

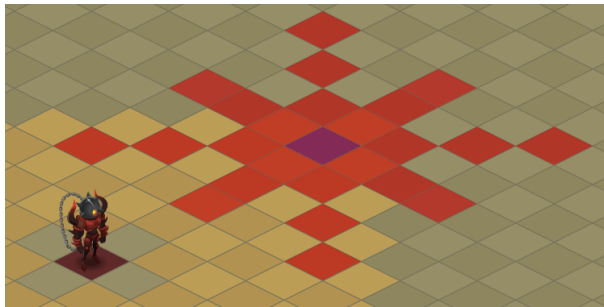
## Trône de sang

	<b>Fléaunide</b>	Niv. 200 à 212
Blessures de Guerre (Dimensions des Cavaliers) 🔍		
<b>Caractéristiques</b>		<b>Résistances</b>
♥ Points de vie (PV) :	5500 à 6000	☯ Neutre (%) 5
★ Points d'action (PA) :	12	🌱 Terre (%) 10
🧟 Points de mouvement (PM) :	5	🔥 Feu (%) 5
		💧 Eau (%) 20
		🌬 Air (%) 10



**Esprit Destructeur :**  
Donne 2 PA (3 en CC)  
à ses alliés en zone.  
1x par tour.

**Mortification :**  
Tape du 550 feu et met -10%  
rés (15 en CC).  
2x par tour, 1x par cible.



### Cérébrute :

Tape du 500 air en zone, la cible attire ses alliés en zone.  
1x par tour, sans ligne de vue.

	<b>Macabrateur</b>	Niv. 200 à 212
Blessures de Guerre (Dimensions des Cavaliers) 🔍		
<b>Caractéristiques</b>		<b>Résistances</b>
♥ Points de vie (PV) :	5500 à 6000	☯ Neutre (%) 5
★ Points d'action (PA) :	10	🌱 Terre (%) 10
🧟 Points de mouvement (PM) :	6	🔥 Feu (%) 5
		💧 Eau (%) 20
		🌬 Air (%) 10

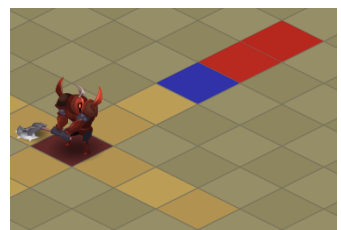


### Découpe :

Tape du 600 air et  
repousse de 2 cases en  
zone.  
1x par tour.

### Hache-Tirante :

Attire de 2 cases la cible et  
tape du 800 feu les 2 cases  
derrière elle.  
2x par tour, 1x par cible, sans  
ligne de vue.



### Timber :

Tape du 450 à 850 air selon les PV manquants de la cible. Touche la cible la plus proche sans ligne de vue.  
1x par tour, 63 PO.



## 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%.

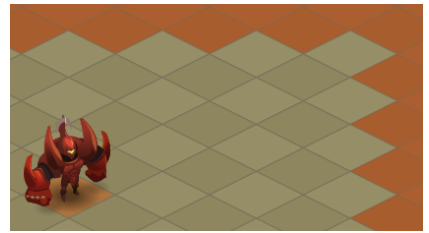


#### Presse :

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.



## Ravalame

Niv. 200 à 212

Blessures de Guerre (Dimensions des Cavaliers) 🔍

### Caractéristiques

♥ Points de vie (PV) :	5500 à 6000
★ Points d'action (PA) :	10
👤 Points de mouvement (PM) :	5

### Résistances

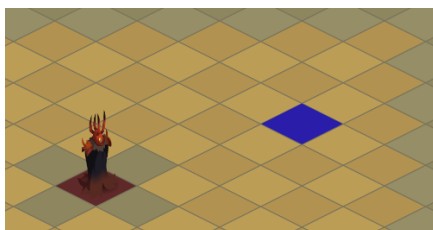
☯ Neutre (%)	20
🌱 Terre (%)	25
🔥 Feu (%)	20
💧 Eau (%)	35
💨 Air (%)	25

### Fanatisme : (Sort de début de combat)

Lorsqu'il subit des dégâts, réduit de 1 le temps de relance de **Frappe Cardinale**.

### Frappe Cardinale :

Tape du 600 feu la 1ère cible la plus proche en ligne de vue, air la 2ème, terre la 3ème, et eau la 4ème.  
Tape du 4x 600 dans les 4 éléments la cible la plus proche sans ligne de vue si aucune n'est en ligne de vue.  
Tous les 5 tours.



#### Psychlope :

Tape du 600 eau et retire 2 PO.  
2x par tour, 1x par cible.

#### Pluie de Lames :

Tape du 650 feu, met -30 fuite à la cible et se met 30 fuite pour 2 tours débuffable.  
1x par cible, sans ligne de vue.





## Trancharnier

Niv. 200 à 212

Blessures de Guerre (Dimensions des Cavaliers) 🔍

### Caractéristiques

♥ Points de vie (PV) :	5500 à 6000
★ Points d'action (PA) :	10
👤 Points de mouvement (PM) :	5

### Résistances

☯ Neutre (%)	18
🌱 Terre (%)	22
🔥 Feu (%)	17
💧 Eau (%)	30
🌬 Air (%)	19

### **Intenable** : (Sort de début de combat)

S'il est dans l'état **Pesanteur** ou **Indéplaçable**, se met 30% dommages finaux pour un tour et se retire les états.

### **Euphorage** :

Se téléporte au cac de la cible et met 30% dommages finaux à ses alliés en zone cercle de 2 PO.

1x par tour, sans ligne de vue, 63 PO.

### **Catacombe** :

Se téléporte au cac de la cible, tape du 600 terre et vole 2 PA en zone cercle de 2 PO.

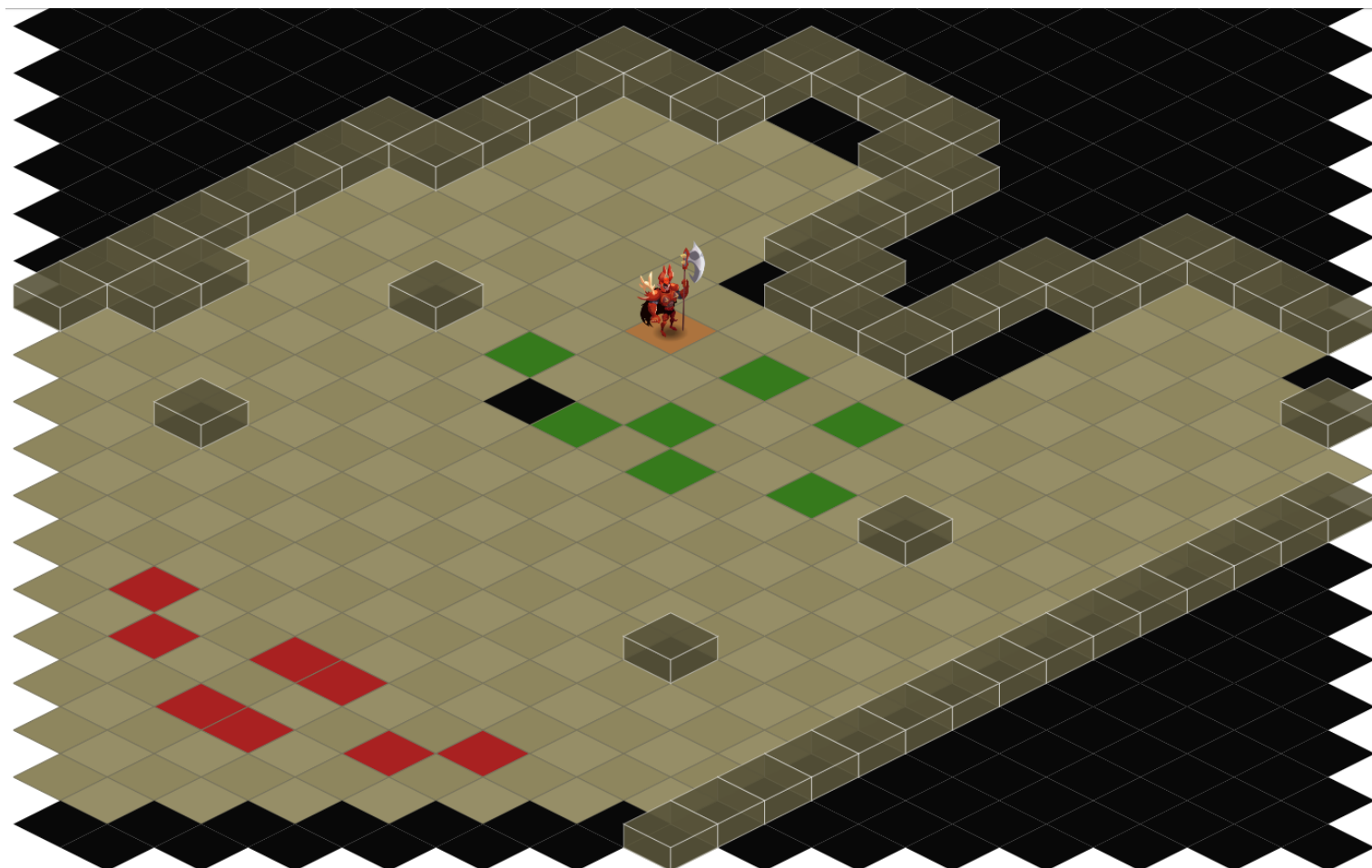
1x par tour, sans ligne de vue, 63 PO.



### **Décharner** :

Tape du 600 feu et met -20% CC pour 1 tour débuffable.

3x par tour, 1x par cible.





Guerre

Niv. 220

Trône de sang (Dimensions des Cavaliers) 🔍

### Caractéristiques

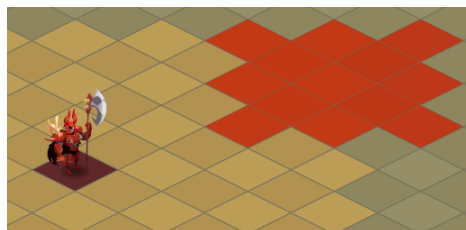
♥ Points de vie (PV) :	22000 à 25000
★ Points d'action (PA) :	12
👤 Points de mouvement (PM) :	6

### 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 zone

Etat **Guerre Phase 2** : Vole du 650 feu en zone, et met un poison de 310 feu pour 2 tours.

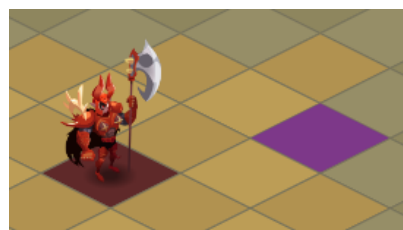


**Martyre** : 1x par tour, état **Bravoure** interdit.

Etat **Guerre Phase 1** : Tape du 750 terre

Etat **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
- 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



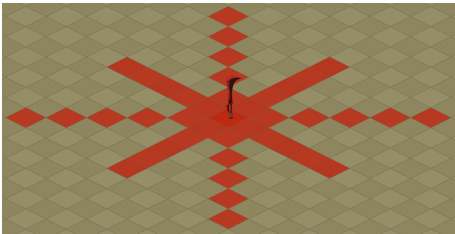
**Lynchage :** 1x par tour, état **Bravoure** requis.  
Tape du 800 feu, et met un poison de 310 feu pour 2 tours.

**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.

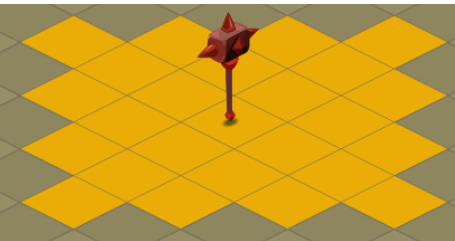
### Armes Géantes :

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



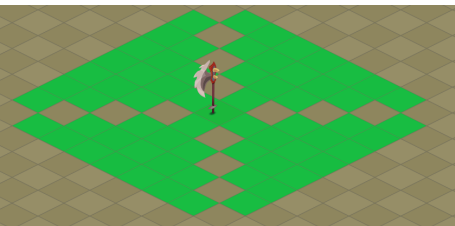
#### Coup d'épée :

Tape du 3000 feu à son apparition et à son tour de jeu en zone



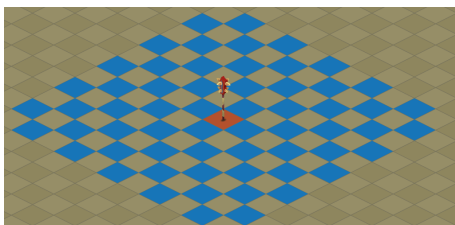
#### Coup de marteau :

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

