


Tour de Bethel

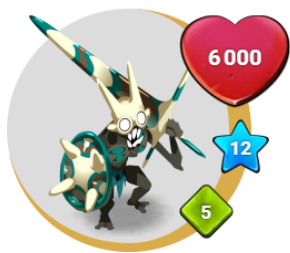
Padécédé :






- Utiliser le sort **Nécronyx** (quête "L'arme fatale.") sur un mob lui applique l'état **Nécronyx** 
- Si un mob commence son tour :
 - Repousse les **Pétrifiés** à son cac de 3 cases (seulement si le lanceur n'est pas lui-même **Pétrifié**)
 - Ressuscite un mob (hors invocation)
 - Termine son tour s'il est **Pétrifié**
 - Si le mob ressuscité avait l'état **Nécronyx**, ce dernier devient **Pétrifié**
- Mob **Pétrifié** :
 - Se met **Invulnérable**, **Intacteur**, **Indéplaçable** et **Lourd**
 - Change son apparence

Aquazomb :

A partir du 2ème tour, lorsqu'un perso termine son tour, et qu'il n'a aucun mob non **Pétrifié** à 6 PO ou moins de lui, tous les mobs non **Pétrifiés** gagnent 2 PM et 1 PO cumulable pour 1 tour, et un autre bonus cumulable dépendant du type de mob

Funespadon



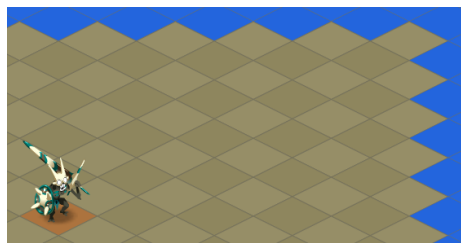
	16%
	21%
	6%
	26%
	-19%

Aquazomb :

Dommages subis à distance réduits de 110 pour 2 tours débuffable

Piquants :

Pour 2 tours débuffable, renvoie 15% des dommages subis
Tous les 4 tours

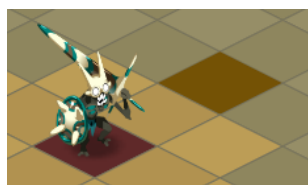


Profondeurs Marines :

Pour 2 tours débuffable :

- Met un poison PM de 42 PV eau
- Met -4 PO

A partir du tour 2, tous les 3 tours



Talion :

- Tape du 390 terre
 - Met l'état **Talion**
 - Pour 1 tour débuffable, si le **Funespadon** subit une tentative de ret PA ou PM :
 - Met -2 PA ou PM pour 1 tour débuffable à ceux ayant l'état **Talion**
- 1x par cible

Crânonier



?	11%
✱	31%
🔥	-19%
💧	11%
🌱	16%

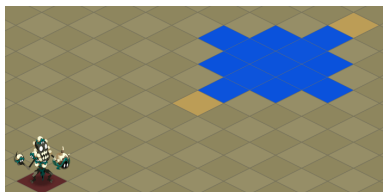
Aquazomb :

20% dommages distance et 1 PO pour 1 tour débuffable

Nagellan :

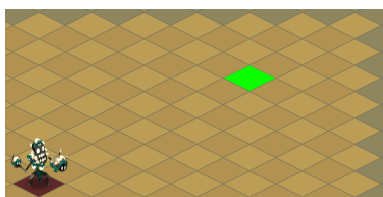
- Se met **Intaclable** pour 1 tour débuffable

A partir du tour 2, tous les 3 tours



Hydraire :

- Tape du 390 eau
 - Dévoile les invisible
 - Pose un piège de même zone et de mêmes effets
- 1x par tour, nécessite une cellule libre



Morlusque :

- Met 10% d'érosion pour 2 tours débuffable
 - Tape du 180 air
- Pour 2 tours débuffable :
- Met un poison de début de tour de 180 air
 - Met un poison déclenché par la poussé de 180 air
 - Met l'état **Générique Crânonier**

2x par tour, 1x par cible

Macrab



?	1%
✱	-14%
🔥	36%
💧	21%
🌱	6%

Aquazomb :

10% des PV en boucliers pour 2 tours débuffable



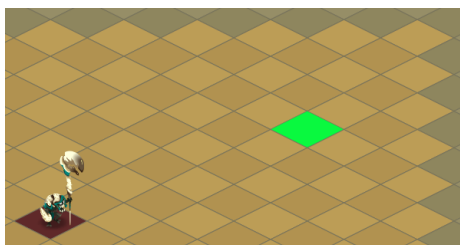
Vapeur :

- Tape du 390 feu en zone
- 1x par tour



Coup de Pince :

- Tape du 320 terre
 - Met un poison PA de 28 PV terre pour 2 tours débuffable
- 2x par tour, 1x par cible



Putréfaction Marine :

- Minimise les effets aléatoires pour 1 tour débuffable
 - Tape du 350 air
 - Enlève les effets du sort **Morlusque** si la cible est dans l'état **Générique Crânonier**
- 1x par cible

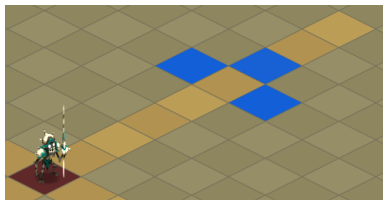
Tournoyé



- 16%
- 21%
- 11%
- 14%
- 16%

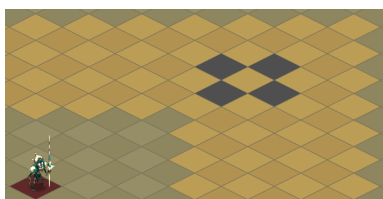
Aquazomb :

Se rend invisible pour 2 tours débuffable, et se téléporte aléatoirement



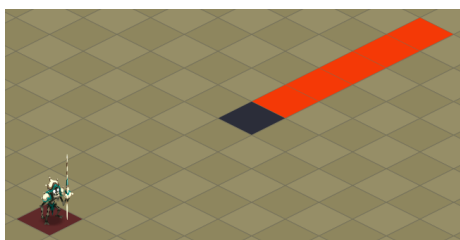
Monodent :

- Tape du 460 eau
 - Pousse de 2 cases
- 1x par tour



Restouté :

- Met -2 PM, -40 fuite et -40 tacle pour 1 tour débuffable
- 2x par tour, 1x par cible, sans ligne de vue, nécessite une cible



Franchissement :

- Tape du 390 feu
 - Met +20% de dommages subis pour 2 tours débuffable
 - Dévoile les invisibles
 - Se téléporte
- 1x par tour, sans ligne de vue, sans **Pesanteur**

Zombruth



- 6%
- 9%
- 16%
- 6%
- 31%

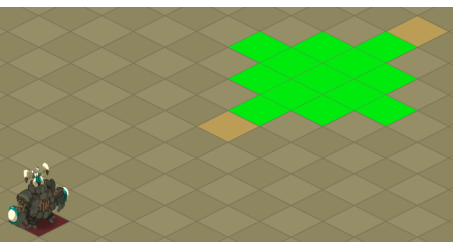
Aquazomb :

Etat **Inébranlable** pour 2 tours, 40 esquive PM pour 2 tours débuffable



Cumul des Mandales :

- Vol du 500 terre
 - Met -200 Ré pou
 - Met l'état **Générique Zombruth** pour 2 tours débuffable
- 1x par tour



Siphon :

- Tape du 390 air
 - Met -300 puissance pour 1 tour débuffable
- 1x par tour



Aquaponey :

- Sur ses alliés et lui-même, pour 2 tours débuffable :
 - S'ils sont attiré/poussé/porté : +1 PM et +1 PO
 - S'ils subissent un ret PO : +2 PM
 - S'ils subissent une tentative de ret PM : +2 PO

Tous les 4 tours



Bethel Akarna

Niv. 220

Tour de Bethel (île de Frigost) 🔍

Caractéristiques

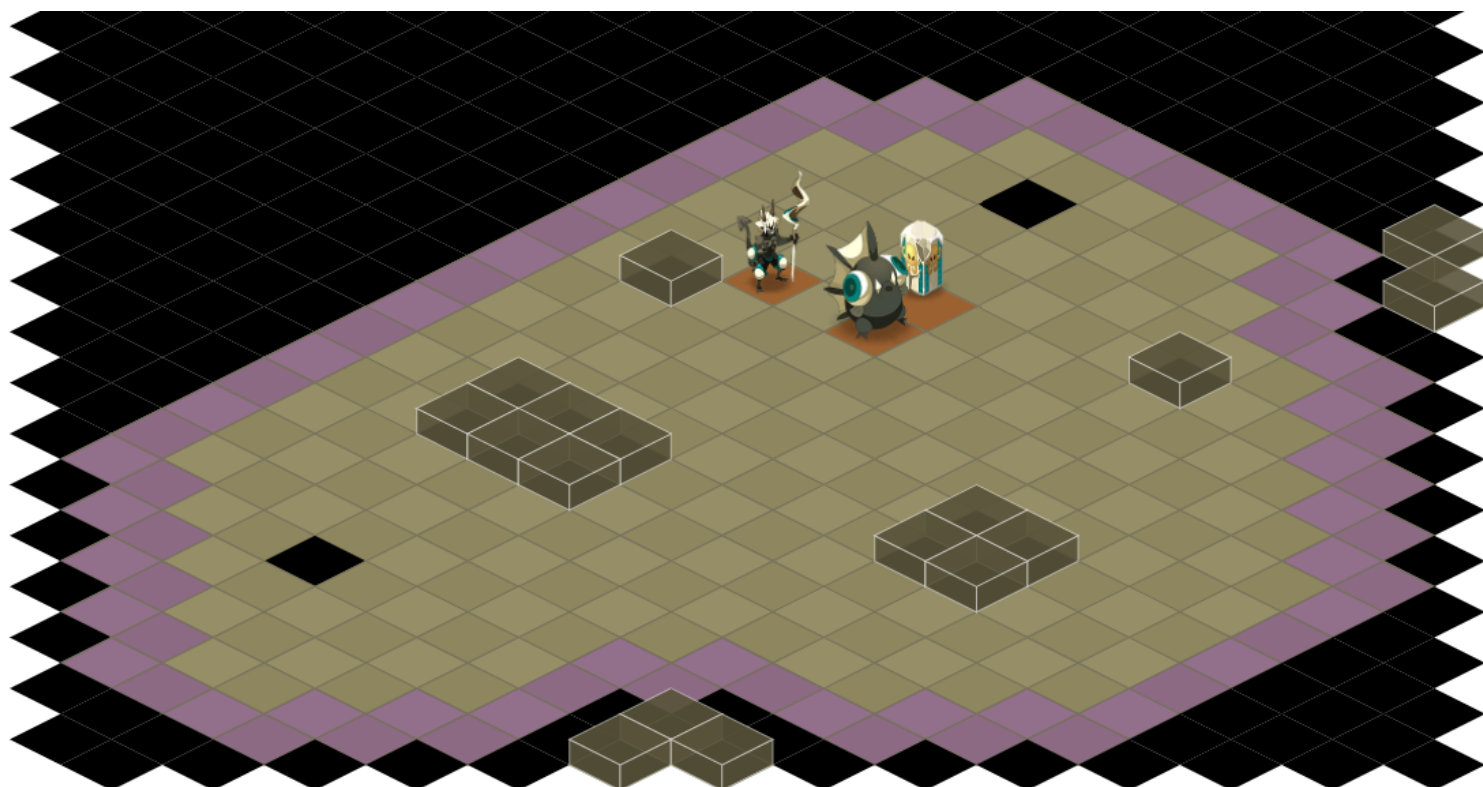
♥ Points de vie (PV) :	6500 à 9600
★ Points d'action (PA) :	15
👤 Points de mouvement (PM) :	6

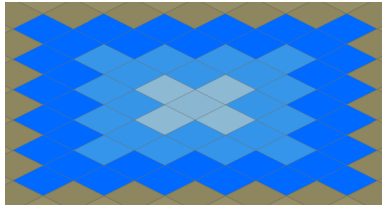
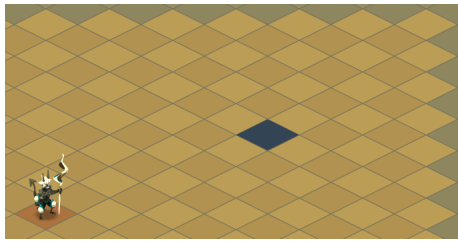
Résistances

☯ Neutre (%)	0
🌱 Terre (%)	0
🔥 Feu (%)	0
💧 Eau (%)	0
🌬 Air (%)	0

Contrat Indicible : (Sort de début de combat)

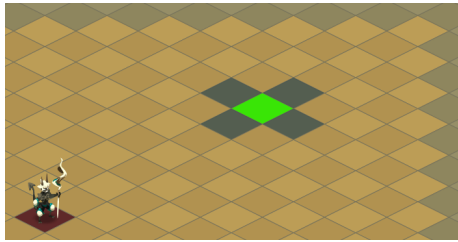
- Se met **Invulnérable**
- Pose un glyphe aura sur le bord de la map :
 - Met -100 PM
 - Met **Pesanteur**
 - Met +20% dommages subis
- Invoque un **Monolithe** et un **Dagon des Profondeurs**
- Lorsqu'il commence son tour, à partir du tour 2, et s'il n'est pas dans l'état **Nécronyx** :
 - Pousse de 20 cases ses ennemis à 6 PO ou moins
 - Pousse de 20 cases de plus ceux dans l'état **Générique Zombruth**
 - N'affecte pas le **Dagon Insoumis**
- Si **Bethel** meurt sans l'état **Nécronyx**, tous les persos sont tués





Vindicta :

- Pour 2 tours débuffable, sur lui-même ou un allié :
 - S'il subit une tentative de ret PM, en croix :
 - En croix, met -2 PM pour 1 tour débuffable, -3 pour les invo
 - Attire de 1 case les entités en lignes
 - S'il subit des dommages :
 - En cercle creux, répartit 20% des dommages subis, 30% pour les invo
 - Attire de 1 case les entités en lignes
 - S'il subit une tentative de retrait PA :
 - En cercle creux plus grand, met -2 PA pour 1 tour débuffable, -3 pour les invo
 - Attire de 1 case les entités en lignes
- 1x par tour



Pantang :

- Tape du 820 air la cible
 - Met l'état **Générique Bethel Akarna 02** pour 3 tours à la cible
 - Met -20% résistance pour 3 tours débuffable en zone croix de taille 1 aux invocations ennemis si le **Monolithe** est en vie
- 1x par tour



Offrande Monolithique :

- Pour 2 tours débuffable :
 - Met +300 puissance à ses alliés au cac, +200 aux alliés à 2 PO et plus
 - Met -300 puissance à ses ennemis au cac, -200 aux ennemis à 2 PO et plus
- A tous ceux ayant l'état **Générique Bethel Akarna 02** :
 - Invoque des **Amas de Tentacules Vapoureux** à leur cac
 - Enlève l'état **Générique Bethel Akarna 02**

À partir du tour 2, tous les 3 tours, seulement sur le **Monolithe**

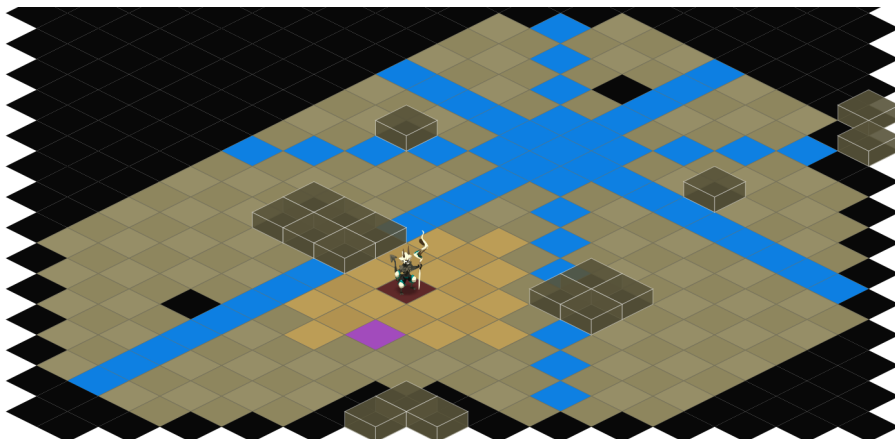
Amas de Tentacules Vapoureux



- 0%
- 0%
- 0%
- 0%
- 0%

Evaporation : (Sort de début de combat)

- Se met invisible
- Se tue dans un tour



Etoile de Mer :

- Se téléporte
 - Pose un glyphe pour 1 tour à une position définie :
 - Tape du 820 eau
 - Dévoile les invisibles
 - Met -4 PA et -2 PM (*glyphe-aura*)
- Tous les 2 tours, sans ligne de vue, si le **Monolithe** est mort

Monolithe



- 50%
- 20%
- 20%
- 20%
- 20%

Hiéroglyphes : (Sort de début de combat)

- Se met **Invulnérabilité à Distance**
- Dommages subis occasionnés par un glyphe ou un piège réduits de 60000
- Lorsqu'il meurt, tue le **Dagon des Profondeurs**

- Lorsque son tour commence :

- Se met 20% des PV en bouclier pour 2 tours débuffable
- Met +200 Puissance pour 1 tour débuffable à toutes les invocations alliées et ennemies

En zone carré de taille 1 autour de lui :

- Vole du 820 neutre sur les invocations alliées et ennemis
- Repousse de 2 cases en ligne et 1 en diagonale ses ennemis
- Repousse de 2 cases en ligne et 1 en diagonale ses alliés **Pétrifiés**

Modifie les sorts des mobs pour 1 tour débuffable :

Zombruth : +1 lancer par tour du sort **Cumul des Mandales**

Tournoyé : +1 lancer par tour du sort **Franchissement**

Crânonier : +1 lancer par tour du sort **Hydraire**

Funespadon : -2 PA pour le sort **Talion**

Macrab : Désactive la ligne de vue du sort **Putréfaction Marine**

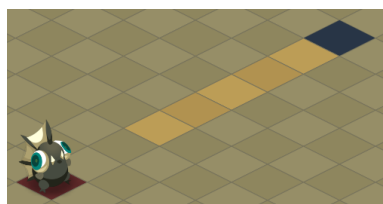
Dagon des Profondeurs



- 0%
- 0%
- 0%
- 0%
- 0%

Présence Effrayante : (Sort de début de combat)

- Se met **Invulnérable** et **Intaible**
- Lorsqu'il commence son tour, repousse de 2 cases ses alliés **Pétrifiés** en zone carré de taille 1
- Lorsqu'il termine son tour, met -3 PA pour 1 tour débuffable aux ennemis à son cac
- Lorsqu'il est poussé, se met l'état **Inébranlable**
- Lorsqu'il meurt, invoque un **Dagon Insoumis**



Charge Aquatique :

- S'attire de 7 cases (si la cible n'est pas **Pétrifié**)
- Met -60 fuite pour 1 tour débuffable
- 1x par tour



Souffle Chaud :

- Enlève l'état **Invulnérable** de **Bethel**
- Tape du 820 feu
- Met -2 PA pour 1 tour débuffable
- Remet l'état **Invulnérable** de **Bethel** (en CC. ne remet pas l'état)
- 1x par cible

Dagon Insoumis



- 0%
- 0%
- 0%
- 0%
- 0%

Insoumission : (Sort de début de combat)

- Pour chaque perso en vie, se donne 500 Vitalité

Charge Aquatique : Ne change pas

Souffle Chaud : Ne change pas mais tape du 320 au lieu du 800