


Sentence de la Balance

Miséreux : (Sort de début de combat)

- 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

Les mobs volent tous des stats cumulables infini puis se mettent l'état **Collecte**, disparaît à leur mort.



		Skentu	Niv. 200 à 212
		Désert de Misère (Dimensions des Cavaliers) 🔍	
Caractéristiques		Résistances	
♥ Points de vie (PV) :	6000 à 6600	☯ Neutre (%)	-15
★ Points d'action (PA) :	12	🌱 Terre (%)	9
👤 Points de mouvement (PM) :	4	🔥 Feu (%)	34
		💧 Eau (%)	18
		🌬 Air (%)	24



Bantha :

Tape du 300 air et repousse d'une case en zone.
1x par tour, nécessite une cible.



Balle Vorace :

Vole 200 intel et vole du 350 feu.
3x par tour, 1x par cible.



Grenade Aveuglante :

Vole 2 PO et tape du 200 feu en zone.
1x par tour, sans ligne de vue, nécessite une cible (*seul sort à PO modifiable*).



Krèvladal

Niv. 200 à 212

Désert de Misère (Dimensions des Cavaliers) 🔍

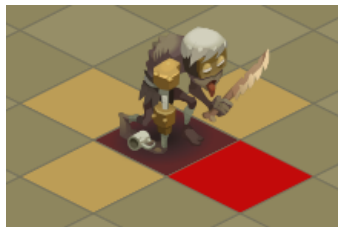


Caractéristiques

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

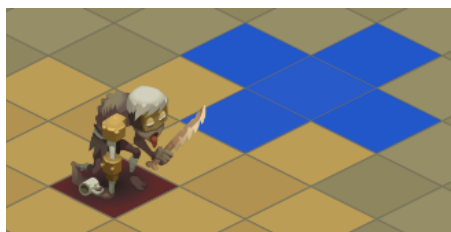
Résistances

☯ Neutre (%)	16
🌱 Terre (%)	19
🔥 Feu (%)	23
💧 Eau (%)	35
🌬 Air (%)	-11



Pouilleux Massacreur :

Vole 1 PA et tape du 450 feu.
2x par tour, 1x par cible.



Crache-Misère :

- Vole 200 chance et vole du 350 eau en zone
- Repousse d'une case autour de la cible.
3x par tour, 1x par cible, nécessite une cible.



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 et vole 10% de vitalité.
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.



Assemlbricolage :

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



Désosseur

Niv. 200 à 212

Désert de Misère (Dimensions des Cavaliers) 🔍

Caractéristiques

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

Résistances

☯ Neutre (%)	13
🌱 Terre (%)	21
🔥 Feu (%)	-10
💧 Eau (%)	19
🌬 Air (%)	37



Désossage :

Vole 1 PM et tape du 450 eau.
2x par tour, 1x par cible.



Souffle du Désert :

Vole 200 agi, avance de 2 cases et vole du 300 air.
3x par tour, 1x par cible, sans ligne de vue.



Dawaj

Niv. 200 à 212

Désert de Misère (Dimensions des Cavaliers) 🔍

Caractéristiques

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

Résistances

☯ Neutre (%)	29
🌱 Terre (%)	36
🔥 Feu (%)	18
💧 Eau (%)	-6
🌬 Air (%)	11



Sol Aride :

Vole 200 force et vole du 400 terre en zone.
1x par tour.



Fouet Gadderfi :

- Vole 15% CC
- Tape du 400 feu
- Repousse de 2 cases et attire de 4 cases
- Met **Pacifiste** pour 1 tour si la cible subit des Do Pou

3x par tour, 1x par cible.



Caractéristiques

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

Résistances

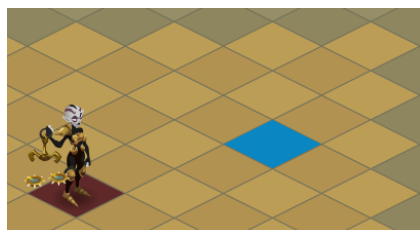
☯ Neutre (%)	9
🌱 Terre (%)	32
🔥 Feu (%)	19
💧 Eau (%)	12
🌬 Air (%)	28

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

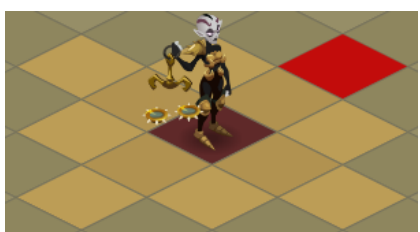
- Lorsque **Misère** dépasse son seuil de 50% vita :
- Pour 1 tour > **Invulnérable** / désactive **Pesanteur** / désactive **Indéplaçable**
- Infini > +4 PM / **Intaçable** / **Cavalier**
- Lorsque **Misère** commence son tour ou subit des dommages :
 - 75-100% de vita : Attire toutes les entités de 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
 - Vole des stats aux mobs en ligne de vue dans l'état **Collecte** et leur enlève l'état (débuff à la mort du mob):
 - **Ferrailleurs** : 50 Do et 10% vita
 - **Krèvladals** : 1 PA et 200 chance
 - **Désosseurs** : 1 PM et 200 agi
 - **Skentus** : 2 PO et 200 intel
 - **Dawajs** : 15 CC et 200 force
 - Pour 1 tour vole 5% de rés aux mobs en ligne de vue et leur 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
- 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.

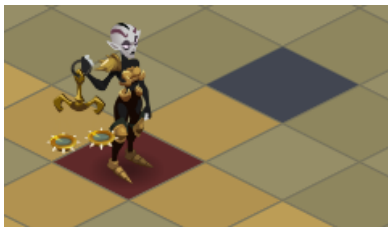
**Dakhma** :

- Tape du 600 feu
- Met -100 PA/PM 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		
♥ Points de vie (PV) :	320	
★ Points d'action (PA) :	0	
🌿 Points de mouvement (PM) :	0	
Résistances		
☯ Neutre (%)		0
🔥 Terre (%)		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

