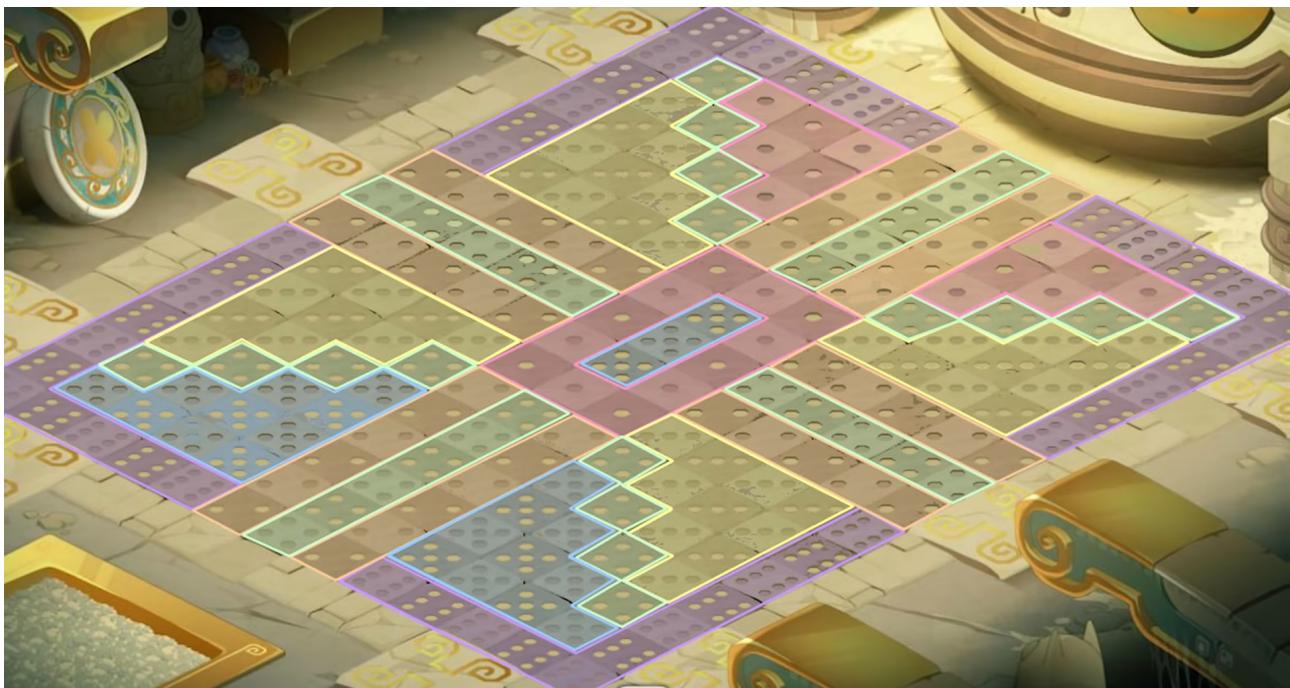


Défi du Chalœil



La Routourne :

- Les mobs ont un cycle de boost recommençant tous les 3 tours
- Ils reçoivent donc un boost différent par tour, pour 1 tour débuffable
- Pour chaque cycle parcouru, le mob perd 1% CC infini

	Cavalier Chanceux	Niv. 200 à 212
	Temple de Kerubim (Ecafipus)	
Caractéristiques		Résistances
❤ Points de vie (PV) :	6000 à 6600	◐ Neutre (%) 1 à 5
★ Points d'action (PA) :	12	◑ Terre (%) -14 à -10
🏃 Points de mouvement (PM) :	5	● Feu (%) 11 à 15
		● Eau (%) 36 à 40
		● Air (%) 26 à 30

La Routourne : 2PM > 100% CC > 1000 Do Pou

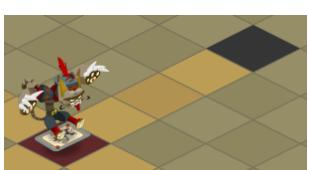


Carreautage :

- Met **Pesanteur** pour 1 tour
- Tape du 390 feu
- S'avance de 9 cases
- Pousse de 3 cases

- En CC : Se met **Indéplaçable** pour 1 tour

Tous les 2 tours



Carreausillon :

- En CC : Met -400 Ré Pou pour 1 tour débuffable
- Tape du 390 neutre
- Pousse de 6 cases
- S'avance de 6 cases

2x par tour, 1x par cible



Dame du Hasard

Niv. 200 à 212

Défi du Chalœil (Ecafliipus)

Caractéristiques

Points de vie (PV) :	6000 à 6600
Points d'action (PA) :	12
Points de mouvement (PM) :	4

Résistances

Neutre (%)	11 à 15
Terre (%)	36 à 40
Feu (%)	26 à 30
Eau (%)	1 à 5
Air (%)	-14 à -10

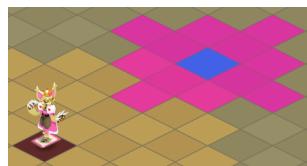
La Routourne : 4 PA > 100% CC > 200 Dommages



Crève-Cœur :

- Tape du 250 terre
- *En CC* : Tape en plus du 250 air
- Pour 1 tour, les mobs se soignent 100% (*200% en CC*) des dommages infligés à la cible

3x par tour, 1x par cible



Tourne-Griffe :

- Tape du 320 eau
- Pour 1 tour, à 2 PO (*3 PO en CC*) autour de la cible :
 - Réparti 100% des dommages subis aux ennemis
 - Soigne 100% des dommages subis aux alliés

1x par tour



Roi Joueur

Niv. 200 à 212

Temple de Kerubim (Ecafliipus)

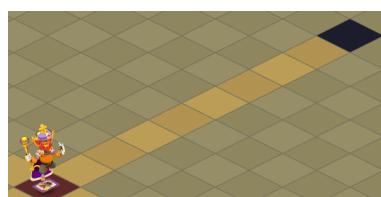
Caractéristiques

Points de vie (PV) :	6000 à 6600
Points d'action (PA) :	12
Points de mouvement (PM) :	6

Résistances

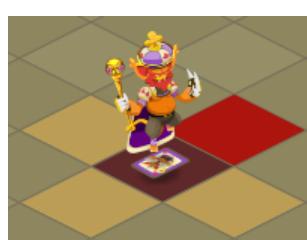
Neutre (%)	36 à 40
Terre (%)	26 à 30
Feu (%)	1 à 5
Eau (%)	-14 à -10
Air (%)	11 à 15

La Routourne : 2000 PB > 400 Puissance > 100% CC



Adoubement brutal :

- Tape du 250 neutre
 - Tape du 490 neutre dans 2 tours
 - *En CC* : Devient du vol de vie
- 2x par tour, 1x par cible



Lueur Royale :

- Tape du 250 feu
 - Tape du 370 feu dans 1 tour
 - *En CC* : Devient du vol de vie
- 2x par tour, 1x par cible



Soldat de Fortune

Niv. 200 à 212

Temple de Kerubim (Ecafipus)

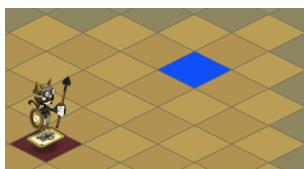
Caractéristiques

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

Résistances

Neutre (%)	26 à 30
Terre (%)	1 à 5
Feu (%)	-14 à -10
Eau (%)	11 à 15
Air (%)	36 à 40

La Routourne : 100% CC > 100 Fuite > 5 PO



En plein cœur :

- Tape du 350 eau
 - Met **Pacifiste** pour 1 tour, s'enlève avec du soin
 - *En CC* : Met **Insoignable** au lieu de **Pacifiste**
- Tous les 2 tours



Jet de Pique :

- Tape du 300 feu
 - Met -3 PA pour 1 tour
 - *En CC* : Débuff 2 tours au lieu du ret PA
- 2x par tour, 1x par cible

Valet Veinard

Niv. 200 à 212

Temple de Kerubim (Ecafipus)

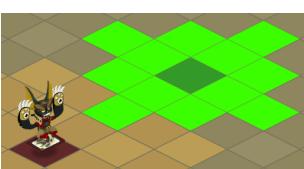
Caractéristiques

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

Résistances

Neutre (%)	-14 à -10
Terre (%)	11 à 15
Feu (%)	36 à 40
Eau (%)	26 à 30
Air (%)	1 à 5

La Routourne : 100 Esquive PM > Dommage subis x80% > 100% CC



Piquepocket :

- Se TP
 - Tape du 390 air
 - Vole 3 PM pour 1 tour
 - *En CC* : Met -50% dommages occasionnés pour 1 tour débuffable
- Tous les 2 tours



Épique :

- Tape du 300 terre
 - Attire 2 cases
 - Met **Intacleur** pour 1 tour
 - *En CC* : Met +50% dommages subis pour 1 tour
- 3x par tour, 1x par cible



Chalœil

Niv. 220

Défi du Chalœil (Ecaflipus) 🔍

**Caractéristiques**

- Points de vie (PV) : 15000 à 22000
- Points d'action (PA) : 20
- Points de mouvement (PM) : 4

Résistances

Neutre (%)	21
Terre (%)	21
Feu (%)	11
Eau (%)	31
Air (%)	16

Jeu du Chalœil : (Sort de début de combat)

- Se met **Invulnérable** pour 20 tours
- Se met **Inébranlable** et +200 esquive PM dans 20 tours

En début de tour, à partir du tour 2 :

- Les alliés et ennemis prennent l'état **Dé** de la case où ils se trouvent
- Les mobs (hors Chalœil) commençant sur la même case qu'un allié vont lui infliger 20% d'érosion et 450 dégâts d'un élément aléatoire
- A 1 ou 2 PO du **Chalœil**, met -50 tacle pour 5 tours à ses ennemis
- Tue tous les **Dé** et retire les glyphes

En fin de tour :

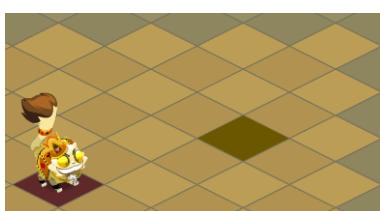
- Prend l'état **Dé** de la case où il se trouve
- Sur les mêmes cases **Dé** que lui :
 - invoque des **Dé** sur les cases paires par rapport à lui
 - Pose des glyphes qui soin 100% des PV en fin de tour sur les cases impaires par rapport à lui

Taper un mob dans un état **Dé** :

- Tape les allié dans le même état **Dé**
- Soigne les ennemis dans le même état **Dé**

**Toilette Ecaflip :**

- Met -4 PM pour 1 tour
- Pousse de 3 cases
- Tape du 1000 eau
3x par tour, 1x par cible

**Farce et Attrape :**

- Echange de position (sauf si **Pesanteur**)
- Met **Pesanteur** pour 1 tour
- Tape du 1000 terre
A partir du tour 2, 3x par tour, 1x par cible

Gros Yeux :Boost tous les mobs selon leur état **Dé** :

- Dé 1 > 200 Esquive PM
- Dé 2 > 5 PO
- Dé 3 > **Indéplaçable**
- Dé 4 > 3 PM
- Dé 5 > Soin 20% des PV max
- Dé 6 > 600 puissance

A partir du tour 3, tous les 3 tours