

















# Pyramide de Tal Kasha

- Accès :
- 2 persos en [8,-78] et 2 en [4,-72] pour sur les dalles représentant des caractéristiques élémentaires au sol.
- En [14,-75] vaincre le monstre Tabasma (mêmes sorts que Griffotep)

Tabasma Niv.203											
	9000 / 9000		95		85		85		0		0
	0		0		0		0		0		0
	12		-13%		32%		2%		17%		22%

- Maudification :
- Dès que vous frappez un mob, le plus proche de lui entre dans l'état **Maudification** pour 1 tour et porte une étoile au-dessus de lui

## Maudification

Lanceur : Rykaon

















Effets :

- État Maudification (1 tour)
- Dommages subis x50% (1 tour)
- -2 PM (1 tour)
- Enlève les effets du sort Coup de poing (1 tour)

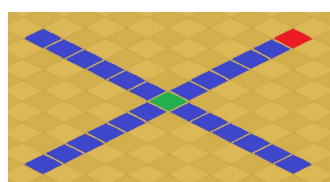


Si 2 mobs sont à égale distance de celui frappé, seul celui se trouvant le plus proche dans le sens horaire prend l'état. Pour retirer l'état il suffit de lui faire des DoPou indirect ou direct.  
Evitez donc les sorts de zones et privilégiez le focus sur un mob.

- Monstres :

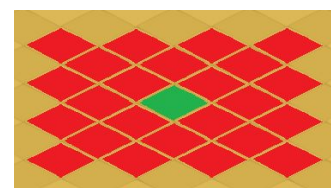
Bandleth Niv.200											
	6000 / 6000		80		60		60		0		0
	0		0		0		0		0		0
	12		16%		21%		-14%		31%		1%

















Morve érosive : État infini >  
Dès que vous la poussez, vous prenez 40% d'érosion et ~800 dégâts neutres pour 2 tours



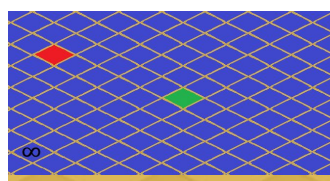
**Calin** : Frappe du 700 feu et s'attire de 5 cases.

**Danse comme une momie** :  
Frappe du 450 terre et vole 100 Puissance pour 3 tours



Chakanoubis Niv.200											
	6000 / 6000		10		60		60		0		0
	0		0		0		0		0		0
	12		21%		-14%		31%		1%		16%





















Chakanoubis : État infini > Dès que vous le frappez, il gagne 10PM pour 1 tour.

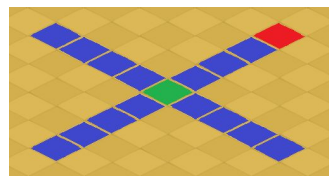


**Harcèlement de la pyramide** : Frappe du 200 air et retire 4PA / 3PM pour 1 tour.  
Ne se lance plus le tour après avoir été frappé. 1x par cible, 3x par tour.

**Pyramide** : Frappe du 900 eau et met l'état pacifiste pour 1 tour.  
Lancé uniquement le tour après avoir été frappé.

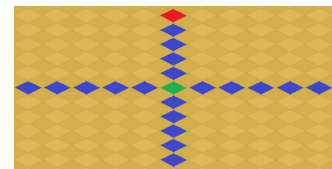


Griffotep Niv.200						
	 6000 / 6000	 90	 60	 60	 0	 0
	 0	 0	 0	 0	 0	 0
	 12	 -14%	 31%	 1%	 16%	 21%
	 5					





**Aigriffes** : Frappe du 500 terre, repousse de 6 cases.  
Se boost de 100 DoPou pour 4 tours.


**Arrivée fracassante** : Se TP et frappe du 350 air.  
Se boost de 100 DoPou pour 4 tours.





Rykaon Niv.203





 6200 / 6200


 0


 12


 6


 65


 65


 65


 0


 0


 0


 0


 0


 0


 0

 2%

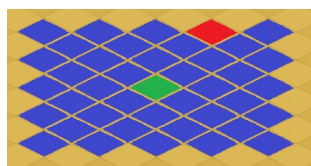
 17%

 22%

 -13%

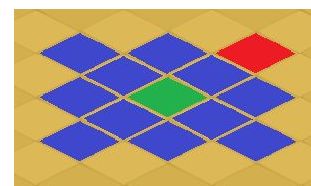
 32%





















Se met l'état indéplaçable 1 tour sur 2, et perd 2PM le 2ème tour sur 2



**Remplacement maudit** :  
Frappe du 600 eau et échange de place (allié/ennemi).  
1x par cible, 2x par tours.

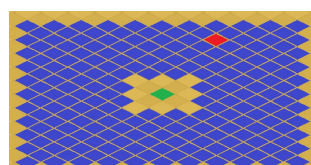
**Sabrupt** : Frappe du 600 feu et vol 100 puissance pour 4 tours.  
1x par cible, 2x par tours.



Momistik Niv.206									
	 6300 / 6300	 50	 70	 70	 0	 0			
	 0	 0	 0	 0	 0	 0			
	 12	 33%	 3%	 18%	 23%	 -12%			
	 6								

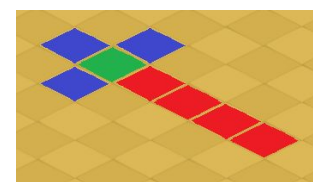
Héritage Huppermage : État infini > Si frappé, entre dans le même état élémentaire que la frappe, et subit -50% de dommages dans celui-ci pour 1 tour.

Lorsqu'il possède un état élémentaire, il ajoute une ligne de 200 dégâts du même élément à ses sorts, et enlève 20% de rés pour 1 tour à la cible de ses sorts dans cet élément.  
Si il subit les 4 éléments en un tour, il perd la réduction de dommages mais possède toujours le boost de ses sorts.

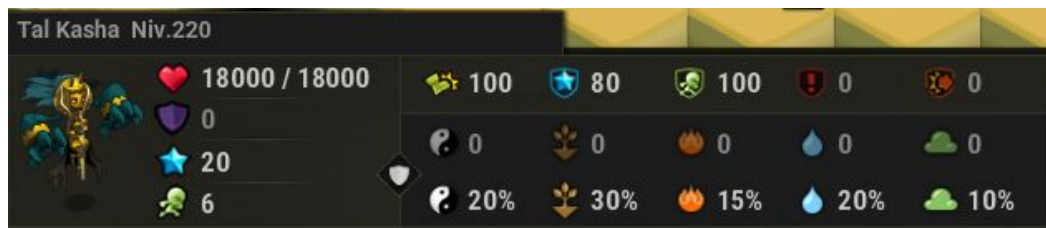


**Frappe élémentaire** :  
Frappe du 500 neutre.

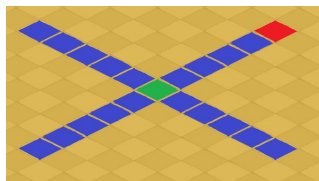
**Grenattrition** : Frappe du 400 neutre et met l'état pesanteur et affaibli pour 1 tour.



- Boss :



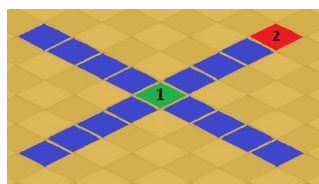
Malédiction de la pyramide : Etat invulnérable, ressuscite les mobs et échange de place avec le perso qui lui retire des PM (1x par tour) même sous pesanteur (ne marche pas si porté)



**Filature** : Frappe du 500 feu, et attire de 4 cases.

**Transe-Perse** : Frappe du 1700 neutre.

Peut utiliser ces sorts à travers ses alliés comme si elle est à leur place



Uniquement dans l'état vulnérable :  
Cheveux partir de là : Se téléporte, tous les 2 tours.

- Désactiver l'état invulnérable de Tal Kasha :

Lorsque vous tuez un monstre > Il dépose un glyphe marron sur la case ou il meurt.  
Au prochain tour il est ressuscité sur cette glyphe, passe son premier tour et perd 1 PM infini (non cumulable).

Pour désactiver l'invulnérabilité, faire passer Tal Kasha sur 3 glyphes de 3 mobs différents.  
Des chiffres romains (de I à III) s'afficheront au dessus d'elle pour montrer sur combien de glyphes elle est passée.