




# Tour de Solar

## Padécédé :

- Utiliser le sort **Nécronyx** (quête "L'arme fatale.") sur un mob lui applique l'état **Nécronyx** 
- Si un mob non **Pétrifié** commence son tour :
  - Repousse les **Pétrifiés** à son cac de 3 cases
  - Ressuscite un mob (hors invocation) et le met **Invulnérable** pour un tour
  - Si le mob ressuscité avait l'état **Nécronyx**, ce dernier devient **Pétrifié**
- Mob **Pétrifié** :
  - Se met **Invulnérable**, **Intacteur**, **Indéplaçable** et **Lourd**
  - Change son apparence
  - Passe ses tours

## Pyrozomb :

- Les mobs renvoient 50% des dommages en feu à leurs ennemis en zone carré de taille 1, sauf si **Nécronyx**
- Les mobs (sauf **Solar**) appliquent 20% d'érosion pour 3 tours débuffable sur le perso qui lui donne l'état **Nécronyx**
- Tuer un mob tape du 390 terre en cercle à 2 PO autour de lui, sauf si **Nécronyx**

|  |                 |                       |
|--|-----------------|-----------------------|
|    | <b>Hacharné</b> | Niv. 200 à 212        |
| Marches Magmatiques (Landes de Sidimote)  |                 |                       |
| <b>Caractéristiques</b>  |                 | <b>Résistances</b>    |
| ♥ Points de vie (PV) :   | 6000 à 6600     | ☯ Neutre (%) 6 à 10   |
| ★ Points d'action (PA) :   | 12              | 🌋 Terre (%) -19 à -15 |
| 👤 Points de mouvement (PM) :   | 6               | 🔥 Feu (%) 21 à 25     |
|  |                 | 💧 Eau (%) 6 à 10      |
|  |                 | 🌬 Air (%) 36 à 40     |

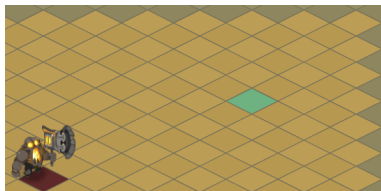


### Haleine Enflammée :

Tape du 400 feu et divise par 2 les soins reçus pour 1 tour débuffable.  
1x par tour.

### Magmache :

Tape du 450 air en zone.  
1x par tour.



### Visiosoufre :

Pour 2 tours débuffable, retire 9 PO, et retire 300 puissance si la cible est attirée, poussée, téléportée ou échange de position.  
Tous les 2 tours.



## Halbardent

Niv. 200 à 212

Marches Magmatiques (Landes de Sidimote) 🔍

### Caractéristiques

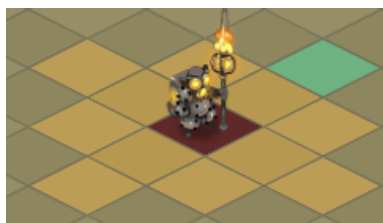
|                              |             |
|------------------------------|-------------|
| ♥ Points de vie (PV) :       | 6000 à 6600 |
| ★ Points d'action (PA) :     | 12          |
| 👤 Points de mouvement (PM) : | 5           |

### Résistances

|              |           |
|--------------|-----------|
| ☯ Neutre (%) | 1 à 5     |
| 🌱 Terre (%)  | 26 à 30   |
| 🔥 Feu (%)    | 21 à 25   |
| 💧 Eau (%)    | 16 à 20   |
| 🌬 Air (%)    | -14 à -10 |

### Chauffard :

Se donne 200 puissance et 3 PM pour 1 tour débuffable.  
Tous les 3 tours à partir du tour 2.



### Geoassaut :

Tape du 400 terre et met  
30% d'érosion pour 2  
tours débuffable.  
2x par tour, 1x par cible.

### Lance-flammes :

Tape du 250 feu et met un  
poison de 250 feu de  
début de tour en zone  
pour 2 tours débuffable.  
1x par tour.



## Klémort

Niv. 200 à 212

Tour de Solar (Landes de Sidimote) 🔍

### Caractéristiques

|                              |             |
|------------------------------|-------------|
| ♥ Points de vie (PV) :       | 6000 à 6600 |
| ★ Points d'action (PA) :     | 12          |
| 👤 Points de mouvement (PM) : | 6           |

### Résistances

|              |           |
|--------------|-----------|
| ☯ Neutre (%) | -24 à -20 |
| 🌱 Terre (%)  | 21 à 25   |
| 🔥 Feu (%)    | 16 à 20   |
| 💧 Eau (%)    | 26 à 30   |
| 🌬 Air (%)    | 11 à 15   |

### Magmagique :

Met à lui-même et ceux à son cac, pour 2 tours débuffable, -40 tacle et x50% dommages subis aux sorts.  
Tous les 4 tours à partir du tour 2.



### Conjuration Volcanique :

Tape du 400 feu, dévoile  
les invisibles et attire de 2  
cases ceux à 7 PO ou  
plus.  
Tous les 2 tours.

### Epéruption :

Tape du 450 en croix  
diagonale et retire 2 PM  
pour 1 tour débuffable.  
1x par tour.





## Moribombe

Niv. 200 à 212

Marches Magmatiques (Landes de Sidimote) 🔍

### Caractéristiques

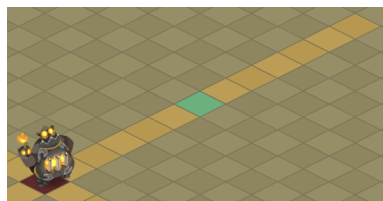
|                              |             |
|------------------------------|-------------|
| ♥ Points de vie (PV) :       | 6000 à 6600 |
| ★ Points d'action (PA) :     | 12          |
| 👤 Points de mouvement (PM) : | 5           |

### Résistances

|              |           |
|--------------|-----------|
| ☯ Neutre (%) | 6 à 10    |
| 🌱 Terre (%)  | 16 à 20   |
| 🔥 Feu (%)    | 31 à 35   |
| 💧 Eau (%)    | -24 à -20 |
| 🌬 Air (%)    | 21 à 25   |

### Chaudière :

Met 20% des PV en bouclier pour 2 tours débuffable en zone à ses alliés à 2 PO.  
Tous les 3 tours.

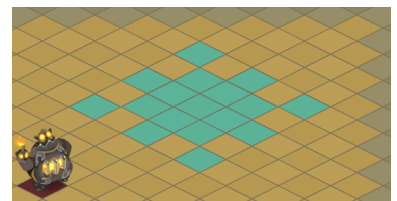


### Grenade Collante :

Tape du 400 eau et augmente de 50% les dommages subis à distance pour 2 tours débuffable.  
2x par tour, 1x par cible.

### Zhen Tian Lei :

Tape du 400 air, dévoile les invisibles et repousse de 1 case en zone.  
1x par tour.



## Trépavois

Niv. 200 à 212

Marches Magmatiques (Landes de Sidimote) 🔍

### Caractéristiques

|                              |             |
|------------------------------|-------------|
| ♥ Points de vie (PV) :       | 6000 à 6600 |
| ★ Points d'action (PA) :     | 12          |
| 👤 Points de mouvement (PM) : | 5           |

### Résistances

|              |           |
|--------------|-----------|
| ☯ Neutre (%) | 11 à 15   |
| 🌱 Terre (%)  | 11 à 15   |
| 🔥 Feu (%)    | -19 à -15 |
| 💧 Eau (%)    | 31 à 35   |
| 🌬 Air (%)    | 16 à 20   |

### Avancée Inexorable :

Se met les états **Invulnérabilité à Distance** et **Indéplaçable** pour 2 tours.  
Tous les 4 tours.



### Charge au Bouclier :

Avance de 4 cases, tape du 400 terre et retire 30 fuite pour 1 tour débuffable en zone.  
1x par tour, nécessite une cellule occupée.

### Glaive Sommaire :

Tape du 450 eau.  
2x par tour, 1x par cible.





Solar

Niv. 220

Tour de Solar (Landes de Sidimote) 🔍

### Caractéristiques

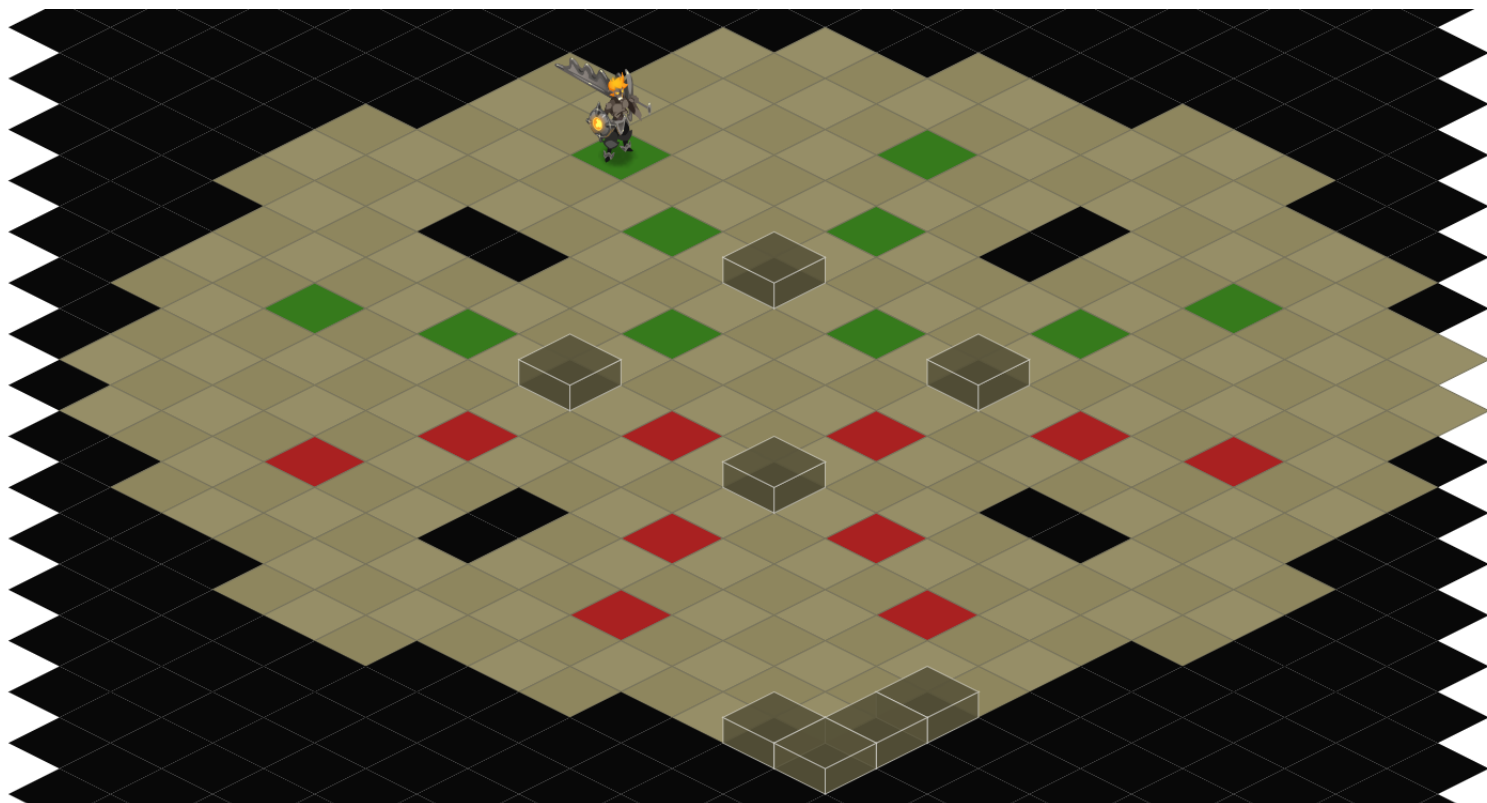
|                              |               |
|------------------------------|---------------|
| ♥ Points de vie (PV) :       | 13000 à 19000 |
| ★ Points d'action (PA) :     | 15            |
| 🧟 Points de mouvement (PM) : | 6             |

### Résistances

|              |    |
|--------------|----|
| ☯ Neutre (%) | 40 |
| 🌱 Terre (%)  | 20 |
| 🔥 Feu (%)    | 5  |
| 💧 Eau (%)    | 20 |
| 🌬 Air (%)    | 5  |

### Cycle Solaire : (Sort de début de combat)

- Si **Solar** meurt sans l'état **Nécronyx**, tous les persos sont tués
- **Solar** possède un cycle de 4 phases **Aurore**, **Zénith**, **Crépuscule** et **Nadir** :
  - Chaque phase dure 3 tours
  - Change ses sorts
  - Pose une glyphe sur le bord de map qui tape
  - Pose une glyphe-aura appliquant un effet
  - Applique des effets sur les mobs et les alliés
  - Lors d'un changement de phase, tous les effets précédent et de ses sorts disparaissent
- S'il possède l'état **Nécronyx**, il lance à son début de tour la prochaine phase sans attendre les 3 tours, puis se retire l'état **Nécronyx**
- S'il ne possède pas l'état **Nécronyx**, il repousse de 12 cases tous les alliés à plus de 6 PO
- Il devient vulnérable dans la 4ème phase **Nadir**



## Aurore

Buff **Solar** :

- **Invulnérable, Insoignable et Lourd**
- Se met +1000 Esquive PA et PM

Buff mobs :

- Se soignent du 640 en début de tour

Buff alliés :

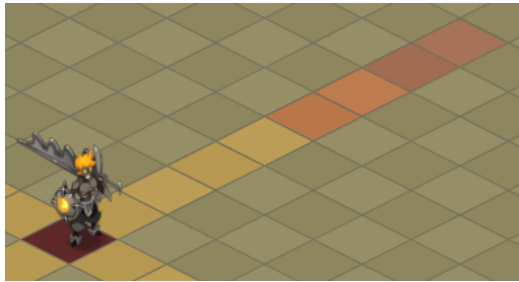
- Met +1 PA

Glyphe :

- Tape du 500 terre

Glyphe-aura :

- Met -300 puissance



### Aube Saine :

- Pour 1 tour débuffable à ses alliés en zone
    - Met +2 PM
    - Met +40 Tacle
  - S'avance de 5 cases
  - Tape du 1000 feu
  - Met -2 PM pour 1 tour débuffable
- 1x par tour, sans **Pesanteur**, nécessite une cible



### Lève-tôt :

- Met 10% des PV en bouclier à ses alliés pour 1 tour débuffable
  - Tape du 820 terre
  - Dévoile les invisibles
- 1x par tour



### Rossée Matinale :

- Pour 1 tour débuffable, à lui et ses alliés à son cac :
    - Met +4 PO
    - Met +20% CC
  - Tape 20% des PV érodés de la cible eau
  - Pour 2 tours débuffable, la cible renvoi 20% des dommages subis en eau aux alliés à son cac
- 1x par cible, nécessite une cible



## Zénith

Buff **Solar** :

- Invulnérable, Insoignable, Inébranlable, Lourd et Intaclable

Buff mobs :

- Met +300 puissance

Buff alliés :

- Met +2 PA

Glyphe :

- Tape du 500 feu

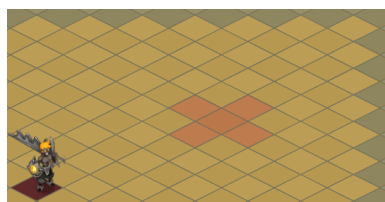
Glyphe-aura :

- Met 20% d'érosion



### Coup de Soleil :

- Maximise les effets aléatoires de la cible pour 1 tour débuffable
- Tape du 1180 terre sans **Pesanteur**
- Tape du 1450 terre avec **Pesanteur**
- Augmente les dégâts du sort de 240 pour 1 tour dans un tour 1x par tour



### Démon de Midi :

- Se téléporte
- Tape du 1000 air
- Met -40 fuite pour 1 tour débuffable en zone
- Augmente les dégâts du sort de 160 pour 1 tour dans 1 tour 1x par tour, sans ligne de vue, sans **Pesanteur**



### Eruption Solaire :

Sur toute la map :

- Tape du 820 feu sans **Pesanteur**
- Tape du 1180 feu avec **Pesanteur**
- Dévoile les invisibles
- Met -6 PO pour 1 tour débuffable

- Pour 1 tour débuffable, les cibles attirent d'une case **Solar** à chaque dommage subis 1x par tour

## Crépuscule

Buff **Solar** :

- **Invulnérable**

Buff mobs :

- Renvoi 20% des dommages subis

Buff alliés :

- Met -1 PA

Glyphe :

- Tape du 500 air

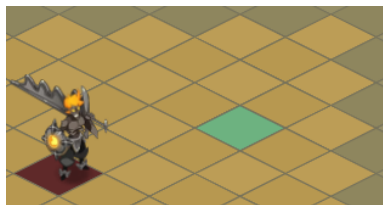
Glyphe-aura :

- Met -2 PA



**Coucher de Soleil :**

- Met -4 PM pour 1 tour débuffable
  - Met **Pesanteur**, **Indéplaçable** et **Lourd** pour 1 tour
- 1x par tour



**Cours du Soir :**

- Tape du 680
  - Met l'état **Affaibli** pour 1 tour
- 1x par tour



**Le Grand Soir :**

En zone ligne infinie :

- Tape du 640 terre
  - Met -80 tacle pour 1 tour débuffable
  - Dévoile les invisibles
- 1x par tour

## Nadir

Buff **Solar** :

- Aucun

Buff mobs :

- Met +2 PM

Buff alliés :

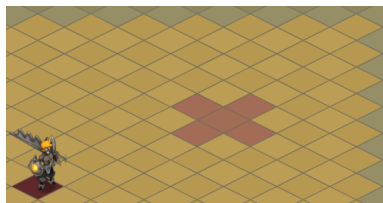
- Met -1 PA

Glyphe :

- Tape du 500 eau

Glyphe-aura :

- Met -4 PO



1x par tour

### Démons de Minuit :

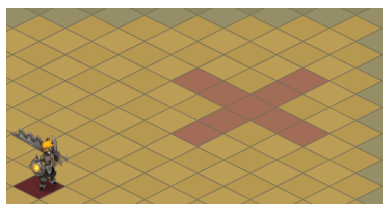
- Tape du 320 air
- Dévoile les invisibles
- Pour 2 tours débuffable :
  - Met un poison PA de 54 PV air
  - Augmente de 20% les dommages subis à distance



### Nuit Blanche :

- Tape du 320 eau
- Pour 2 tours débuffable :
  - Met un poison de début de tour de 410 eau
  - Met -20% des PV

2x par tour, 1x par cible



### Protecteur d'émoi :

- Tape du 320 feu
- Pour 2 tours débuffable :
  - Met un poison PM de 90 PV feu
  - Met -60 ret PA et PM

1x par tour