

Caverne de Cire Momore



Accès : Quête “Pour que la flamme vacille.”

Craft clef : Galeries d'Ereboria [33,-63]



En fonction du nombre de persos dans le combat, sa vitalité et ses résistances augmentent :

1 Perso >	41000 PV	15% Rés
2 Persos >	44000 PV	18% Rés
3 Persos >	51000 PV	21% Rés
4 Persos >	60000 PV	24% Rés
5 Persos >	70000 PV	27% Rés
6 Persos >	70000 PV	27% Rés

De base il ne peut pas :

- Être poussé
- Échanger de position
- Être porté
- Utiliser de portail
- Se faire retirer des PM

Rédemption : (Sort de début de combat)

- Invulnérable

- Tant qu'un allié se trouve à 1 ou 2 PO de **Cire Momore** :
 - S'enlève **Invulnérable** (seulement pendant le tour de l'allié)
 - Met -1 PM
 - Met **Pesanteur** en phase 1
 - Met **Indéplaçable** en phase 2
 - Désactive **Intaclable**
- Lorsqu'il subit des dommages en mêlée (cumulable 6 fois) :
 - Se met -10 tacle pour 1 tour
 - Met 20 fuite pour 2 tours
- Lorsqu'il subit des dommages à +2 PO, 1 fois par tour et par perso :
 - Attire de 2 cases
- Seuil de 80% de ses PV : Déclenche et débloquent le sort **Métal Hurlant**
- OS les persos au 13ème tour



Âmespiration :

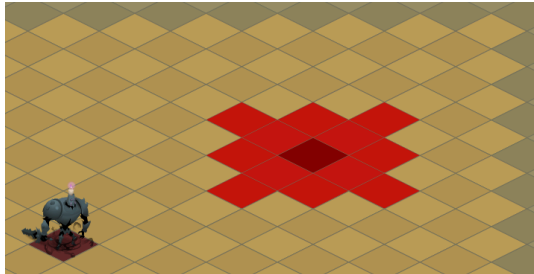
- Pour chaque allié dans la zone :
 - Se met +10% dommages infini (perso)
 - Se met +3% dommages infini (invoc)
 - Se soin 2% des PV
 - Tue les cibles

En début de tour, tous les tours



Briselâme :

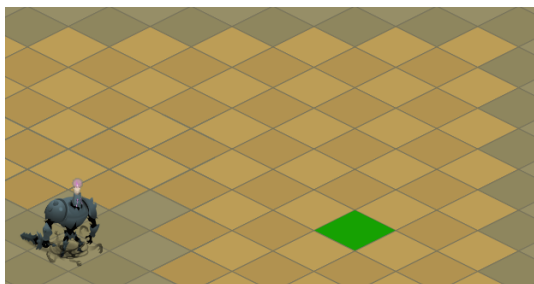
- Met 25% d'érosion pour 2 tours débuffable
 - Tape du 1000 terre
- 3x par tour, 1x par cible, nécessite une cible, +3 PO sous **Métal Hurlant**



Triste Cire :

- Tape du 650 feu, en zone sous **Métal Hurlant**
- Met un poison de début de tour de 500 feu pour 2 tours débuffable
- Pour 2 tours, sous **Métal Hurlant** :
 - Met -5 PO
 - Met **Pesanteur**
 - Divise les soins reçus par 2

3x par tour, 1x par cible, sans ligne de vue, pas les invoc



Fatalité :

- Tape du 740 air
 - Tape du 710 air en plus sous **Métal Hurlant**
 - Débuff 2 tours
 - Pour 1 tour, met -2 PM, -8 PM sous **Métal Hurlant**
 - Attire de 3 cases
 - Met -30 fuite pour 2 tours
- 2x par tour, 1x par cible

Métal Hurlant :

- Se soin 2% de ses PV max par allié qui n'est pas en ligne de vue
 - Pour 3 tours :
 - Se met 10% des PV en boucliers
 - Se met 8% résistance et 15% résistance distance
 - Se met l'état **Métal Hurlant**
 - Attire de 5 cases tous les alliés
- Tous les 4 tours, pendant la 2ème phase