

Arbre de mort

Les mob vous transmettent des maladies de plusieurs façons.

Elles s'enlèvent toutes en étant soigné (ou vol de vie), ne marche pas si vous êtes déjà full vie.

Lorsqu'un allié est soigné au cac d'un mob, il est repoussé d'une case.

- **Peau pourrissante :**

Dès le début du combat cet état est appliqué aux persos (et ensuite aux invocations qui entrent en combat)

- Tape du 35 feu à l'application
- Colorie en violet la cible
- Réduit les dommages finaux occasionnés de 90%
- Met un poison de fin de tour de 230 feu
- Ne peut pas contracter d'autre maladies tant que celle-ci est active

- **État Corruption :**

- Vous obtenez cet état lorsque vous avez une maladie (sauf **Peau pourrissante**).
- Vous aurez un chiffre au-dessus de vous allant de 1 à 3 selon le nombre de maladies que vous avez.
- Si vous contractez plus de trois maladies, vous entrez en Phase Germinal.
- Effets :
 - Corruption 1 : Soins reçus x80%, dommages subis x125%, 10% érosion
 - Corruption 2 : Soins reçus x60%, dommages subis x150%, 20% érosion
 - Corruption 3 : Soins reçus x40%, dommages subis x175%, 30% érosion
 - Phase Germinal : Soins reçus x20%, dommages subis x200%, 40% érosion
- En phase Germinal, vous vous transformez en **Germinial** et invoquez un **Germinial** (= **Germinion**)
- Les maladies ont 3 états (ne changent pas leurs effets) qu'il faut passer à 0 via 3 soins pour en guérir.
- Si vous rattrapez une maladie que vous avez déjà au stade 1 ou 2, vous ne passerez pas à 3
- Si vous avez plus d'une maladie, un soin retirera un état à chacune.



Transmises par les mobs :

- **Tétanyte :**

Obtention : Sort **Tétanysme** du **Dolid**

- Tape du 200 neutre à chaque déplacement subit (Possible bug : l'effet ne se retire pas à la guérison)

- **Brutalyte :**

Obtention : Sort **Brutalysme** du **Nheur'Gueule**

- Met +20% dommages subis et occasionnés
- Tape du 450 terre en zone cercle 3 PO autour de la cible lorsqu'elle occasionne des dommages

- **Gangrainyte :**

Obtention : Sort **Gangraine** du **Gangredogue**

- Met -200 soins
- Poison de 400 terre de fin de tour
- A la fin du tour de la cible, la **Gangrainyte** se propage à 2 PO autour.

- **Flemingyte :**

Obtention : Sort **Flemingysme** du **Pistilangue**

- Met -25% PV, -250 puissance, -35 CC et -30 tacle

- **Parasityte :**

Obtention : Sort **Parasitysme** du **Tentaclaque**

- Poison de 130 feu de début de tour (si une invocation > se transmet à l'invocateur)
- Si la cible invoque, rajoute une ligne de poison

Transmises par des effets :

- Péhatyte :

Obtention : Lorsque vous subissez une tentative de ret PA

- Met -40 esquive PA
- Poison de 230 eau de début de tour

- Péhaimyte :

Obtention : Lorsque vous subissez une tentative de ret PM

- Met -30 esquive PM
- Poison de 230 terre de début de tour

- Péhotyte :

Obtention : Lorsque vous subissez un retrait PO

- Met -20% Do Distance
- Poison de 230 air de début de tour

- Taclyte :

Obtention : Lorsque vous tentez de détacher

- Met -20 fuite
- Poison de 230 feu de début de tour

Mobs Corrompus :

	Dolid	Niv. 200 à 212
Royaume Corrompu (Dimensions des Cavaliers) 🔍		
Caractéristiques		Résistances
❤ Points de vie (PV) :	5800 à 6300	☯ Neutre (%) 9
★ Points d'action (PA) :	12	🌱 Terre (%) 15
👤 Points de mouvement (PM) :	4	🔥 Feu (%) -11
		💧 Eau (%) -8
		💨 Air (%) 14

Peau Pourrie : (Sort de début de combat)

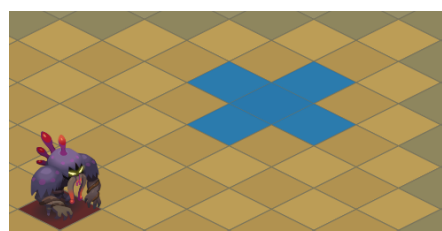
S'il subit des dommages en mêlée : Tape du 200 terre, met -2 PM (**Péhaimyte**) pour 1 tour débuffable, puis se recule d'une case.



Germintaïde :

Tape du 300 air la cible, soin 5% des PV max et met 100 puissance pour 1 tour débuffable ses alliés en zone.

2x par tour, 1x par cible.



Tétanysme :

Tape du 400 eau et met la **Tétanyte** en zone.

Tous les 2 tours.



Nheur'Gueule

Niv. 200 à 212

Royaume Corrompu (Dimensions des Cavaliers) 🔍

Caractéristiques

♥ Points de vie (PV) :	8200 à 9000
★ Points d'action (PA) :	12
👤 Points de mouvement (PM) :	6

Résistances

☯ Neutre (%)	15
🌱 Terre (%)	10
🔥 Feu (%)	17
💧 Eau (%)	-12
💨 Air (%)	20



Tourbe Ylol :

Tape du 370 terre en zone et met -2 PA (**Péhatyte**) pour 1 tour débuffable. 1x par tour.

Brutalysme :

Vole du 400 feu et met la **Brutalyte**. 1x par tour.



Crachacide :

Met un poison de 200 air de fin de tour pour 1 tour et attire de 2 cases (**Tétanysme**). 2x par tour, non cumulable.



Germinator :

Invoke un **Germinion**. Tous les 3 tours.



Germinion

Niv. 200 à 212

Pas de zone de prédilection

Caractéristiques

♥ Points de vie (PV) :	4900 à 5400
★ Points d'action (PA) :	12
👤 Points de mouvement (PM) :	4

Résistances

☯ Neutre (%)	-6
🌱 Terre (%)	13
🔥 Feu (%)	-15
💧 Eau (%)	21
💨 Air (%)	16



Morsure Putride :

Tape du 200 terre. 2x par tour, 1x par cible.

Langue Morte :

Tape du 250 feu et attire de 2 cases (**Tétanysme**). 2x par tour, 1x par cible.





Gangredogue

Niv. 200 à 212

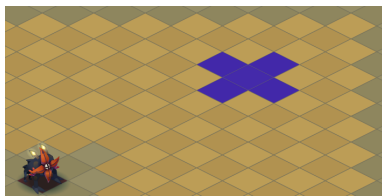
Royaume Corrompu (Dimensions des Cavaliers) 🔍

Caractéristiques

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

Résistances

☯ Neutre (%)	-10
🌱 Terre (%)	-14
🔥 Feu (%)	9
💧 Eau (%)	16
🌬 Air (%)	12

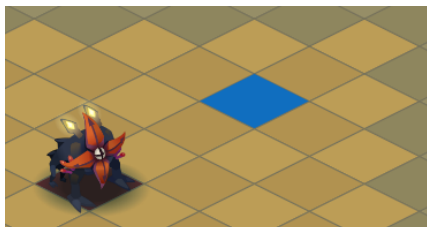
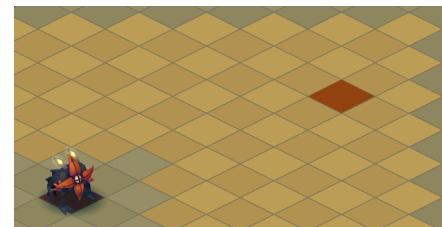


Tir Purulent :

Soin 5% les PV Max de ses alliés et tape du 300 eau ses ennemis.
3x par tour, 1x par cible.

Gangraine :

Tape du 350 terre et met la **Gangrainyte**.
Tous les 2 tours



Débarbouillie :

Vole du 350 eau, vole 2 PO (**Péhotyte**) pour 1 tour débuffable et repousse d'une case (**Tétanysme**).
2x par tour, 1x par cible.



Pistilangue

Niv. 200 à 212

Arbre de mort (Dimensions des Cavaliers) 🔍

Caractéristiques

♥ Points de vie (PV) :	7100 à 7800
★ Points d'action (PA) :	12
👤 Points de mouvement (PM) :	4

Résistances

☯ Neutre (%)	-13
🌱 Terre (%)	26
🔥 Feu (%)	10
💧 Eau (%)	17
🌬 Air (%)	-7



Flemingysme :

Met un poison de 230 terre de fin de tour pour 1 tour débuffable et met la **Flemingyte**.
Tous les 2 tours.

Maturation :

Tape du 300 feu et met -25 tacle pour 1 tour débuffable.
3x par tour, 1x par cible.



Spore Addikt :

Intercepte les dommages subis de ses alliés en zone pour 2 tours.
Donne 2 PM débuffable et 10% de vitalité pour 2 tours à lui et ses alliés en zone.
Tous les 3 tours.



Tentaclique

Niv. 200 à 212

Royaume Corrompu (Dimensions des Cavaliers) 🔍

Caractéristiques

♥ Points de vie (PV) :	7700 à 8400
★ Points d'action (PA) :	12
👤 Points de mouvement (PM) :	3

Résistances

☯ Neutre (%)	24
🌱 Terre (%)	-13
🔥 Feu (%)	14
💧 Eau (%)	21
🌬 Air (%)	-10

Spongieux : (Sort de début de combat)

Lorsqu'il reçoit des Do Pou direct ou indirect : Met -3 PO (**Péhotyte**) pour 2 tours débuffable en zone cercle 2 PO.

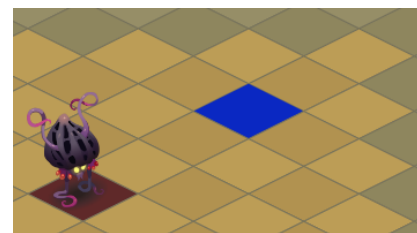


Parasytisme :

Tape du 350 air, TP en symétrie la cible, et met la **Parasityte**.
Tous les 2 tours.

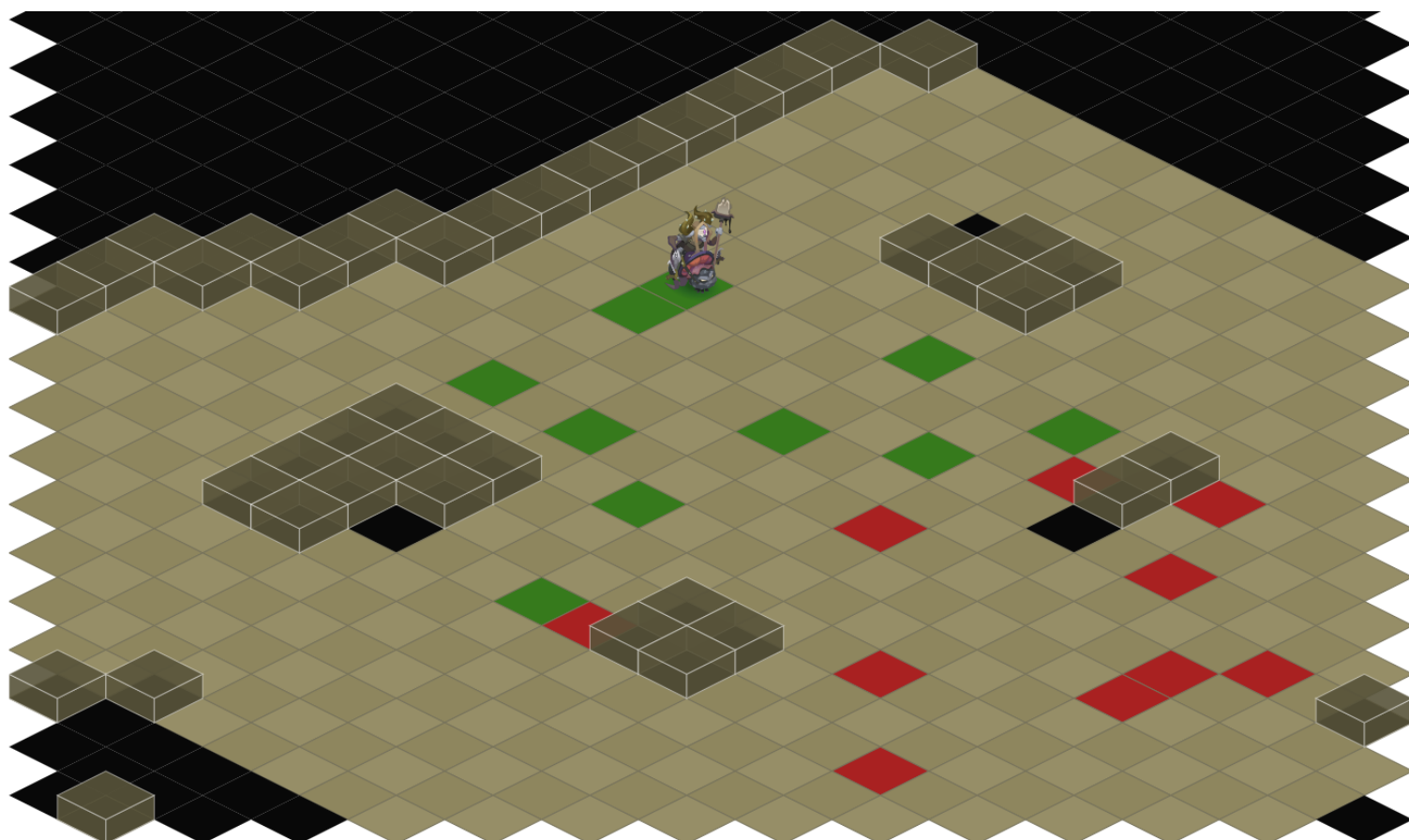
Ponction lombric :

Vole du 250 eau et met -3 PM (**Péhaïmyte**) pour 1 tour débuffable.
2x par tour, 1x par cible.



Mucus :

Tape du 450 terre les ennemis en zone, pour 1 tour débuffable met 50% du niveau en bouclier et 3 PM à ses alliés en zone.
1x par tour.





Caractéristiques

♥ Points de vie (PV) :	21000 à 25000
★ Points d'action (PA) :	20
👤 Points de mouvement (PM) :	4

Résistances

☯ Neutre (%)	22
🌱 Terre (%)	16
🔥 Feu (%)	5
💧 Eau (%)	11
🌬 Air (%)	25

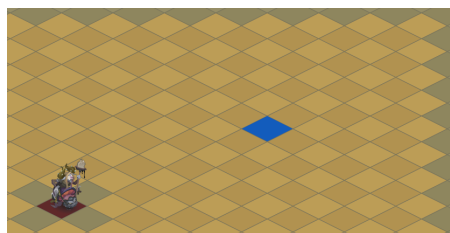
Aura du Destrier Purulent : (Sort de début de combat)

- Applique l'état **Monture** à lui et ses alliés.
 - Si un allié reçoit du soin au cac d'un mob, il perd l'état **Monture** définitivement.
 - Si un allié reçoit du soin au cac du boss, il perd l'état **Monture** pour 3 tours.
- Dans l'état **Monture** :
 - **Kissiphrot Sippique** : Lui et ses alliés mettent un poison de 1700 terre de fin de tour pour 1 tour pour chaque ligne de dégâts subis. (applique le sort aux mobs si le boss reprend l'état **Monture**)
 - **Bouillon de culture** : En fin de tour, met un glyphe cercle de 3 PO qui tape du 450 air et applique une des 9 maladies au hasard. (replacé si le boss est déplacé)

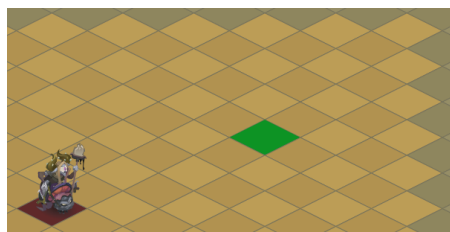
**Bêche corrompue** : 3x par tour, 1x par cible

En zone :

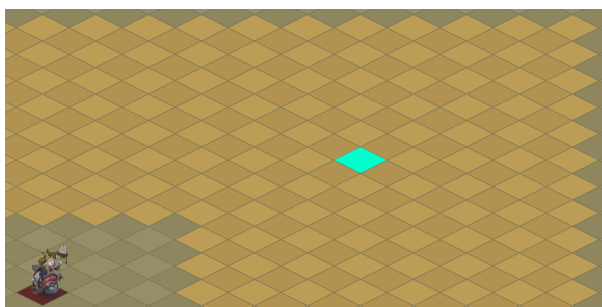
- débuff 1 tour
- tape du 400 feu
- met -3 PA (**Péhatyte**) pour 2 tours débuffable si les cibles on l'état **Bêche Corrompue**
- met l'état **Bêche Corrompue** pour 1 tour

Etat **Monture** requis :**Incu-Batteur** :

Tape du 520 eau et pour 1 tour téléporte la cible à sa position précédente à chaque dommage subi.
Tous les 2 tours.

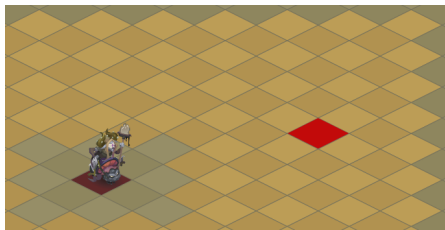
**Convalescence Prolifique** :

Tape du 300 air et repousse de 2 cases (**Tétanysme**).
3x par tour, 2x par cible.

**Bombe Bactériologique** :

- Met 300% du niveau en bouclier pour 1 tour à un de ses alliés.
 - A la fin du tour de la cible, applique une des 9 maladies au hasard et tape du 550 terre en zone cercle de 3 PO.
- 1x par tour.

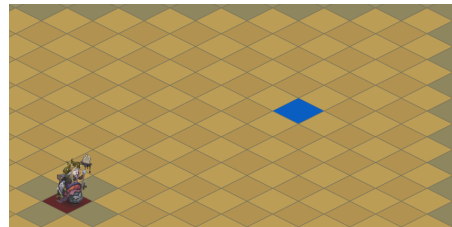
Etat **Monture** interdit :



Putréfaction :

Tape du 620 feu.

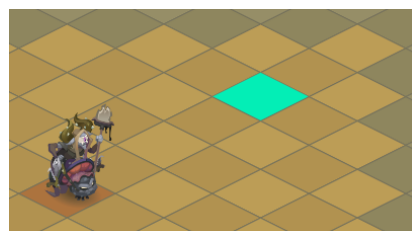
Tous les 3 tours.



Liquéfaction :

Tape du 200 eau, échange de place (ou téléporte), et 50% de chance d'appliquer une des 9 maladies au hasard.

4x par tour, 1x par cible, sans ligne de vue.



Bombe Bactériologique :

- Met 300% du niveau en bouclier pour 1 tour à un de ses alliés.

- A la fin du tour de la cible, applique une des 9 maladies au hasard et tape du 550 terre en zone cercle de 3 PO.

1x par tour, sans ligne de vue.



Eclosion germinal :

En zone :

- tape du 270 neutre

- met -200 puissance aux ennemis pour 1 tour débuffable

- met 150% du niveau en bouclier aux alliés pour 1 tour débuffable

1x par tour.