

Tempête de l'Eliocalypse



Feu primordial

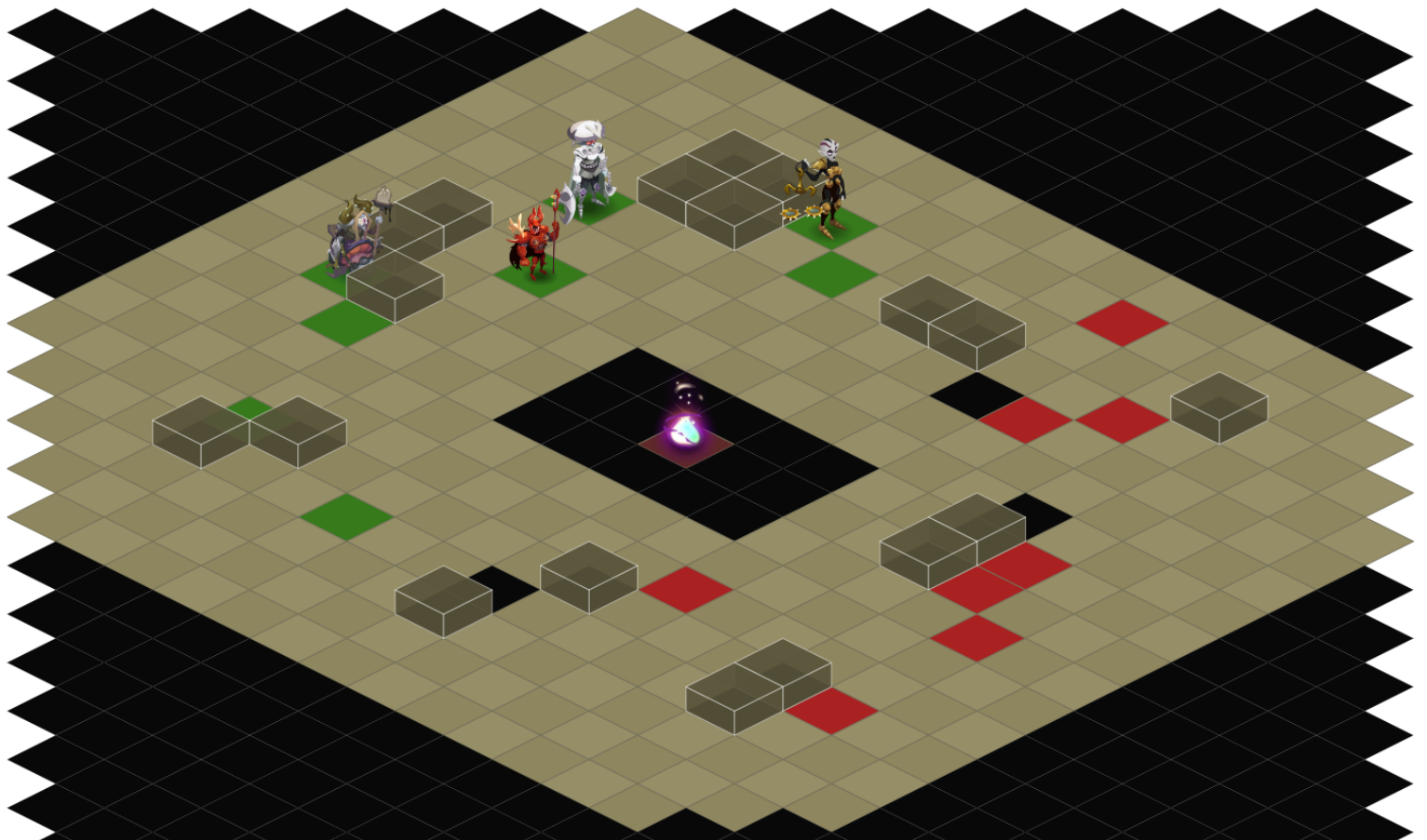
Niv. 200

Pas de zone de prédilection

| Caractéristiques | | Résistances | |
|------------------------------|-------|--------------|---|
| ♥ Points de vie (PV) : | 27000 | ☯ Neutre (%) | 0 |
| ★ Points d'action (PA) : | 0 | 🌱 Terre (%) | 0 |
| 👤 Points de mouvement (PM) : | 0 | 🔥 Feu (%) | 0 |
| | | 💧 Eau (%) | 0 |
| | | 💨 Air (%) | 0 |

Corruption fais invoquer au premier joueur dans l'ordre d'initiative le **Feu Primordial**

- Se met **Pesant** et **Invulnérable**
- Boost l'invocateur de +100% vitalité et +15% rés
- Boost les autres joueurs de +50% vitalité et +10% rés
- Boost tous les joueurs de 2 PA / 2 PM / 500 Puissance
- Au début de son tour, tape du 250 neutre ses ennemis en ligne de vue
- Lorsqu'il reçoit des dommages, boost l'invocateur s'il est en ligne de vue de 400% du niveau en bouclier et de 600 puissance pour 1 tour
- S'il meurt, tue tous les joueurs





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 soine 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

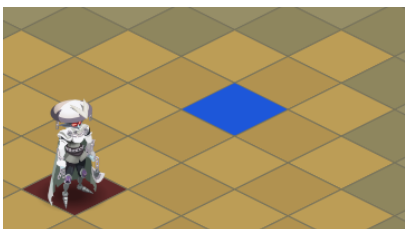
Etat **Servitude Phase 2** : Se lance depuis tous les persos dans l'état **Traître** de la map

- 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**



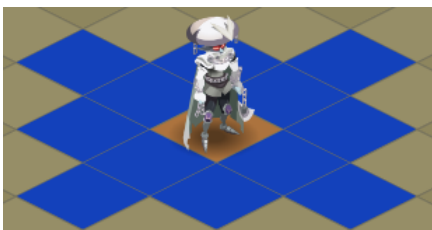
Asservissement : 1x par tour.

- 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



Corruption

Niv. 220

Arbre de mort (Dimensions des Cavaliers) 🔍



Caractéristiques

| | |
|------------------------------|---------------|
| ♥ Points de vie (PV) : | 21000 à 25000 |
| ★ Points d'action (PA) : | 20 |
| 👤 Points de mouvement (PM) : | 4 |

Résistances

| | |
|--------------|----|
| ☯ Neutre (%) | 22 |
| 🌱 Terre (%) | 16 |
| 🔥 Feu (%) | 5 |
| 💧 Eau (%) | 11 |
| 🌬 Air (%) | 25 |

Aura du Destrier Purulent : (Sort de début de combat)

- Applique l'état **Monture** à lui et ses alliés.
 - Si un allié reçoit du soin au cac d'un mob, il perd l'état **Monture** définitivement.
 - Si un allié reçoit du soin au cac du boss, il perd l'état **Monture** pour 3 tours.
- Dans l'état **Monture** :
 - **Kissiphrot Sipique** : Lui et ses alliés mettent un poison de 1700 terre de fin de tour pour 1 tour pour chaque ligne de dégâts subis. (applique le sort aux mobs si le boss reprend l'état **Monture**)
 - **Bouillon de culture** : En fin de tour, met un glyphe cercle de 3 PO qui tape du 450 air et applique une des 9 maladies au hasard. (replacé si le boss est déplacé)

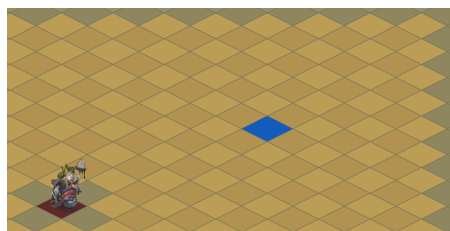


Bêche corrompue : 3x par tour, 1x par cible

En zone :

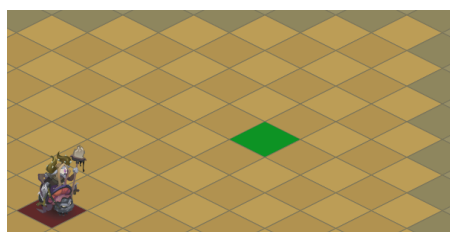
- Débuff 1 tour
- Tape du 400 feu
- Met -3 PA (**Péhatyte**) pour 2 tours débuffable si les cibles on l'état **Bêche Corrompue**
- met l'état **Bêche Corrompue** pour 1 tour

Etat **Monture** requis :



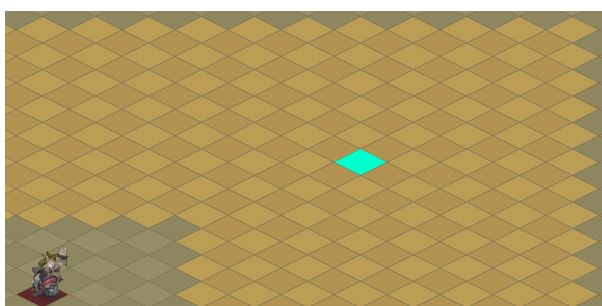
Incu-Batteur :

Tape du 520 eau et pour 1 tour téléporte la cible à sa position précédente à chaque dommage subi.
Tous les 2 tours.



Convalescence Prolifique :

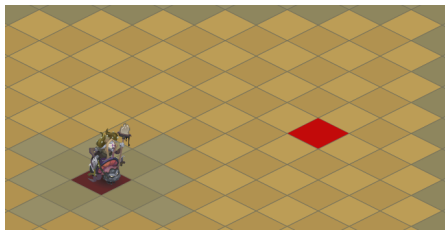
Tape du 300 air et repousse de 2 cases (**Tétanysme**).
3x par tour, 2x par cible.



Bombe Bactériologique :

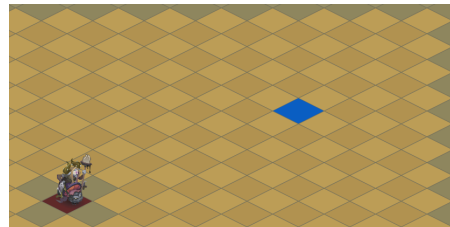
- Met 300% du niveau en bouclier pour 1 tour à un de ses alliés.
- A la fin du tour de la cible, applique une des 9 maladies au hasard et tape du 550 terre en zone cercle de 3 PO.
- 1x par tour.

Etat **Monture** interdit :



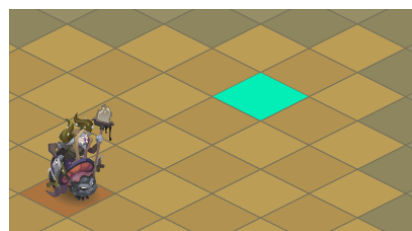
Putréfaction :

Tape du 620 feu.
Tous les 3 tours.



Liquéfaction :

Tape du 200 eau, échange de place (ou téléporte), et 50% de chance d'appliquer une des 9 maladies au hasard.
4x par tour, 1x par cible, sans ligne de vue.



Bombe Bactériologique :

- Met 300% du niveau en bouclier pour 1 tour à un de ses alliés.
 - A la fin du tour de la cible, applique une des 9 maladies au hasard et tape du 550 terre en zone cercle de 3 PO.
- 1x par tour, sans ligne de vue.



Eclosion germinal :

En zone :

- tape du 270 neutre
 - met -200 puissance aux ennemis pour 1 tour débuffable
 - met 150% du niveau en bouclier aux alliés pour 1 tour débuffable
- 1x par tour.



Germinion

Niv. 200 à 212

Pas de zone de prédilection

Caractéristiques

| | |
|------------------------------|-------------|
| ♥ Points de vie (PV) : | 4900 à 5400 |
| ★ Points d'action (PA) : | 12 |
| 👤 Points de mouvement (PM) : | 4 |

Résistances

| | |
|--------------|-----|
| ☯ Neutre (%) | -6 |
| 🌱 Terre (%) | 13 |
| 🔥 Feu (%) | -15 |
| 💧 Eau (%) | 21 |
| 🌬 Air (%) | 16 |



Morsure Putride :

Tape du 200 terre.
2x par tour, 1x par cible.

Langue Morte :

Tape du 250 feu et attire de 2 cases (**Tétanysme**).
2x par tour, 1x par cible.



Maladies :

Les maladies restent après la mort de **Corruption** et peuvent encore s'attraper par les effets décrits plus loin
Les maladies s'enlèvent toutes en étant soigné (ou vol de vie), ne marche pas si vous êtes déjà full vie.
Lorsqu'un allié est soigné au cac d'un mob, il est repoussé d'une case.

- **Peau pourrissante :**

Dès le début du combat cet état est appliqué aux persos (et ensuite aux invocations qui entrent en combat)

- Tape du 35 feu à l'application
- Colorie en violet la cible
- Réduit les dommages finaux occasionnés de 90%
- Met un poison de fin de tour de 230 feu
- Ne peut pas contracter d'autre maladies tant que celle-ci est active

- **État Corruption :**

- Vous obtenez cet état lorsque vous avez une maladie (sauf **Peau pourrissante**).
- Vous aurez un chiffre au-dessus de vous allant de 1 à 3 selon le nombre de maladies que vous avez.
- Si vous contractez plus de trois maladies, vous entrez en Phase Germinal.
- Effets :
 - Corruption 1 : Soins reçus x80%, dommages subis x125%, 10% érosion
 - Corruption 2 : Soins reçus x60%, dommages subis x150%, 20% érosion
 - Corruption 3 : Soins reçus x40%, dommages subis x175%, 30% érosion
 - Phase Germinal : Soins reçus x20%, dommages subis x200%, 40% érosion
- En phase Germinal, vous vous transformez en **Germinial** et invoquez un **Germinial** (= **Germinion**)
- Les maladies ont 3 états (ne changent pas leurs effets) qu'il faut passer à 0 via 3 soins pour en guérir.
- Si vous rattrapez une maladie que vous avez déjà au stade 1 ou 2, vous ne passerez pas à 3
- Si vous avez plus d'une maladie, un soin retirera un état à chacune.



- **Tétanyte :**

- Tape du 200 neutre à chaque déplacement subit
(Possible bug : l'effet ne se retire pas à la guérison)

- **Brutalyte :**

- Met +20% dommages subis et occasionnés
- Tape du 450 terre en zone cercle 3 PO autour de la cible lorsqu'elle occasionne des dommages

- **Gangrainyte :**

- Met -200 soins
- Poison de 400 terre de fin de tour
- A la fin du tour de la cible, la **Gangrainyte** se propage à 2 PO autour.

- **Flemingyte :**

- Obtention : Sort **Flemingysme** du **Pistilangue**
- Met -25% PV, -250 puissance, -35 CC et -30 tacle

- **Parasityte :**

- Poison de 130 feu de début de tour (si une invocation > se transmet à l'invocateur)
- Si la cible invoque, rajoute une ligne de poison

- **Péhatyte :**

- Obtention : Si vous subissez une tentative de ret PA
- Met -40 esquive PA
- Poison de 230 eau de début de tour

- **Péhaityte :**

- Obtention : Si vous subissez une tentative de ret PM
- Met -30 esquive PM
- Poison de 230 terre de début de tour

- **Péhotyte :**

- Obtention : Si vous subissez un retrait PO
- Met -20% Do Distance
- Poison de 230 air de début de tour

- **Taclyte :**

- Obtention : Si vous tentez de détacher
- Met -20 fuite
- Poison de 230 feu de début de tour



Guerre

Niv. 220

Trône de sang (Dimensions des Cavaliers) 🔍

Caractéristiques

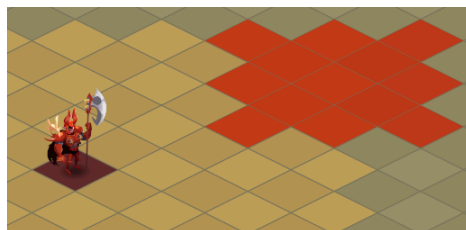
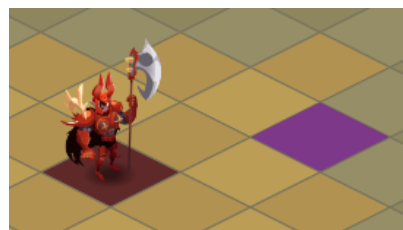
| | |
|------------------------------|---------------|
| ♥ Points de vie (PV) : | 22000 à 25000 |
| ★ Points d'action (PA) : | 12 |
| 👤 Points de mouvement (PM) : | 6 |

Résistances

| | |
|--------------|----|
| ☯ Neutre (%) | 30 |
| 🌱 Terre (%) | 35 |
| 🔥 Feu (%) | 35 |
| 💧 Eau (%) | 25 |
| 🌬 Air (%) | 25 |

Arsenal : (Sort de début de combat)

- Se met les état **Invulnérable**, **Indéplaçable** et **Guerre Phase 1**
- Si tous les autres mob sont morts, au début de son tour :
 - s'enlève l'état **Invulnérable** et se met l'état **Guerre Phase 2**
- Lorsqu'elle passe un seuil de PV, invoque une arme géante à 2 PO d'elle (sens horaire)
 - 80% **Epée Géante**
 - 60% **Marteau Géant**
 - 40% **Hache Géante**
 - 20% **Morgenstern Géant**
- Au début de son tour, boost ses armes pour un tour :
 - **Epée Géante** : + 2 PM et 200 fuite
 - **Marteau Géant** : + 10% dommages finaux et 100 tacle
 - **Hache Géante** : + 10% rés et 1000 bouclier
 - **Morgenstern Géant** : + 3 PA et soin 5% des PV max
- A la fin de son tour, met **Postures** à ses armes > lorsqu'elles meurent, **Guerre** prend ces mêmes (cumulables) :
 - 2 PM / 3 PA / 200 fuite & tacle / 10% dommages finaux & rés / 1000 bouclier / soin 5% des PV max
- Si elle reçoit du soin, tape du 99% des PV du soigneur neutre

**Magmaléfice** : 1x par tour, état **Bravoure** interdit.Etat **Guerre Phase 1** : Tape du 650 feu en zoneEtat **Guerre Phase 2** : Vole du 650 feu en zone, et met un poison de 310 feu pour 2 tours.**Martyre** : 1x par tour, état **Bravoure** interdit.Etat **Guerre Phase 1** : Tape du 750 terreEtat **Guerre Phase 2** : Vole du 750 feu, et met un poison de 310 feu pour 2 tours.Etat **Guerre Phase 2** requis :**Bravoure** : Tous les 3 tours à partir du 3ème, sans ligne de vue.

- Met à la cible et sois-même l'état **Brave** pour 2 tours (et apparemment empêche la boss de taper une autre cible pendant 2 tours)
- Se met + 2 PM, 200 tacle, et 200 fuite pour 2 tours
- Met à la cible les états **Pesanteur** et **Insoignable** pour 2 tours débuffable
- Pendant 2 tours, met l'état **Pacifiste** pour 1 tour à l'ennemi qui l'attaque s'il n'a pas l'état **Brave** (s'il est porté, le Pandawa prendra l'état **Pacifiste** à sa place)



Impact : 1x par tour, état **Bravoure** requis, sans ligne de vue.
Tape du 800 feu, et met 20% d'érosion pour 2 tours débuffable



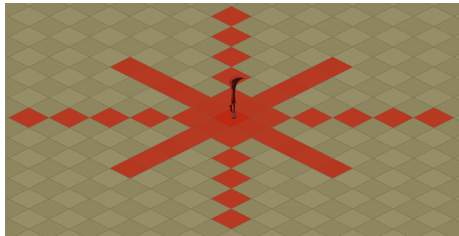
Lynchage : 1x par tour, état **Bravoure** requis.
Tape du 800 feu, et met un poison de 310 feu pour 2 tours.

Célérité : 1x par tour, sans ligne de vue, 63 PO

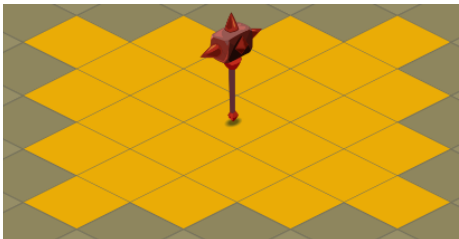
- Echange de place avec son arme la plus proche puis déclenche son sort
- Pose un glyphe sur la case d'arrivée qui tape du 1050 feu, si un de ses ennemis s'y trouve elle échange de place avec.

Armes Géantes :

| Caractéristiques | | Résistances | |
|------------------------------|------|--------------|---|
| ♥ Points de vie (PV) : | 5500 | ☯ Neutre (%) | 0 |
| ★ Points d'action (PA) : | 0 | 🌱 Terre (%) | 0 |
| 👤 Points de mouvement (PM) : | 0 | 🔥 Feu (%) | 0 |
| | | 💧 Eau (%) | 0 |
| | | 💨 Air (%) | 0 |



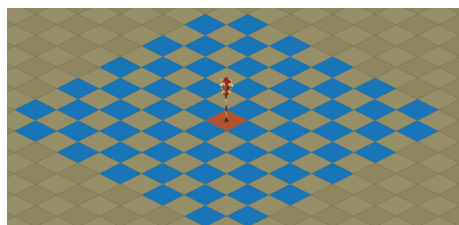
Coup d'épée :
Tape du 3000 feu à son apparition et à son tour de jeu en zone



Coup de marteau :
Tape du 3000 terre à son apparition et à son tour de jeu en zone



Coup de hache :
Tape du 3000 air à son apparition et à son tour de jeu en zone



Coup de morgenstern :
Tape du 3000 eau à son apparition et à son tour de jeu en zone





Caractéristiques

| | |
|------------------------------|---------------|
| ♥ Points de vie (PV) : | 18000 à 24000 |
| ★ Points d'action (PA) : | 20 |
| 👤 Points de mouvement (PM) : | 6 |

Résistances

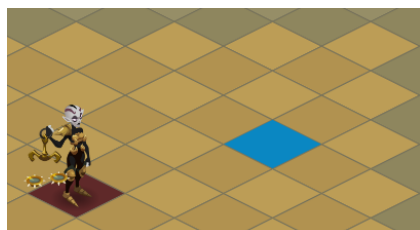
| | |
|--------------|----|
| ☯ Neutre (%) | 9 |
| 🌱 Terre (%) | 32 |
| 🔥 Feu (%) | 19 |
| 💧 Eau (%) | 12 |
| 🌬 Air (%) | 28 |

Sentence de la Balance : (Sort de début de combat)

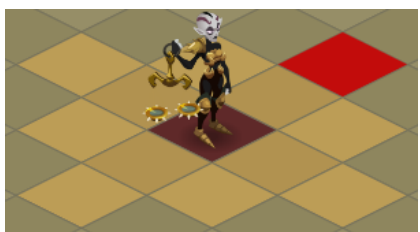
- Lorsque **Misère** dépasse son seuil de 50% vita :
- Pour 1 tour > **Invulnérable** / désactive **Pesanteur** / désactive **Indéplaçable**
- Infini > +4 PM / **Intaçable** / **Cavalier**
- Lorsque **Misère** commence son tour : ou subit des dommages :
 - 75-100% de vita : Attire toutes les entités de 1 case
 - 50-75% de vita : Attire toutes les entités de 2 cases
 - 25-50% de vita : Attire toutes les entités de 3 cases
 - 0-25% de vita : Attire toutes les entités de 4 cases
- Lorsque **Misère** commence son tour :
 - Applique **Thésaurisation** à tous ses alliés (sauf aux mobs de sa zone) :
 - Lorsqu'il subit une tentative de ret PA / PM / PO, se met 10 esq PA et 10 esq PM, cumulable infini
 - Tue les **Charognes** à 4 PO autour d'elle
 - Si un mob est en ligne de vue :
 - Lui vole 50 Do et 10% vita (*débuff à la mort du mob*) s'il est dans l'état **Collecte** puis lui enlève l'état
 - Pour 1 tour lui vole 5% de rés et lui donne 1 PM
 - Met **Charo Vie** à toute la salle (ennemis/alliés) : La cible se transforme en **Charogne** lorsqu'elle meurt

**Balance-Fléau** :

- Vole 200 puissance infini
- Tape 4 fois du 100 dans chaque élément en zone
- 2x par tour, 1x par cible, sans ligne de vue (*seul sort à PO modifiable*).

**Barchan** :

- Vole du 350 eau
- Divise par 2 les soins reçus pour 1 tour débuffable
- Met -100 soins pour 1 tour débuffable
- 3x par tour, 1x par cible.

**Dakhma** :

- Tape du 600 feu
- Met -100 PA/PM (**Péhatyte** et **Péhaimyte**) et **Invulnérable** pour 1 tour
- Téléporte la cible à sa position de début de tour (sauf si **Pesanteur**)
- Enlève les effets du sort si la cible subit des dommages d'un allié
- Tous les 2 tours, sans ligne de vue, état **Cavalier** interdit.



Funérailles Célestes :

- Attire de 2 cases et tape du 330 air en zone autour du boss
 - Echange de place avec la cible et tape du 450 air
 - Tape du 330 terre et repousse de 2 cases en zone autour du lanceur
- Tous les 3 tours, sans ligne de vue, nécessite une cible (sans **Pesanteur**), état **Cavalier** requis



Grand Urubu :

- Tape du 500 neutre
 - Met -150 ré pou pour 2 tours débuffable
 - Repousse de 8 cases
- Tous les 2 tours, état **Cavalier** requis.

| Charogne | | Niv. 220 | |
|------------------------------|-----|--------------|---|
| Pas de zone de prédilection | | | |
| Caractéristiques | | Résistances | |
| ♥ Points de vie (PV) : | 320 | ☯ Neutre (%) | 0 |
| ★ Points d'action (PA) : | 0 | 🌍 Terre (%) | 0 |
| 👤 Points de mouvement (PM) : | 0 | 🔥 Feu (%) | 0 |
| | | 💧 Eau (%) | 0 |
| | | 🌬 Air (%) | 0 |

Charogne : (Sort de début de combat)

Lorsqu'elle est tué par un mob de la zone :

- Met l'état **Nécrophage Rassasié** pour 1 tour
- Enlève l'état **Nécrophage Affamé** pour 1 tour
- Soins 25% des PV max

Lorsqu'elle est tué par **Misère** :

- Met 400% du niveau en bouclier

Miséreux : (Sort de début de combat pour le Ferailleur)

- Se met l'état **Nécrophage Affamé**
- En début de tour :
 - Tue les **Charognes** à 4 PO autour de lui (*au boss*)
 - Se met 4 PM pour 1 tour s'il n'a pas l'état **Nécrophage Rassasié**
- Lorsqu'il subit une tentative de ret PA / PM / PO, se met 10 esq PA et 10 esq PM, cumulable infini



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 |

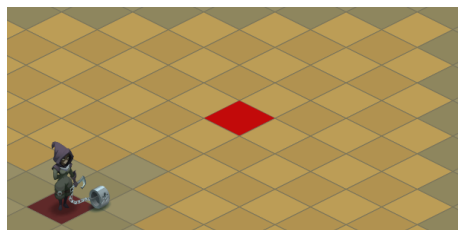
Escarmouche : (Sort de début de combat)

- 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 :

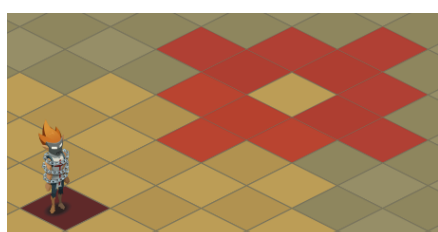
Tape du 600 terre et repousse de 5 cases.

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.



Ferrailleur

Niv. 200 à 212

Sentence de la Balance (Dimensions des Cavaliers) 🔍

Caractéristiques

| | |
|------------------------------|-------------|
| ♥ Points de vie (PV) : | 6000 à 6600 |
| ★ Points d'action (PA) : | 12 |
| 👤 Points de mouvement (PM) : | 4 |

Résistances

| | |
|--------------|----|
| ☯ Neutre (%) | 34 |
| 🌱 Terre (%) | -8 |
| 🔥 Feu (%) | 17 |
| 💧 Eau (%) | 15 |
| 💨 Air (%) | 26 |



Démantèlement :

Tape 3 fois du 200 neutre, vole 10% de vitalité infini et se met l'état **Collecte**. 🏺
2x par tour, 1x par cible.

Terminal Gris :

Vole 50 do, vole du 300 neutre et attire de 4 cases.
3x par tour, 1x par cible.



Assemblage :

Met 300% du niveau en bouclier en zone pour 2 tours débuffable aux alliés (sauf **Charogne**).
Tous les 3 tours.



Olgoth

Niv. 200 à 212

Trône de sang (Dimensions des Cavaliers) 🔍

Caractéristiques

| | |
|------------------------------|-------------|
| ♥ Points de vie (PV) : | 5500 à 6000 |
| ★ Points d'action (PA) : | 12 |
| 👤 Points de mouvement (PM) : | 5 |

Résistances

| | |
|--------------|----|
| ☯ Neutre (%) | 5 |
| 🌱 Terre (%) | 10 |
| 🔥 Feu (%) | 5 |
| 💧 Eau (%) | 20 |
| 💨 Air (%) | 10 |

Armuration : (Sort de début de combat)

Se met **Invulnérable en Mêlée**. Se met **Invulnérable à Distance** lorsque ses PV passent en dessous des 50%.

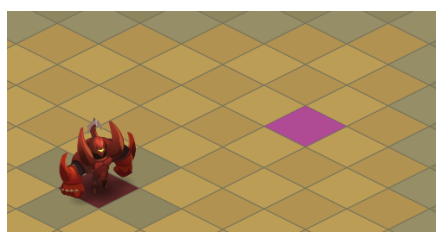


Presse :

Tape du 500 feu et vole 1 PM.
2x par tour, 1x par cible.

Séisme :

Tape du 600 terre en zone cercle inversé.
1x par tour.



Olguropoing :

Tape du 500 feu. Pendant 2 tours, la cible occasionne 2x moins de dommages sur les **Olgoths** du combat.
1x par tour.



Pistilangue

Niv. 200 à 212

Arbre de mort (Dimensions des Cavaliers) 🔍

Caractéristiques

| | |
|------------------------------|-------------|
| ♥ Points de vie (PV) : | 7100 à 7800 |
| ★ Points d'action (PA) : | 12 |
| 💀 Points de mouvement (PM) : | 4 |

Résistances

| | |
|--------------|-----|
| ☯ Neutre (%) | -13 |
| 🌱 Terre (%) | 26 |
| 🔥 Feu (%) | 10 |
| 💧 Eau (%) | 17 |
| 🌬 Air (%) | -7 |



Flemingysme :

Met un poison de 230 terre de fin de tour pour 1 tour débuffable et met la **Flemingyte**. Tous les 2 tours.

Maturation :

Tape du 300 feu et met -25 tacle pour 1 tour débuffable. 3x par tour, 1x par cible.



Spore Addikt :

Intercepte les dommages subis de ses alliés en zone pour 2 tours. Donne 2 PM débuffable et 10% de vitalité pour 2 tours à lui et ses alliés en zone. Tous les 3 tours.