

## Chambre des maléfices


### Détection des Protecteurs : (Sort de début de combat)

- En début de tour, si le mob n'est pas **Protecteur au repos**, et qu'à 5 PO ou plus en ligne de vue, il y a un joueur qui n'est pas **Détecté**, alors :
  - Se téléporte au cac du joueur non **Détecté** en ligne de vue le plus proche



- Lui met l'état **Détecté** pour 1 tour 

- Lui met l'état **Pesanteur** pour 2 tours
- Tape du 710 dans un élément aléatoire
- Lance **Puissance des Protecteurs** :

- Pour 1 tour :
  - Se met l'état **Férocité des Protecteurs** pour 1 tour 
    - Modifie certains sorts
  - Se met **Intacable**
  - Se met +3 PA
  - Se met +30% dommages finaux
- Pour 2 tours, selon le mob :



**Soldalia**  
+30 Soin  
+50 Ret PM  
+50 Ret PA



**Caméliache**  
+150 Do Pou



**Armuguet**  
+100 Tacle  
+250% du niveau  
en bouclier




**Coquelicogne**  
+100 Do Crit  
+70% CC



**Statulipe**  
+30% CC  
+50 Do Crit  
+50 Tacle  
+200% du niveau  
en bouclier

- Si aucun joueur n'est **Détecté** :
  - Se met +2 PO et +1 PM pour 1 tour

- En fin de tour, si un joueur a été **Détecté** :
  - Se met l'état **Protecteur au repos** jusqu'à la fin du prochain tour 
  - Se met -20% rés pour 1 tour
  - Se TP à sa position de début de tour

# Coquelicogne

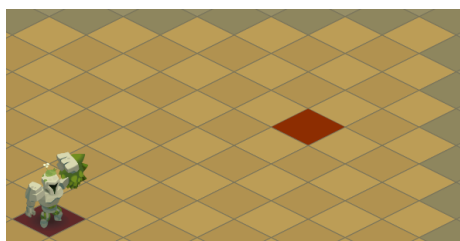


- 18%
- 20%
- 7%
- 20%
- 9%



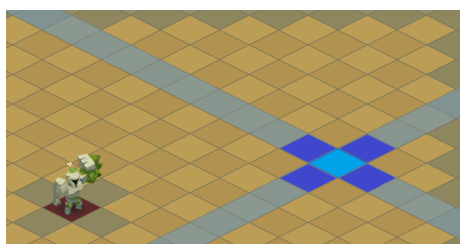
## Poing de repli :

- Se recule de 3 cases (4 cases si **Férocité**)
  - Tape du 190 eau
  - Tape du 190 terre
  - *En CC, augmente de 5% (10% si **Férocité**) les CC du sort, infini*
- 2x par tour, 1x par cible, nécessite une cible



## Poing destructeur :

- Tape du 370 terre
  - Met -50 Do pour 1 tour débuffable
  - Augmente de 25 (40 si **Férocité**) les dégâts du sort, **infini**
  - *En non CC, augmente de 5% (10% si **Férocité**) les CC du sort, infini*
- 2x par tour, 1x par cible, nécessite une cible



## Poing aqueux :

- Vers la cible, attire tous ses alliés en lignes de 63 cases
  - Tape du 410 eau
  - *En CC, tape aussi ceux au cac de la cible*
  - Vole 2 PO pour 1 tour
  - *En CC, augmente de 5% les CC du sort, infini*
- 1x par tour, avec l'état **Férocité des Protecteurs**, nécessite une cible

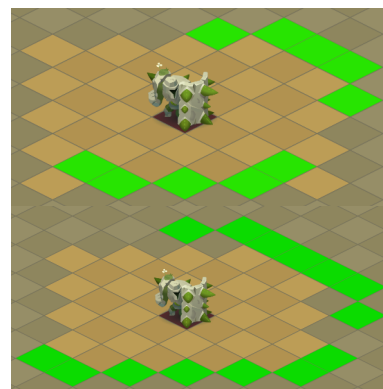
# Armuguet



- 29%
- 19%
- 23%
- 17%
- 8%

## Épine revigorante :

- Tape du 360 air
  - Met -2 PM (-3 PM si **Férocité**) pour 2 tours débuffable
- 2x par tour, 1x par cible, augmente la zone boomerang si **Férocité des Protecteurs**



## Attraction brûlante :

- Attire de 5 cases
  - Vole 30 fuite (50 fuite si **Férocité**) pour 2 tours débuffable
  - Tape du 310 feu
- 3x par tour, 1x par cible, nécessite une cible



## Partage Épineux :

- Pour 2 tours débuffable :
  - Partage les dommages subis avec l'allié
  - Lorsqu'il reçoit des dommages, se met +5% de vitalité pour 2 tours débuffable
- Tous les 4 tours, nécessite une cible

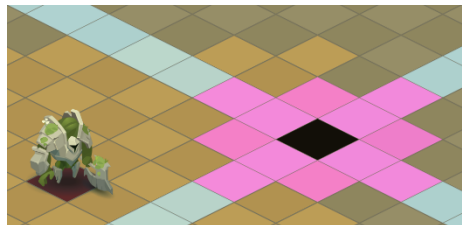
# Caméliache



- 6%
- 13%
- 21%
- 16%
- 14%

## Poussée tourbillonnante :

- Tape du 590 air (sur une plus grande zone si **Férocité**)
- Pousse de 4 cases diagonales (5 cases si **Férocité**)
- 1x par tour, sans ligne de vue



## Bond tactique :

- Se TP
- Attire de 5 cases ses ennemis en lignes infini
- Pour 2 tours, s'il se fait déplacer :
  - Se met +20 Do Pou pour 2 tours
- Pour chaque ennemi à 2 PO autour de lui, se met +20 Do Pou pour 2 tours débuffable

Tous les 2 tours, sans ligne de vue, sans les états **Enraciné**, **Pesanteur**, et **Férocité des Protecteurs**, 5 cumul max



## Choc infini :

- Met 15% d'érosion (20% si **Férocité**) pour 1 tour débuffable
- Tape (Vol si **Férocité**) du 520 terre
- Pousse de 5 cases
- Se TP au cac de la cible (si ni **Pesanteur**, ni **Enraciné**)

4x par tour, 2x par cible, nécessite une cible

# Soldalia



- 18%
- 24%
- 7%
- 12%
- 17%

## Liane adaptive :

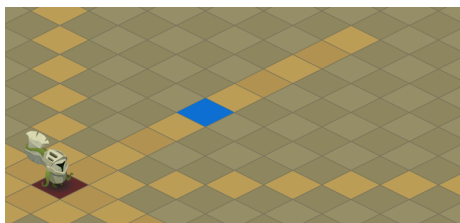
Ses ennemis :

- Vole du 410 feu
- Met **Insoignable** pour 2 tours débuffable

Ses alliés :

- Met 250% du niveau en bouclier pour 2 tours débuffable
- Soins 10% des PV max au début du tour, pour 1 tour débuffable

2x par tour, 1x par cible, avec l'état **Férocité des Protecteurs**, nécessite une cible

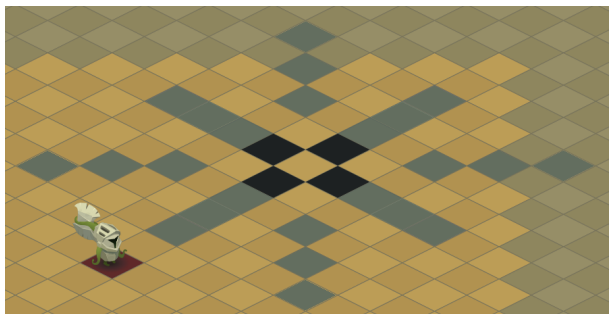


## Liane entravante :

Pour 2 tours débuffable :

- Met un poison de début de tour de 300 eau (vole 300 eau si **Férocité**)
- Met -2PA (-3 PA si **Férocité**)

2x par tour, 1x par cible, nécessite une cible



## Liane attirante :

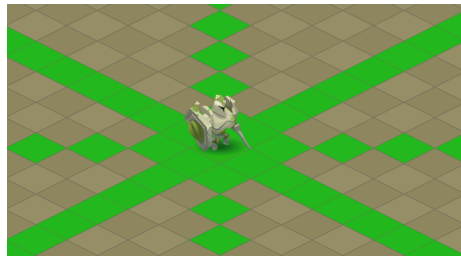
- Attire ses ennemis au centre de la zone
- Autour de la cible :
  - Tape du 410 neutre
  - Met -3 PM pour 2 tours débuffable
  - Met **Enraciné** pour 2 tours débuffable

Tous les 3 tours, nécessite une cellule libre

# Statulipe



?	23%
✿	10%
🔥	-16%
💧	7%
🌱	-14%



## Glyphe des protecteurs :

- Pose un glyphe aura de taille infini pour 2 tours :
  - Met 10% d'érosion
  - Tape du 400 air
  - En fin de tour, sur la cible et sur ses alliés en ligne et diagonale infini :
    - Met -100 PM pour 2 tours débuffable

Tous les 4 tours



## Assaut alternatif :

- Echange de position
- Vole 100 (200 si **Férocité**) puissance pour 1 tour débuffable
- Tape du 480 feu
- Augmente la PO du sort de 1, **infini**

1x par tour, sans ligne de vue, nécessite une cible, +1 PO si **Férocité des Protecteurs**

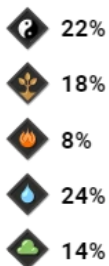


## Écu tranchant :


- Tape (Vol si **Férocité**) du 200 eau
- Tape (Vol si **Férocité**) du 200 terre
- Met -10 (-20 si **Férocité**) fuite pour 2 tours débuffable

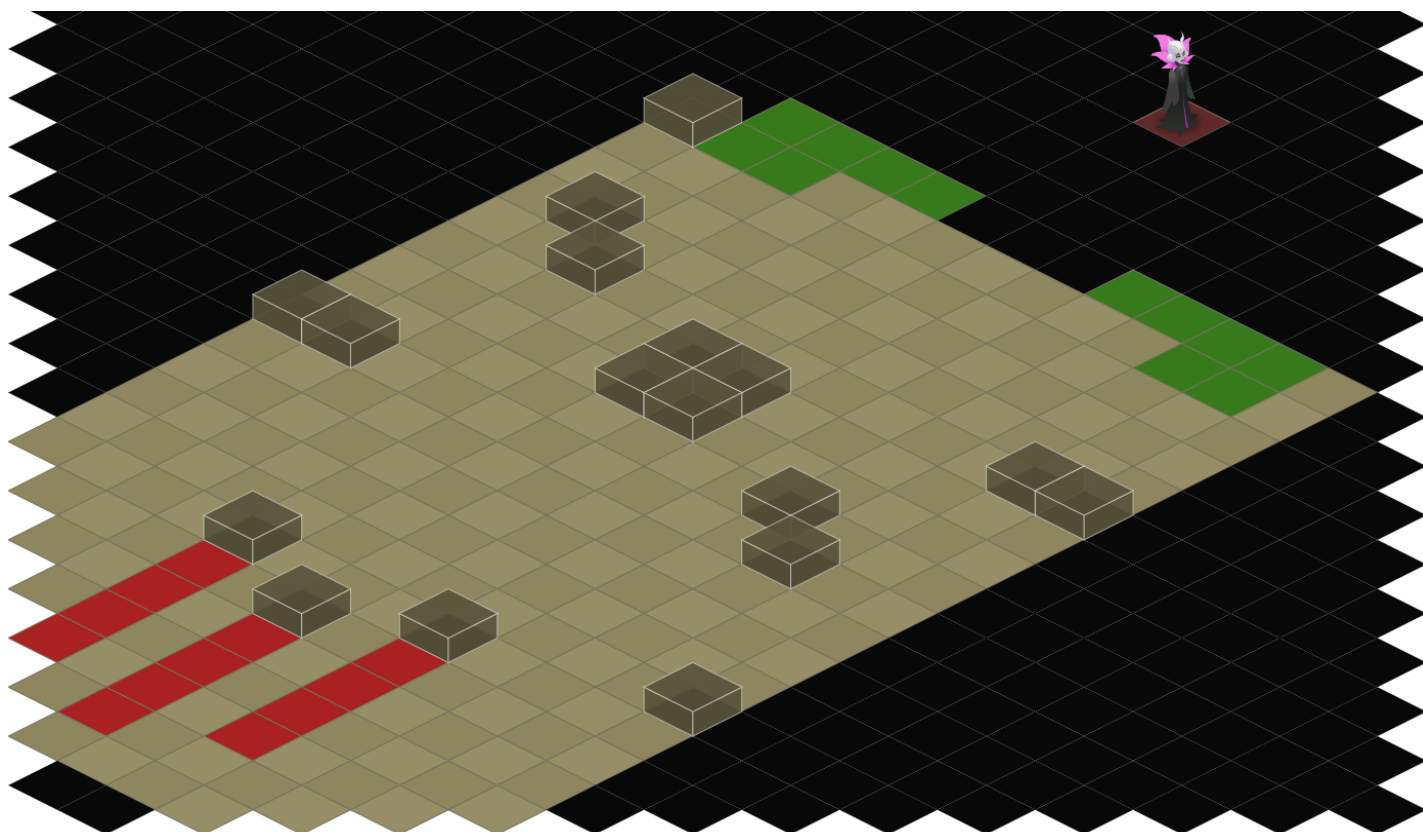
4x par tour, 1x par cible, nécessite une cible

# Belladone



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

- Ne peut pas utiliser de portail
- En début de combat (**Phase 1**) et après que le seuil soit atteint (**Phase 3**) :
  - Se TP sur son îlot et y pose un glyphe-aura qui OS ses ennemis
  - Lorsqu'elle entre dans l'état **Pacifiste**, enlève l'état **Pacifiste**
  - Se met -100 PM, **Invulnérable**, **Enraciné**, **Indéplaçable** et **Insoignable**
- Lorsqu'un mob meurt
  - Se met l'état **Ensorcellement I**, puis **II**, puis **III** 
  - Modifie ses sorts selon l'état
- Lorsque tous les mobs sont morts, en début de tour (**Phase 2 et 4**) :
  - Se TP au cac du joueur le plus proche
  - S'enlève les effets de la **Phase 1 et 3** et **Ensorcellement III**
  - Se met un seuil à 50% PV si c'est la première fois
- Lorsque le seuil est atteint (**Phase 3**) :
  - Ramène tous les joueurs à leurs position de début de combat
  - Ressuscite les mobs :
    - Sont **Invulnérable** pour 1 tour
    - Perdent 10% de rés **infini** par tour
    - Gagnent 10% dommages finaux **infini** par tour





### Ensorcellement explosif :

- Met l'état **Ensorcellement explosif** pour 2 tours sur l'allié le plus proche
- Pour 1 tour, si le mob est attaqué :
  - Echange de place avec l'attaquant
- Pour 2 tours, si le mob est poussé :
  - Se met +3 PM pour 1 tour
- Lorsque le mob commence son 2ème tour :
  - Tape du 1510 / 1600 / 1780 / 2040 feu en zone à 2 PO autour de lui



Tous les 2 tours, sans ligne de vue, nécessite une cible

### Enchantement fatal :

- Pour 1 tour, boost tous ses alliés :
  - + 2 / 4 / 6 / 8 % des PV en bouclier
  - + 1 / 2 / 3 / 4 PM
  - + 1 / 2 / 3 / 4 PO

1x par tour

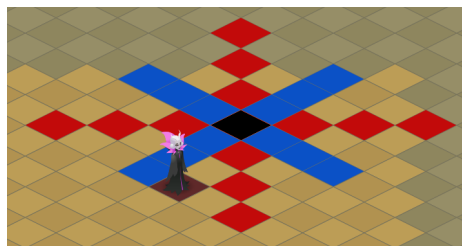
### Charme maléfique :

- Soit 10 / 12 / 14 / 18 % des PV max
  - Pour 1 tour, met + 10 / 13 / 16 / 22 % dommages finaux
- 2x par tour, 1x par cible, sans ligne de vue, PO infinie

### Glyphe de condamnation :

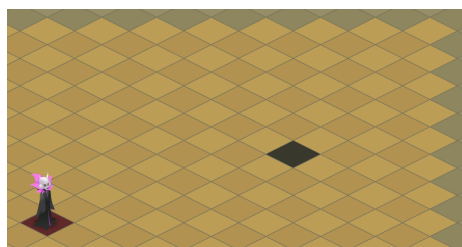
- Pose un glyphe autour de la cible, en ligne et diagonale infini qui OS en début de tour
  - Met un poison PA de 74 PV neutre pour 1 tour
- 1x par tour, nécessite une ligne de vue, nécessite une cible

### Phase 2 et 4, sur le terrain



### Déchaînement fantasmagorique :

- Vol du 340 feu en croix diagonale
  - Vol du 340 eau en croix
  - Met **Insoignable** pour 1 tour débuffable la cible
- 1x par tour

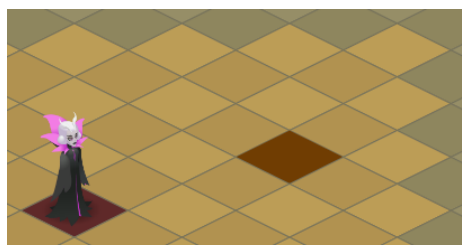


### Conjuration entravante :

- Vol du 480 neutre
  - Met -4 PA pour 1 tour débuffable
- 4x par tour, 1x par cible

### Téléportation enivrante :

- Se TP sur le joueur le plus éloigné
  - Lui met 30% d'érosion pour 1 tour débuffable
  - Tape du 1070 air
- 1x par tour



### Maléfice immobile :

- Pose un glyphe pour 1 tour qui OS en fin de tour sous **Belladone**
  - Echange de position
  - Met -100 PM
  - Tape du 750 terre
- 1x par tour, nécessite une cible