :**


Tape di 400 neutre, met -4 PA et repousse de 2 cases. 2x par tour, 1x par cible.


**Bralong :**

Tape du 400 air, met -4 PM, attire de 3 cases et repousse de 3 cases. 2x par tour, 1x par cible




## - Missiz Frizz :





Missiz Frizz


Forgefroide de Missiz Frizz (Île de Frigost)




Niv. 220




Caractéristiques

 Points de vie (PV) :

13000 à 19000


 Points d'action (PA) :

20


 Points de mouvement (PM) :

6


Résistances

 Neutre (%)


14

 Terre (%)


27

 Feu (%)

16

 Eau (%)

21

 Air (%)

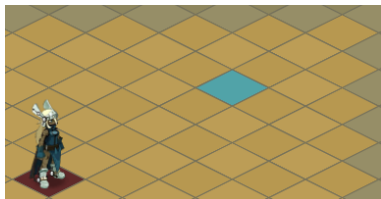
25

### Congère : Pour tout le combat

- Met l'état **Invulnérabilité glaciale** sur tous les mobs (*N'affecte pas Nileza, Sylargh, Klime, Harebourg*).
- Lorsqu'elle subit des dommages, attire de 6 cases ses ennemis en étoile et leur met l'état **Surgelé** pour 1 tour.
- Lorsqu'une entité est poussée, *si elle ne possède pas l'état Congère (Initié par quelqu'un)* :
  - Se met l'état **Congère (Initiateur)**.
  - Met l'état **Congère (Initié par quelqu'un)** à toutes les autres entités.
  - Pousse de 1 case les entités à 6 PO en ligne et en diagonale, et enlève l'état **Invulnérabilité glaciale**.
  - Se soie de 15% des PV max
  - Enlève les états **Congère (Initiateur)** et **Congère (Initié par quelqu'un)** à tout le monde
- Tape du 800 neutre et met 20% d'érosion aux alliés subissant des do pou.
- En début de tour d'un allié, le rend visible et pose un piège en croix de taille 1 autour de lui qui repousse d'une case.
- Met l'état **Lourd** à tous les mobs.

### Cristallisation :

Pour 1 tour à tous ses alliés, met l'état **Intacleur**, et donne 3 PM pour 1 tour s' ils subissent une tentative de Ret PM  
A partir du tour 2, tous les 3 tours.



#### Glace trop physique :

Tape du 500 feu et 35% des PV érodés de la cible air, met 20% d'érosion et l'état **Intactable** pour 1 tour.  
1x par tour.

#### Sang froid :

Tape du 700 feu, vole du 800 eau si la cible est **Surgelé**, et met l'état **Intacleur** pour 2 tours.  
2x par tour, 1x par cible.

