

Fers de la Tyrannie

 Tambourreau		Niv. 200 à 212
Galère de Servitude (Dimensions des Cavaliers) 🔍		
Caractéristiques		Résistances
♥ Points de vie (PV) :	7100 à 7800	☯ Neutre (%) 20
★ Points d'action (PA) :	9	🌱 Terre (%) 25
👤 Points de mouvement (PM) :	4	🔥 Feu (%) 15
		💧 Eau (%) 20
		🌬 Air (%) 25

Décadanse :

Boost tous les mobs pour 2 tours selon sa vita max. Tous les 2 tours.

100% : +10% dommages occasionnés

> 80% : +20% dommages occasionnés / 1 PO

> 60% : +20% dommages occasionnés / 1 PO / 1 PM

> 40% : +20% dommages occasionnés / 1 PO / 1 PM / 10 CC

> 20% : +30% dommages occasionnés / 2 PO / 2 PM / 20 CC

> 0% : +40% dommages occasionnés / 2 PO / 2 PM / 20 CC



Arbaguette :


Tape du 530 air et met -2 PO pour 2 tours.

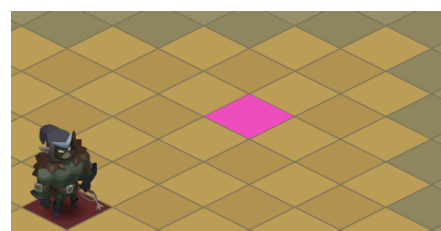
2x par tour, 1x par cible.

Tamboure-Pif :

Tape du 450 terre et met -30 CC pour 1 tour.
1x par tour.



 Gentyran		Niv. 200 à 212
Galère de Servitude (Dimensions des Cavaliers) 🔍		
Caractéristiques		Résistances
♥ Points de vie (PV) :	6600 à 7200	☯ Neutre (%) 30
★ Points d'action (PA) :	11	🌱 Terre (%) 25
👤 Points de mouvement (PM) :	5	🔥 Feu (%) 20
		💧 Eau (%) 20
		🌬 Air (%) 30



Fouet Palliatif :

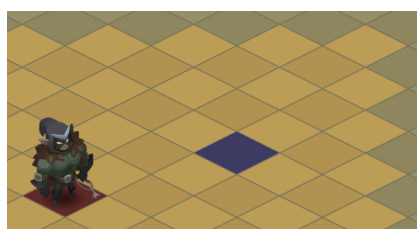
Soin du 700 et met 30 tacle et fuite pour 2 tours à ses alliés.

1x par tour.

Fouet Dopant :

Tape du 620 feu en zone et se met +10 CC par cible.

1x par tour.



Fouet Cadencé :

En fonction des pv de la cible, tape 1 fois du 400 neutre (0-10%), 2 fois (10-90%) ou 3 fois (90-100%).

2x par tour, 1x par cible.



Ecaptif

Niv. 200 à 212

Galère de Servitude (Dimensions des Cavaliers) 🔍

Caractéristiques

♥ Points de vie (PV) :	7700 à 8400
★ Points d'action (PA) :	8
👤 Points de mouvement (PM) :	4

Résistances

☯ Neutre (%)	25
🌱 Terre (%)	20
🔥 Feu (%)	25
💧 Eau (%)	30
💨 Air (%)	30

Maltraitance : (Sort de début de combat)

Renvois 30% des dommages subis en mêlée à l'attaquant.



Déferlante :

Tape du 700 eau en zone et met 30% d'érosion pour 2 tours débuffable.
2x par tour, 1x par cible.

Pagalfrénée :

Tape du 450 air, et a 40% de chance de relancer le sort, puis 40% encore, à l'infini.
1x par tour.



Mégalérien :

Se boost à l'infini de 4 PA / 4 PM / 100% dommages occasionnés / Augmente la taille de 50%.
A partir du tour 4, tous les 63 tours.



Boularbin

Niv. 200 à 212

Galère de Servitude (Dimensions des Cavaliers) 🔍

Caractéristiques

♥ Points de vie (PV) :	8800 à 9600
★ Points d'action (PA) :	10
👤 Points de mouvement (PM) :	6

Résistances

☯ Neutre (%)	30
🌱 Terre (%)	30
🔥 Feu (%)	30
💧 Eau (%)	20
💨 Air (%)	20

Evasion : (Sort de début de combat)

En début de tour, se donne 1 PM pour chaque ennemi à son cac.

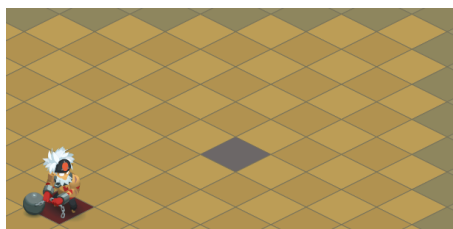
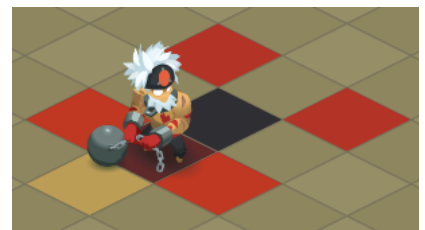


Compression :

Tape du 520 terre et vole 5% de rés.
2x par tour, 1x par cible, sans ligne de vue.

Pénitence :

Tape du 360 neutre la cible, tape du 520 feu et met -50 tackle pour 1 tour en zone croix diagonale.
1x par tour.



Renfortiche :

- Met 100% rés et 100 ré pou à un allié qui a moins de 50% de sa vita.
 - Se met l'état **Renfortiche Marqueur**.
 - L'état s'enlève si le lanceur subit 3x des dommages d'un ennemi.
- 1x par tour, état **Renfortiche Marqueur** interdit.



Armécréante

Niv. 200 à 212

Fers de la Tyrannie (Dimensions des Cavaliers) 🔍

Caractéristiques

♥ Points de vie (PV) :	5500 à 6000
★ Points d'action (PA) :	10
👤 Points de mouvement (PM) :	6

Résistances

☯ Neutre (%)	20
🌱 Terre (%)	30
🔥 Feu (%)	30
💧 Eau (%)	15
🌬 Air (%)	20

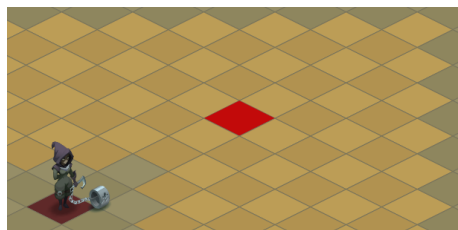
Escarmouche : (Sort de début de combat)

- En début de tour :
 - Si elle est dans l'état **Appel de renforts**, invoque un **loprimé** de 1 à 3 PO
 - Enlève l'état **Appel de renforts**
- Si elle subit des dommages d'un ennemi, enlève l'état **Appel de renforts**

Escarmouche :

Se met l'état **Appel de renforts**.

1x par tour.



Domestication :

Tape du 600 feu, et téléporte la cible à la fin de son tour à sa position de début de tour.

2x par tour, 1x par cible, sans ligne de vue.

Ancrépulsion :

Attire de 1 case, tape du 600 terre, repousse de 2 cases, puis repousse de 3 cases.

1x par tour.



Ioprimé

Niv. 200 à 208

Pas de zone de prédilection

Caractéristiques

♥ Points de vie (PV) :	5500 à 5800
★ Points d'action (PA) :	9
👤 Points de mouvement (PM) :	4

Résistances

☯ Neutre (%)	15
🌱 Terre (%)	30
🔥 Feu (%)	30
💧 Eau (%)	15
🌬 Air (%)	30



Traumasque :

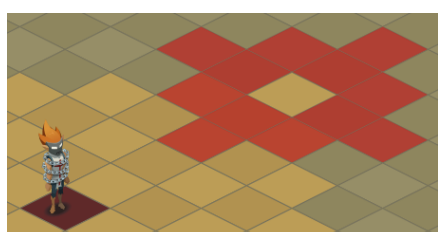
Tape du 600 terre et repousse de 5 cases.

1x par tour.

Barbarie :

Tape du 650 air et attire d'une case en zone.

1x par tour.



Moribond :

Se téléporte au cac de la cible et tape du 600 feu en zone.

1x par tour, sans ligne de vue, état **Pesanteur** interdit.



Caractéristiques

♥ Points de vie (PV) :	26000 à 28000
★ Points d'action (PA) :	11
👤 Points de mouvement (PM) :	7

Résistances

☯ Neutre (%)	20 à 24
🌱 Terre (%)	15 à 19
🔥 Feu (%)	30 à 34
💧 Eau (%)	25 à 29
🌬 Air (%)	25 à 29

Esclavagisme : (Sort de début de combat)

- Etat **Servitude Phase 1**
- En début de tour impair invoque une **Armécréante** entre 2 et 6 PO
- En fin de tour pair, pose une glyphe sous un joueur aléatoire, qui met l'état **Traître 1** en fin de tour
- Si un ennemi dans un état **Traître 1-4** subit des dommages d'un allié, augmente d'un niveau cet état
- S'il subit des dommages par un ennemi :
 - Renvois 200% des dommages si l'attaquant n'est pas dans un état **Traître 1-5**
 - Baisse d'un niveau l'état **Traître** de l'attaquant (5 > 4 > 3 > 2 > 1 > /)
- S'il dépasse son seuil de 50% PV, il passe à l'état **Servitude Phase 2**
- S'il dépasse son seuil de 0% PV, il se soie de 25% des PV max au début de son prochain tour, ramène toutes les alliés et ennemis à leur position de départ

Trahison : 1x par tour.

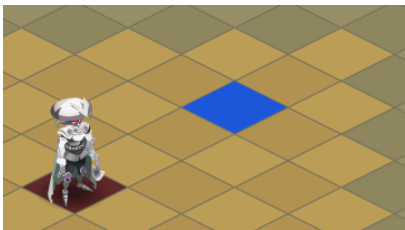
Etat **Servitude Phase 1** : Se lance depuis le perso dans l'état **Traître** le plus proche

Etat **Servitude Phase 2** : Se lance depuis tous les persos dans l'état **Traître** de la map

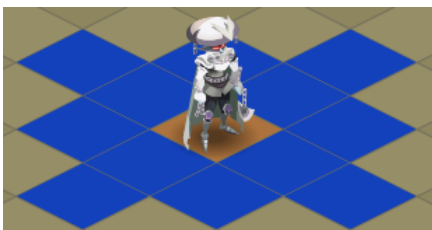
- Attire de 1 case l'allié le plus proche du **Traître** vers lui
- Tape cet allié en fonction des stats du **Traître**, dans un élément aléatoire
- Augmente l'état du **Traître**

**Asservissement :** 1x par tour.

- Se met de 10 à 100 de tacle pour 1 tour selon le nombre de cases qui le sépare de la cible
- Attire de 9 cases
- Vole 1 PM pour 1 tour (état **Servitude Phase 2** requis)
- Tape du 680 air (état **Servitude Phase 2** requis)

**Joug Protecteur :** 2x par tour, 1x par cible.

- Tape du 720 eau
- Se met 1000 de bouclier infini et 1 PM pour 1 tour (état **Servitude Phase 2** requis)
- Met 1000 de bouclier infini et 1 PM pour 1 tour à l'allié le plus proche de la cible.

**Tyrannie :** 1x par tour.

- En zone, fait échanger de place ses alliés avec les ennemis les plus proches n'étant pas dans la zone (état **Servitude Phase 2** requis)
- Tape du 950 eau et met -1 PA en zone

