


## Alignement 100

**Pénitent : Erazal** met cet état sur ses ennemis, modifiant les valeurs de sorts des mobs sur la cible




- En **noir** les valeurs normales
- En **rouge** les valeurs normales en coup critique
- En **bleu** les valeurs sous l'état **Pénitent**
- En **violet** les valeurs sous l'état **Pénitent** et en coup critique



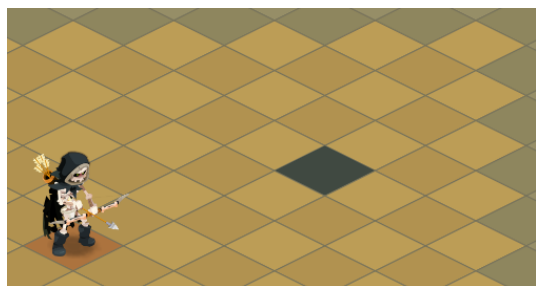
Cendrenoire

Pas de zone de prédilection

Niv. 200 à 212



Caractéristiques	Résistances
♥ Points de vie (PV) : 11000 à 12000	☯ Neutre (%) 16 à 20
★ Points d'action (PA) : 10	🌱 Terre (%) 25 à 29
👤 Points de mouvement (PM) : 4	🔥 Feu (%) -7 à -3
	💧 Eau (%) 28 à 32
	🌬 Air (%) -22 à -18

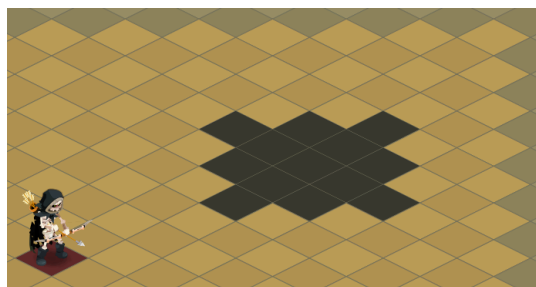


### Capes de Cendres :

Pour 2 tours débuffable

- Met **5%** / **8%** des PV en bouclier si l'allié subit des Do Sort
- Met **10%** / **15%** des PV en bouclier si l'allié subit des Do Arme
- Réduit de **55** / **88** les Do Arme subis

Tous les 2 tours



### Cendres Agglomérantes :

- Met **-5** / **-6** / **-6** / **-8** PO pour un tour débuffable

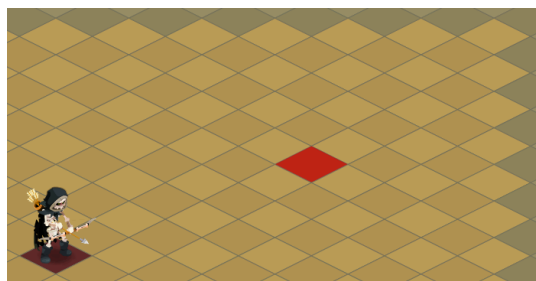
- Pousse de **2** / **3** cases

- Met au cac des invocations statiques ciblées pour 1 tour débuffable :

- Aux alliés : **-1** / **-2** PM et **Pesanteur**

- Aux ennemis : **+1** / **+2** PM et **+20** / **+30** fuite

1x par tour



### Cendres Brûlantes :

- Met un poison PA de **54** / **81** / **72** / **108** PV feu

2x par tour, 1x par cible



## Cognebouclier

Niv. 200 à 212

Pas de zone de prédilection



### Caractéristiques

♥ Points de vie (PV) :	11000 à 12000
★ Points d'action (PA) :	9
👤 Points de mouvement (PM) :	6

### Résistances

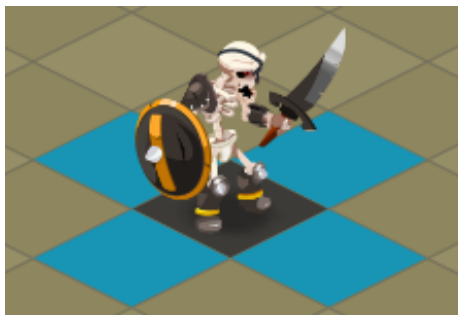
☯ Neutre (%)	6 à 10
🌱 Terre (%)	29 à 33
🔥 Feu (%)	-13 à -9
💧 Eau (%)	-10 à -6
🌬 Air (%)	18 à 22



### **Nous sommes Moi :** (Sort de début de combat)

Chaque fin de tour, crée des illusions (comme Roublardise) sur des positions aléatoires :

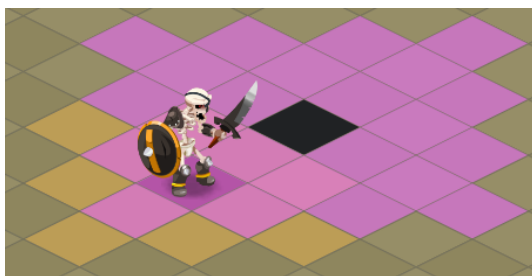
- A partir de sa position actuelle
- A partir de sa position précédente
- A partir de sa position de début de tour



### **Cognedur :**

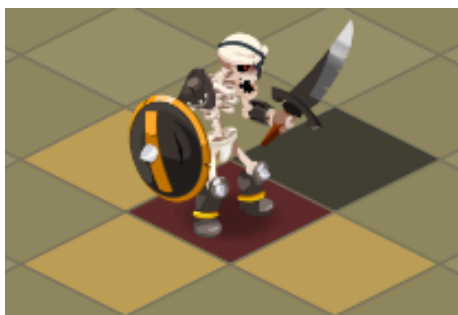
Pour 3 tours débuffable, dès qu'il reçoit des dommages :

- Se met un Châtiment de **300 / 450** sur 2 tours
  - Répartit **100% / 150%** des dommages en eau aux ennemis à son cac
- Tous les 4 tours



### **Don du Sang :**

- Met **50%** d'érosion pour 1 tour débuffable
  - Donne **10% / 15%** de la vie de la cible aux entités autour d'elle
- 1x par tour



### **Frappe Punitiv :**

- Tape **20% / 30%** de ses PV Neutre
  - Met l'état **Affaibli** pour 1 tour
  - Pour un tour débuffable, met **-2 / -3** PA à chaque soin reçu
- 1x par tour



## Déchiqueteur

Niv. 200 à 212

Pas de zone de prédilection

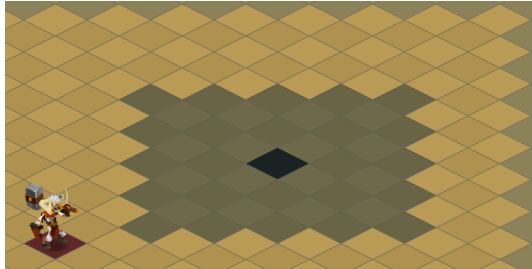


### Caractéristiques

♥ Points de vie (PV) :	11000 à 12000
★ Points d'action (PA) :	10
👤 Points de mouvement (PM) :	5

### Résistances

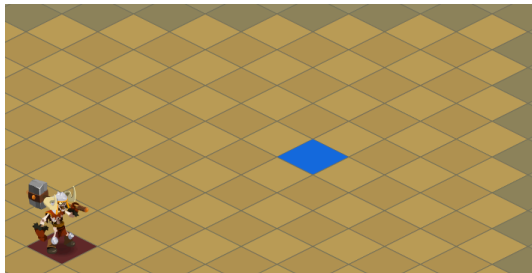
☯ Neutre (%)	16 à 20
🌱 Terre (%)	-17 à -13
🔥 Feu (%)	31 à 35
💧 Eau (%)	20 à 24
🌬 Air (%)	-10 à -6



### Compassion :

Pour 2 tours débuffable :

- La cible **Intercepte les dommages** des alliés en zone
  - Met **25%** / **35%** d'érosion
  - Met -1% des PV à chaque dommage subi, non débuffable
- Tous les 3 tours



### Poids de la Mort :

- Tape du **600** / **770** eau
  - Met **Pesanteur** et **-2** / **-3** PM pour 1 tour débuffable
- 1x par cible



### Tapage :

- Tape du **860** / **1130** air
  - Vole **50** / **65** agilité pour 2 tours débuffable
  - Pour 2 tours débuffable, lorsque la cible subit des dégâts :
    - Attire ses alliés de 3 cases
- 1x par cible



## Oculouche

Niv. 200 à 212

Pas de zone de prédilection



### Caractéristiques

♥ Points de vie (PV) : 11000 à 12000  
★ Points d'action (PA) : 10  
💀 Points de mouvement (PM) : 5

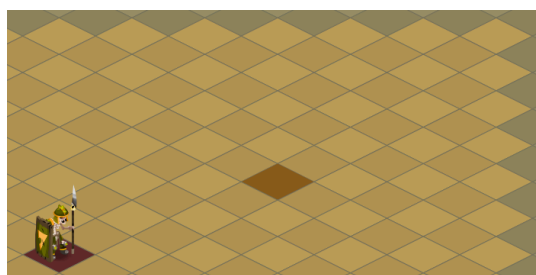
### Résistances

☯ Neutre (%)	6 à 10
🌱 Terre (%)	-3 à 1
🔥 Feu (%)	28 à 32
💧 Eau (%)	-24 à -20
💨 Air (%)	23 à 27



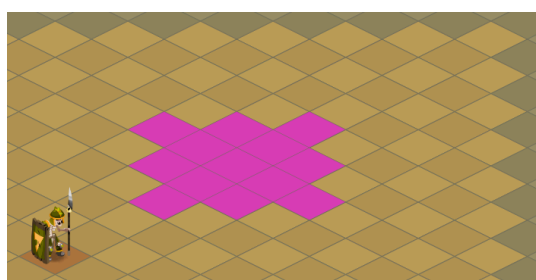
### Coup de Lance :

- Pousse de 3 cases
  - Met **-30** / **-45** / **-40** / **-60** Ré Pou pour 3 tours débuffable
  - Au début du tour de la cible, pour 1 tour débuffable :
    - Met **-30** / **-45** fuite aux alliés à son cac
- 1x par tour



### Rédemption :

- Tape **20%** / **30%** / **25%** / **40%** des PV de la cible en Terre
  - Met **-200** / **-300** / **-250** / **-400** dans une stat aléatoire pour 1 tour débuffable
- 3x par tour, 1x par cible



### Thaumaturgie :

- Soigne du **860** / **1260**
  - Met **+200** / **+300** puissance pour 1 tour débuffable
- 1x par tour



## Archevêque Erazal

Niv. 220

Pas de zone de prédilection

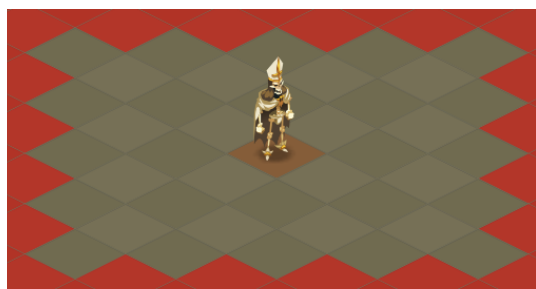


### Caractéristiques

- ♥ Points de vie (PV) : 13000 à 19000
- ★ Points d'action (PA) : 12
- 👤 Points de mouvement (PM) : 7

### Résistances

☯ Neutre (%)	50
🌱 Terre (%)	10
🔥 Feu (%)	5
💧 Eau (%)	30
🌬 Air (%)	35



### Brûlures Obscures :

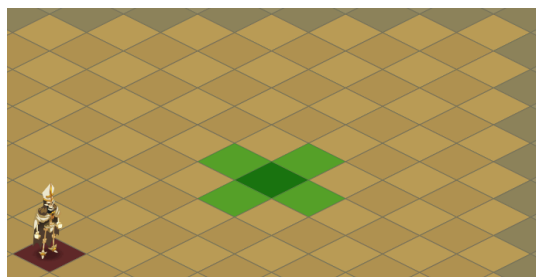
- Dévoile tous les invisibles à 4 PO et moins  
A 5 PO et plus :
- Tape du **860** / **1260** / **1130** / **1630** feu
- Pour 2 tours débuffable :
  - Met un poison de début de tour de **540** / **810** / **720** / **1080** feu
  - Met **-4** / **-6** / **-5** / **-8** PO

Tous les 3 tours à partir du tour 2

### Expiation :

- Met **-25%** / **-33%** de PV à toute la map pour 1 tour débuffable

Tous les 3 tours



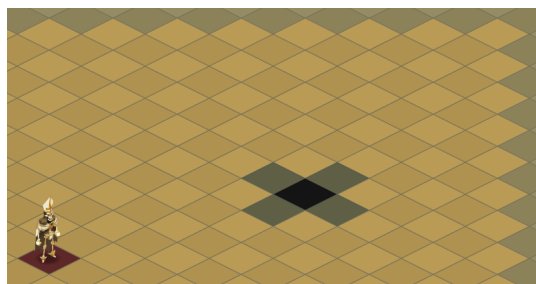
### Pénitence :

En zone :

- Tape du **860** / **1260** air
- Met **-75** / **-100** puissance pour 3 tours débuffable

A la cible :

- Met l'état **Pénitent** pour 1 tour, et met une icône sur sa tête  
1x par tour, nécessite une cible



### Rappel à la non-vie :

- Invoque le dernier mob mort avec 100 % de ses PV
- Lui met dommages subis réduits de 120
- Le mob mettra à chaque début de tour -20% Rés pour 1 tour débuffable à son cac

Tous les 63 tours, sans ligne de vue



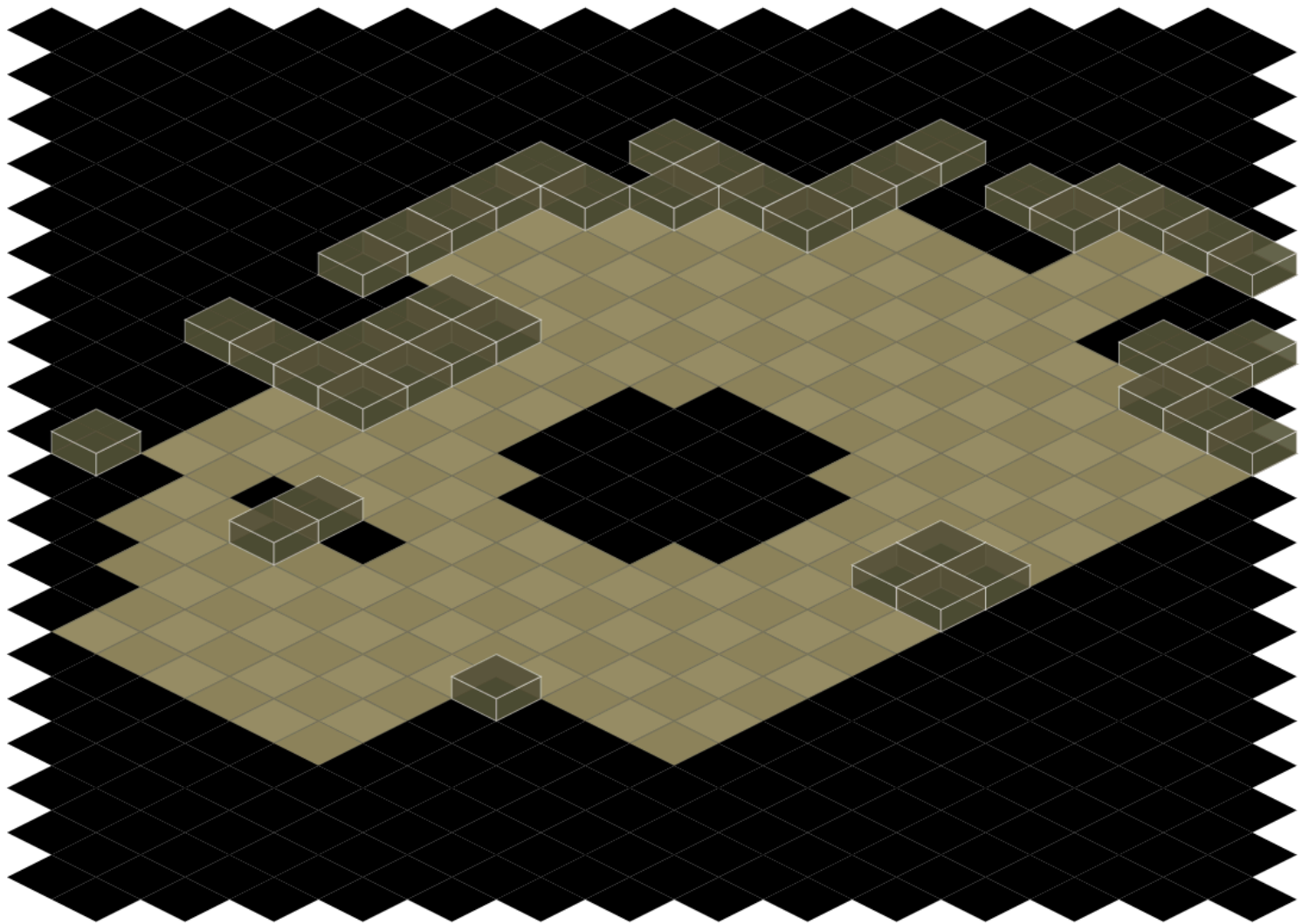
### Vol dans les plumes :

Pour 2 tours débuffable, boost **Erazal** pour chaque dommages reçu par la cible :

- **50** / **75** puissance
- **7%** CC
- **30** Do Crit

1x par tour





### ***Bénédiction d'Erazal : (Sort de début de combat)***

- Partage les dommages avec ses alliés
- Se met **Invulnérable**, ne peut être ni poussé, ni porté
- Met l'état **Béni** pour 1 tour à tout le monde
- Lorsque Erazal commence :
  - S'il a l'état **Exalté**, tue les persos qui n'ont pas l'état **Béni**
  - S'il a l'état **Mélancolique**, désactive l'état **Invulnérable** pour 1 tour
  - Met -50% Résistance pour 1 tour aux invocations à son cac
- A la fin d'un tour d'un perso, même après la mort d'**Erazal** :
  - Tue le perso s'il n'a pas l'état **Béni**
  - Met à ses alliés l'état **Béni** pour 1 tour à 4 PO en ligne
  - Met à **Erazal** l'état **Mélancolique** pour 1 tour à 4 PO en ligne s'il a l'état **Exalté**
  - Enlève à **Erazal** l'état **Exalté** à 6 PO en ligne
  - Met à **Erazal** l'état **Exalté** pour 1 tour à 4 PO en ligne s'il n'a pas l'état **Mélancolique**