

Ordre V



Coeur Vaillant :
"Apprentissage : Héros Légendaire"



Coeur Saignant :
"Apprentissage : Héros de l'Apocalypse"



Esprit Salvateur :
"Apprentissage : Gardien du Savoir"



Esprit Malsain :
"Apprentissage : Gardien des Tortures"



Oeil Attentif :
"Apprentissage : Maître des Illusions"



Oeil Putride :
"Apprentissage : Maître des Ombres"



Puits de pouvoir englouti en [20,29]

Coeur Vaillant et Saignant

Combat contre 1 **Pipirate** (IA agressive) et 1 **Pérate** (IA fuyarde)

Pipirate



5500

10

6

- 20%
- 20%
- 20%
- 20%
- 20%

Pérate



5500

10

6

- 10%
- 10%
- 10%
- 10%
- 10%

Sale Abordage : (Sort de début de combat)

- Réduit de 20% les dommages subis à distance



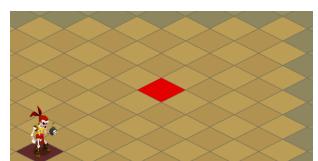
1x par cible

Sabicot :

- Tape du 410 terre
- Met **Pesanteur** pour 1 tour
- Met -40 fuite pour 1 tour débuffable

Poudre Aquatique : (Sort de début de combat)

- Se met +20 puissance infini en début de tour



Pissoli :

- Tape du 590 eau
- Augmente les dommages subis à distance de 20% pour 2 tours débuffable

Tous les 2 tours



Plostron :

- Met +20% des PV en bouclier pour 1 tour débuffable
- 1x par cible

Petbulle :

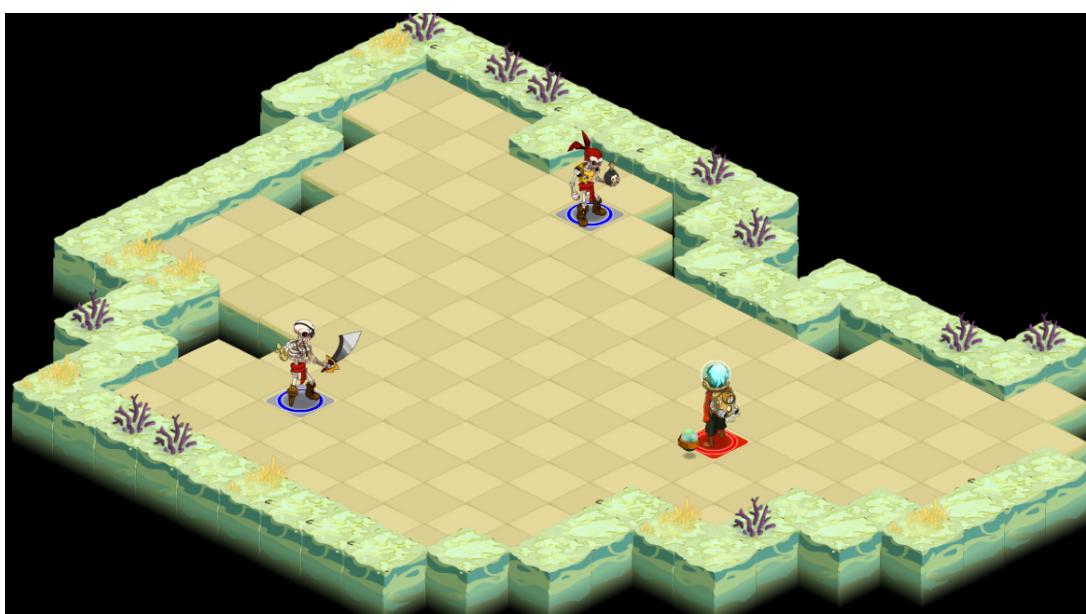
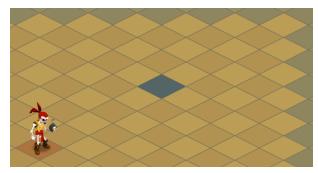
- Met un poison PM de 36 air pour 2 tours débuffable
- Dévoile les invisibles
- Met -2 PM pour 2 tours débuffable

Tous les 2 tours



Pétard Mouillé :

- Met +40% CC pour 1 tour débuffable
- 1x par cible



Esprit Salvateur et Malsain

Combat contre 2 Pêcheur Ricanif et 2 Pêcheur Canondorf, avec une Palégère en allié à protéger

Les mobs sont Invulnérable, la Palégère est Indéplaçable et Intacleable

Palégère



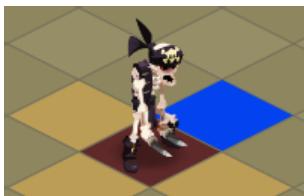
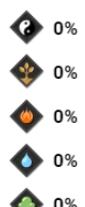
Sale Abordage :

- Désactive l'état Invulnérable (infini)
- Tape du 1130 neutre
- Repousse de 2 cases
- 1x par cible, sans ligne de vue, 63 PO

Pêcheur Ricanif



Pêcheur Canondorf

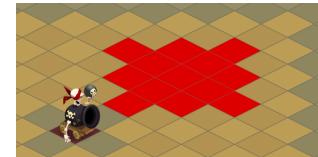


Crucinif :

- Tape du 500 eau
- Vole 2 PM pour 1 tour débuffable
- Repousse d'une case
- 1x par cible

Pêche aux Explosifs :

- Tape du 500 feu
- Repousse de 2 cases
- 1x par tour

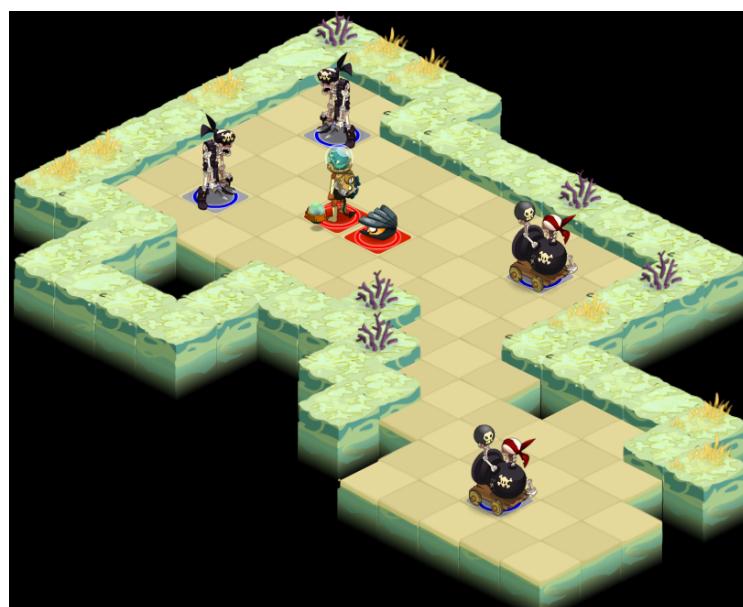


Canifs Volants :

- Tape du 410 air
- Repousse d'une case
- Dévoile les invisibles
- 1x par tour

Toupiller :

- Met 20% d'érosion
- Met -2 PM et -40 fuite pour 2 tours débuffable
- Tous les 2 tours



Oeil Attentif et Putride

Combat contre Edouard Bas, 3 Chafer Ricanif, et 3 Chafer Nakunbra

- Lorsque **Edouard Bas** meurt, le combat est gagné

Édouard Bas



Chafer Rouge :
(Sort de début de combat)
Lorsqu'il meurt, tue tous les mobs

Rhum Antique :

- Soin du 320
- 1x par tour



Rhum Steak :

- Tape du 500 feu
- 1x par tour

Rhum Marin :

- Repousse d'une case
- Se met **Enraciné** pour 1 tour
- Tous les 2 tours



Chafer Ricanif



◆ 10%
◆ 30%
◆ 5%
◆ 20%
◆ 20%

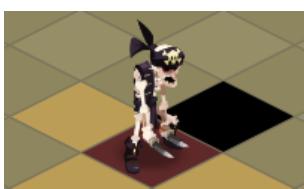
Tornades de Lames :

- Tape du 160 neutre
- Vole 1 PM pour 1 tour débuffable
- 1x par tour



Coupe-genoux :

- Tape du 230 neutre
- Met -100 fuite pour 1 tour débuffable
- 3x par tour, 1x par cible



Chafer Nakunbra



◆ 20%
◆ 5%
◆ 30%
◆ 15%
◆ 15%

A l'abordage : (Sort de début de combat)

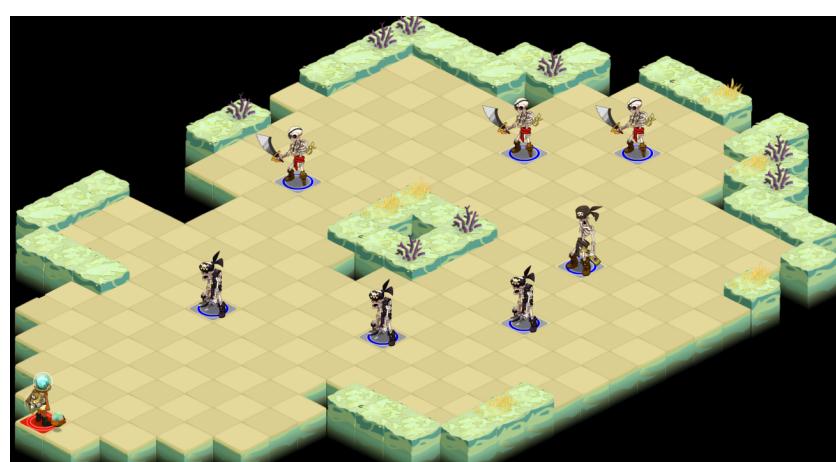
- Se met +1 PM pour un tour à chaque attaque reçue

Sus à l'ennemi ! :

- Attire de 3 cases en zone ligne infini
- Se met 20 tacle pour 1 tour débuffable
- 1x par tour, sans ligne de vue, en ligne

Tranchage Mortel :

- Tape du 275 neutre
- Tue la cible si elle a moins de 50% de sa vita
- 2x par tour, 1x par cible



Tous les Ordres

Rien

Puits de pouvoir du cimetière des Héros en [-21,-60]

Coeur Vaillant et Saignant

Combat contre 2 **Lucy**, 2 **Denisova**, 2 **Orrorrin**, et 2 **Toumaï**

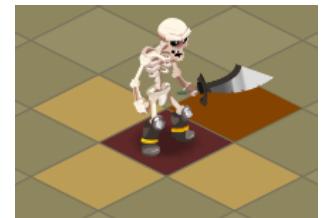
Lucy



♂	5%
⚜	-5%
🔥	10%
💧	30%
🌿	5%

Coup du Chafer :

- Tape du 250 terre



Orrorrin



♂	10%
⚜	30%
🔥	0%
💧	-10%
🌿	15%

Camouflage :

- Se rend invisible pour 2 tours débuffable
- Tous les 4 tours

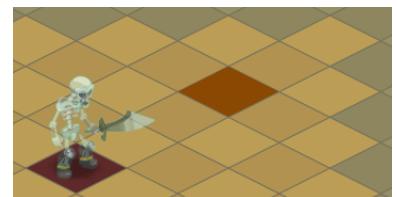


Coup du Chafer :

- Tape du 250 terre

Pantalonnade :

- Tape du 130 terre
- 1x par cible



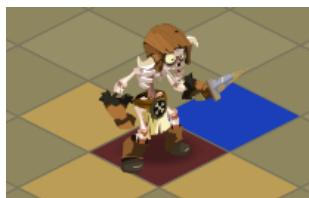
Toumaï



♂	15%
⚜	20%
🔥	10%
💧	0%
🌿	0%

Robustesse :

- Se met 140 dommages réduits pour 3 tours débuffable
- Tous les 4 tours



Curare :

- Tape du 100 eau
- Met un poison de début de tour de 42 eau pour 3 tours débuffable
- 3x par tour, 1x par cible



Élancé de Couteau :

- Pour 2 tours debuffable :
- Met -10 fuite
 - Met -10 Ré eau
 - S'avance de 2 cases

1x par cible

Denisova



- ◆ 10%
- ◆ -10%
- ◆ 15%
- ◆ 15%
- ◆ 15%



Mjöllnir :

- Tape du 170 air
- Met **Pesanteur** pour 1 tour débuffable
1x par tour

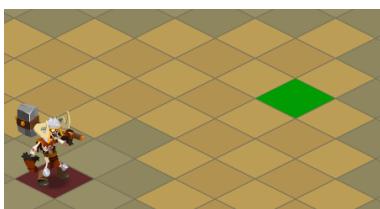


Do Fus Rah ! :

Sur une zone ligne infini, pour 6 tours débuffable :

- Met +10 Ré Pou aux alliés
- Met -10 Ré Pou aux ennemis
- Repousse de 5 cases

Tous les 2 tours, nécessite une cible



Hel :

- Met un poison PM de 42 air pour 1 tour débuffable
- Met un glyphe de 1 tour de fin de tour qui vole du 200 air
3x par tour, 1x par cible



Esprit Salvateur et Malsain

Combat contre 4 Flamme Purificatrice, 2 Chafer Archer Vétéran, 2 Chafer d'Élite Vétéran, 2 Chafer Lancier Vétéran, et 2 Rib Vétéran

- Les 4 flammes et les 8 mobs sont **Invulnérable**
- Lorsque les 4 **Flamme Purificatrice** sont **Délock**, les 8 mobs deviennent **Vulnérable**
- Lorsque les 8 mobs sont mort, les **Flamme Purificatrice** meurent

Flamme Purificatrice



?	0%
+	0%
!	0%
✖	0%
✖	0%

Purification par le feu : (Sort de début de combat)

- Se met **Invulnérable** et **Enraciné**
- Se **Délock** en fin de tour lorsqu'un joueur est à son cac
- Lorsqu'elle est **Délock** :
 - Soin 20% des PV de ses ennemis à 3 PO
 - Pose un glyphe infini en zone cercle 3 PO :
 - Met +500% dommages subis à ses alliés
 - Met -20% dommages subis à ses ennemis
 - Met +10% soin reçu à ses ennemis

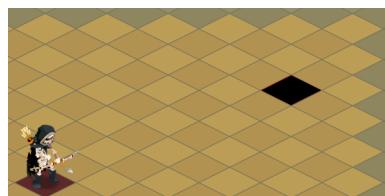
Chafer Archer Vétéran



?	0%
+	15%
!	-5%
✖	10%
✖	20%

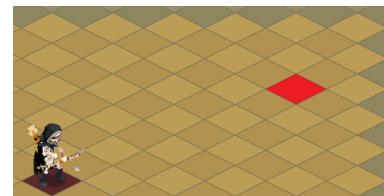
Flèches Critiques :

- Se met +20% CC pour 3 tours débuffable
- Tous les 5 tours



Flèche d'Huile :

- Pour 2 tours débuffable :
- Met -200 intel
 - Met -20% rés feu



Flèche de Feu :

- Tape du 180 feu
- Met un poison de début de tour de 70 feu pour 1 tour débuffable

1x par cible

A partir du tour 4, tous les 3 tours, sans ligne de vue

Chafer d'Élite Vétéran

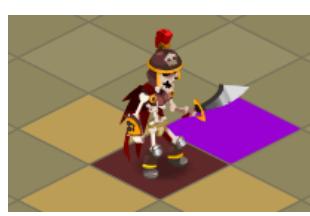


?	0%
+	20%
!	25%
✖	10%
✖	15%

Coup d'Élite :

- Tape du 250 terre
- Met -10 fuite pour 1 tour débuffable

1x par cible



Coup Affaiblissant :

- Tape du 5x40 dans les 5 éléments
- Met **Affaibli** pour 1 tour débuffable

1x par tour



Frénésie :

- Met +100 de puissance pour 4 tours débuffable autour de lui
- Tous les 5 tours

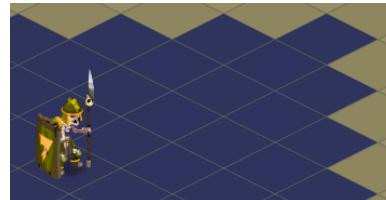
Chafer Lancier Vétéran



?	15%
⚡	5%
🔥	30%
💧	20%
⛰️	0%

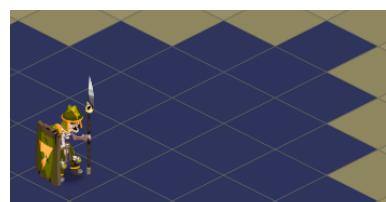
Transpercement :

- Tape du 250 eau
- 1x par cible



Euphorie malsaine :

- Met +4 PA pour 4 tours débuffable autour de lui
- Tous les 6 tours



Aouh ! :

- Met 110 dommages réduits à distance pour 2 tours débuffable autour de lui
- Tous les 4 tours

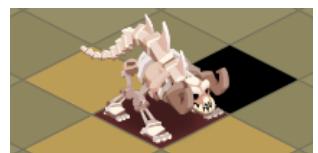
Rib Vétéran



?	30%
⚡	30%
🔥	-2%
💧	0%
⛰️	30%

Embrochement :

- Tape du 60 neutre
- Repousse de 5 cases
- 3x par tour, 2x par cible



Disruption Obscure :

- Pour 2 tours débuffable sur un allié :
 - Renvoie 15% des dégâts de sort
 - Met invisible
- Dévoile les invisibles en zone
- Tous les 3 tours, à partir du tour 2



Oeil Attentif et Putride

Combat contre 2 Boule Sentinelle et 2 Boule Surveillante

- Les **Boule** sont **Invulnérable** et **Indéplaçable**, vous êtes **Enraciné** et **Pesanteur**
- Finir son tour au cac d'une **Boule** la tue

Boule Sentinelle



?	0%
?	0%
?	0%
?	0%
?	0%

Piège Handicapant :

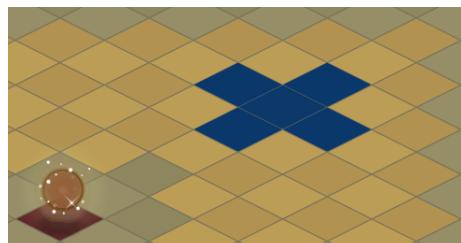
Pose un piège aléatoire parmi 4 qui :

- Dévoile les invisibles

- Retire pour 1 tour débuffable :

- Soit 3 PM
- Soit 3 PA
- Soit 20% rés
- Soit 400 puissance et 6 PO

1x par tour, sans ligne de vue



Boule Surveillante



?	0%
?	0%
?	0%
?	0%
?	0%

Piège Blessant :

Pose un piège aléatoire parmi 4 qui :

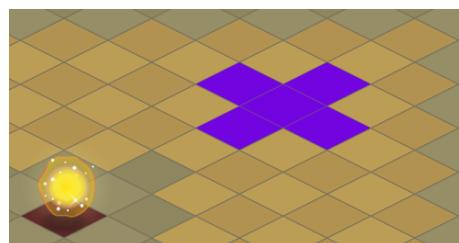
- Dévoile les invisibles

- Tape du 320 feu ou air ou eau ou du 230 terre

- Met un poison débuffable :

- Soit de 230 feu en début de tour pour 1 tour
- Soit de 230 air en fin de tour pour 1 tour
- Soit de 27 eau par PA utilisé pour 2 tours
- Soit de 54 terre par PM utilisé pour 2 tours

1x par tour



Tourelle Sentinelle :

- Invoque une **Tourelle Sentinelle** aléatoire parmi 4

Tous les 3 tours, à partir du tour 2



Tourelle Surveillante :

- Invoque une **Tourelle Surveillante** aléatoire parmi 4

Tous les 3 tours, à partir du tour 2



Tourelle Sentinelle



Pulsarpon : (Change d'effet selon la tourelle invoqué)

- Tape du 230 dans l'un des 4 élément

- Met un poison débuffable :

- Soit de 230 feu en début de tour pour 1 tour
- Soit de 230 air en fin de tour pour 1 tour
- Soit de 18 eau par PA utilisé pour 2 tours
- Soit de 36 terre par PM utilisé pour 2 tours

1x par cible



Tourelle Surveillante

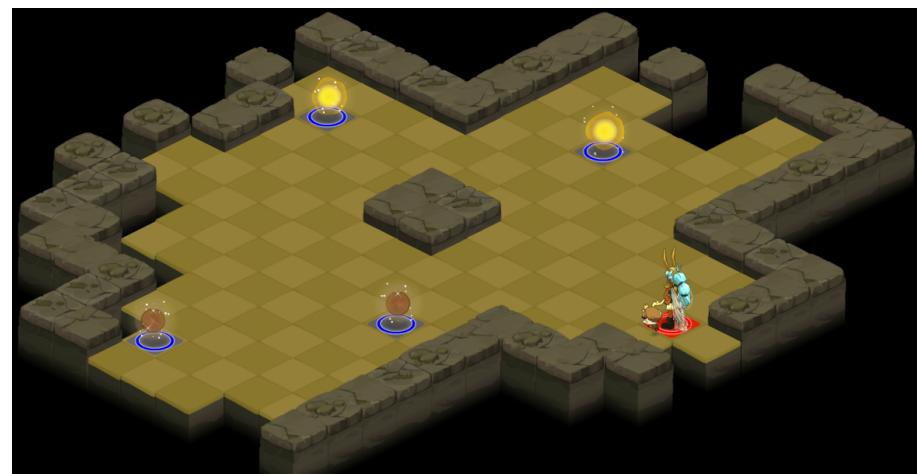
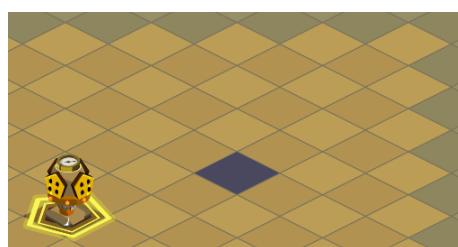


Handiarpon : (Change d'effet selon la tourelle invoqué)

- Retire pour 1 tour débuffable :

- Soit 2 PM
- Soit 2 PA
- Soit 10% rés
- Soit 200 puissance et 4 PO

1x par cible



Tous les Ordres

Combat contre Captain Chafer

Captain Chafer



Asservissement d'Erazal : (Sort de début de combat)

- Lorsqu'il subit des dommages en mêlée :
- 10% - Se met **Invulnérable en Mêlée** pour 1 tour
 - 10% - Enlève l'état **Invulnérable à Distance**
 - 10% Lorsqu'il subit des dommages à distance :
 - 10% - Se met **Invulnérable à Distance** pour 1 tour
 - 10% - Enlève l'état **Invulnérable en Mêlée**

Valse infernale :

- Echange de position
- Tape du 530 feu
- Vole 100 intelligence et 100 force pour 1 tour débuffable 1x par tour



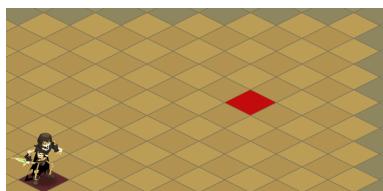
La fête du slip :

- S'avance de 5 cases
- Tape du 460 terre
- Repousse d'une case
- Se recule d'une case 1x par tour



Harcèlement :

- Tape du 170 feu
- Met un poison de début de tour de 240 feu pour 3 tours débuffable
- Met -3 PM pour 1 tour débuffable 3x par tour, 1x par cible



Ruse du Captain :

- Se met **Invisible** et **Invulnérable** pour 1 tour
- Invoque 4 **Âme Asservie** autour de lui
- Se met +2 PM pour 2 tours
- Tue les **Âme Asservie** dans 1 tour Tous les 4 tours, à partir du tour 2



Âme Asservie



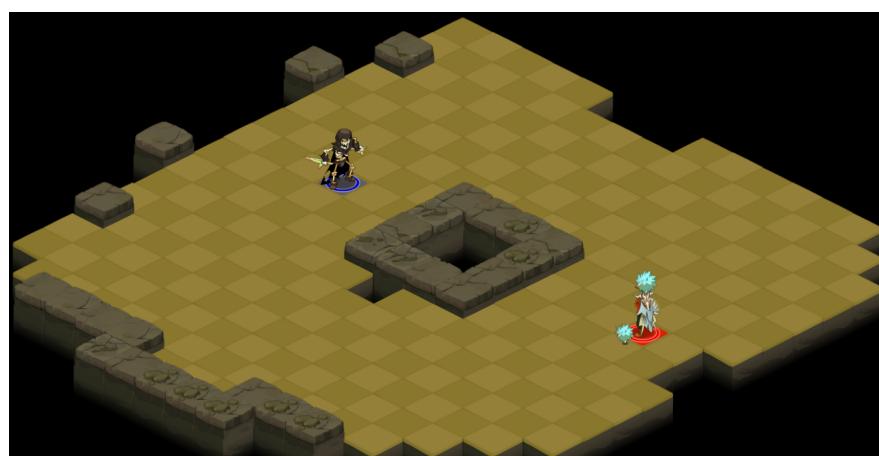
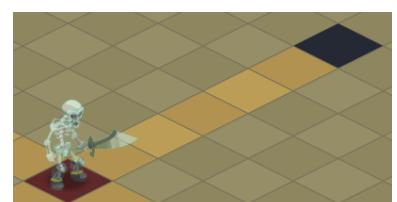
Tourment :

- Tape du 230 terre 1x par tour



Supplice :

- S'avance de 5 cases 1x par tour

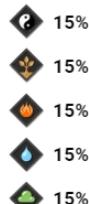


Puits de pouvoir du cimetière des Torturés en [-14,35]

Coeur Vaillant et Saignant

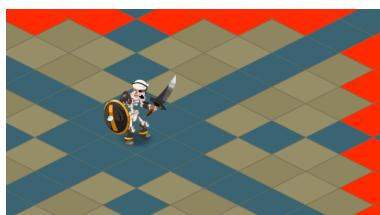
Combat contre Ivolash

Ivolash



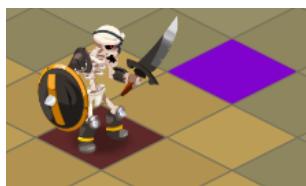
Vision Morte : (Sort de début de combat)

- Se met +200 puissance infini lorsqu'il subit un renvoi de dommage



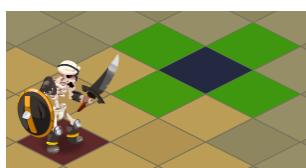
Vision Morte :

- Dévoile tous les invisibles de la map
 - Attire de 2 cases en zone étoile infini
 - Tape du 900 feu en cercle inversé
- Tous les trois tours à partir du tour 3, en début de tour



Lame Tronçonnante :

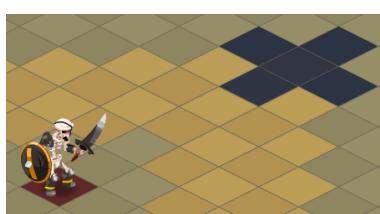
- Met 20% d'érosion pour 2 tours débuffable
- Tape du 500 terre
- Met un poison PA de 18 eau pour 2 tours débuffable
- Met un poison PM de 18 feu pour 2 tours débuffable
1x par cible



Poursuite Inlassable :

- Se TP
- Tape du 590 air
- Se met +1 PM pour 1 tour débuffable
- Se met Indéplaçable pour 1 tour

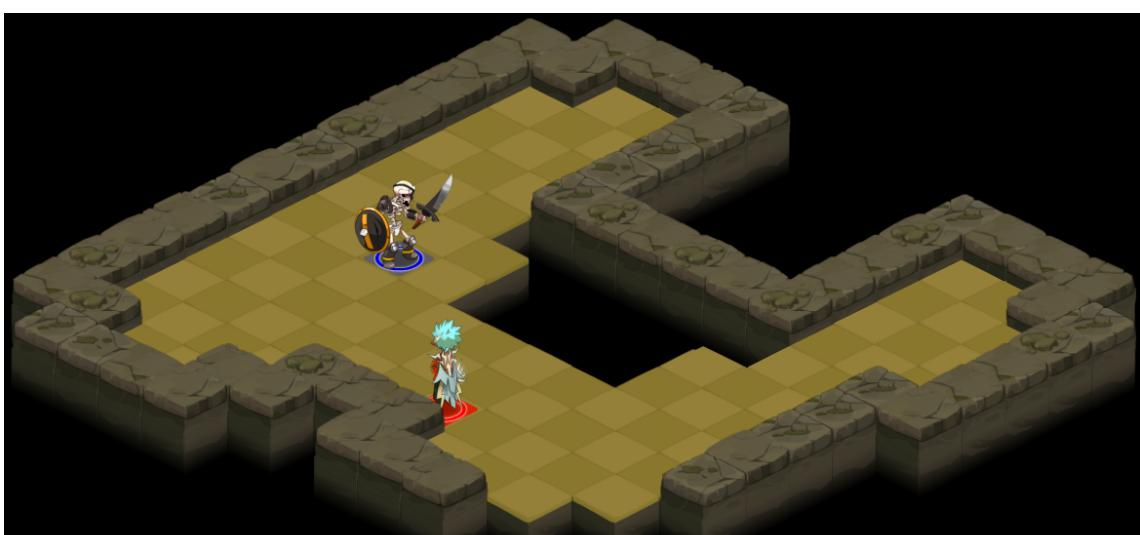
Tous les 3 tours, sans ligne de vue



Désenvoûtement Handicapant :

- Débuff 2 tours
- Met -4 PA pour 2 tours débuffable

Tous les 3 tours



Esprit Salvateur et Malsain

Combat contre Tsugrumo

Tsugrumo



?	100%
?	100%
?	100%
?	100%
?	100%

Servitude Honorable : (Sort de début de combat)

Lorsqu'il commence son tour :

- Dévoile tous les invisibles en ligne
- Si le joueur est en ligne :
 - Se met -10% rés infini, cumul max à -100%
- Si le joueur n'est pas en ligne :
 - En fin de tour, se met +2 PM et Invulnérable pour 1 tour



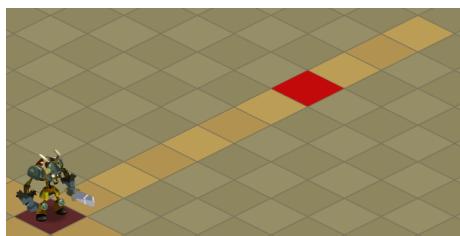
Wakichashi :

- Tape du 640 air
- Met -20 ret PA et PM pour 1 tour débuffable
1x par cible



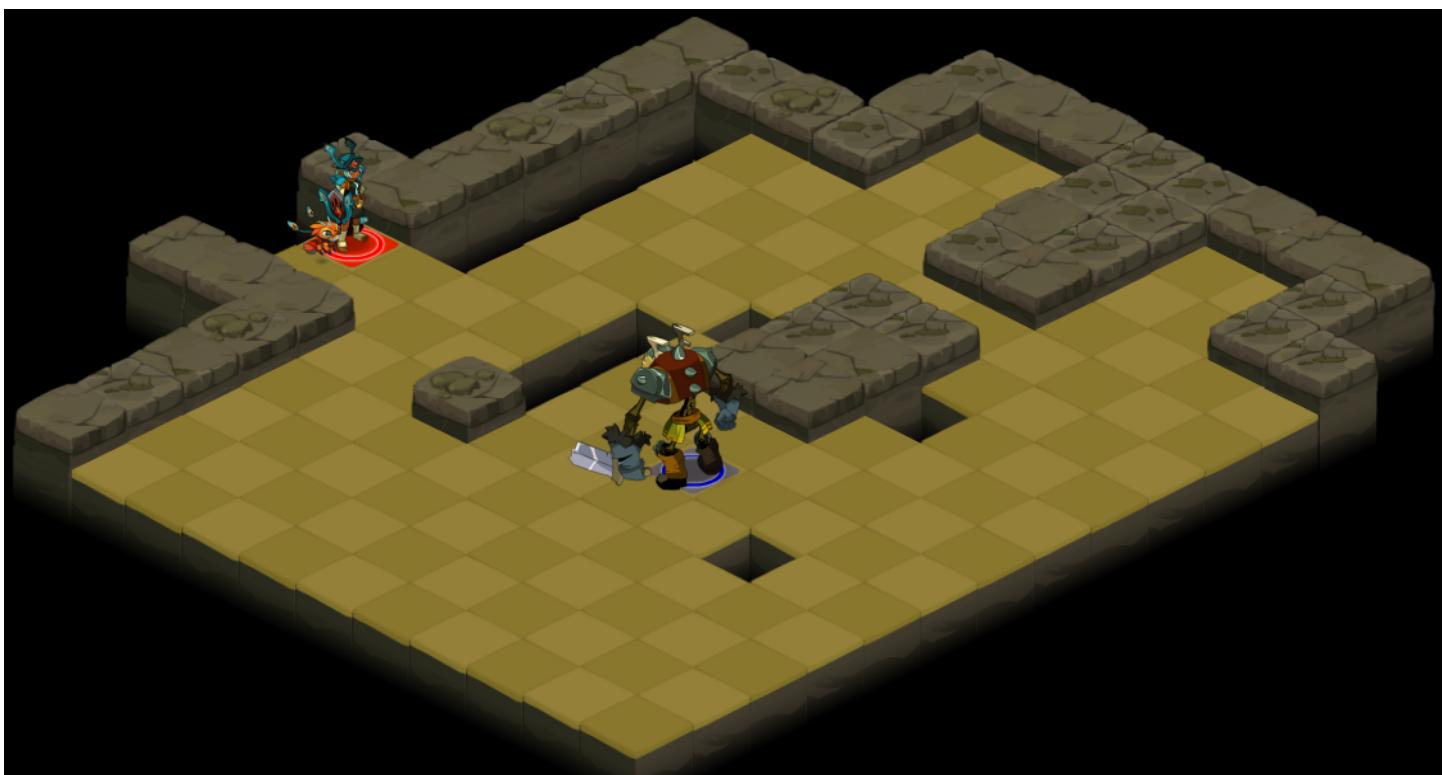
Errance :

- Se met Enraciné pour 2 tours
- Se met 40 esq PM pour 2 tours débuffable
Tous les 4 tours



Sauce Chamouraï :

- Tape du 500 feu
- Met +30% dommages subis pour 2 tours débuffable
1x par cible



Oeil Attentif et Putride

Combat contre Llerk

Llerk

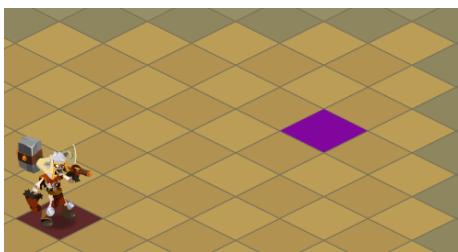


- ◆ 25% **Combat Chaotique** : (Sort de début de combat)
Selon un cycle de 3 tours, tous les 3 tours :
 - Tour 1 : S'avance de 3 cases si un joueur est aligné
 - Tour 2 : Se met 400 puissance pour 1 tour
 - Tour 3 : Se met **Enraciné** et dommages subis x 300% pour 1 tour
- ◆ 25%
- ◆ 25%
- ◆ 25%
- ◆ 25%
- ◆ 25%



Coup Aléatoire :

- Tape du 820 dans un élément aléatoire
 - Débuff 1 tour
- 1x par tour



Crâne Corne :

- Tape du 320 dans un élément aléatoire
 - Met **Indéplaçable** pour 1 tour
- 1x par cible

Brise Mortuaire :

- Sur tous ses ennemis sur la map, fait poser en fin de tour pendant 2 tours, une glyphe de 2 tours :
 - Met **Pesanteur** pour 2 tours
 - Met -2 PM pour 2 tours

Tous les 4 tours



Tous les Ordres

Combat en groupe contre **Seigneur Seisde**, **Comte Ess**, **Konkass**, **Tête d'Os**, **Ossendre**, **Krémasse**, et **Ribfou**

- Lorsqu'un allié subit des dommages, réparti 20% des dommages sur tous les alliés
- Lorsqu'un un allié reçoit du soin (pas vol de vie), soin 20% des soins sur tous les ennemis

Sceau d'Invulnérabilité : (Sort de début de combat)

Seigneur Seisde



Lorsqu'il n'est pas **Invulnérable** et qu'un de ses alliés meurt :

- Se met **Invulnérable** pour un tour
- Se met +400 puissance pour un tour

Lorsqu'il est **Invulnérable** et qu'un de ses alliés meurt :

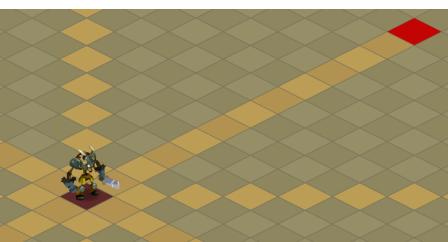
- Se met **Invulnérable** dans un tour pour un tour
- Se met +400 puissance dans un tour pour un tour

Lorsqu'il meurt :

- Met **Invulnérable** tous ses alliés pour 1 tour
- Met -50% rés à tous ses ennemis pour 2 tours

Lorsque ses ennemis sont débuff :

- Se met +10% rés pour 1 tour débuffable



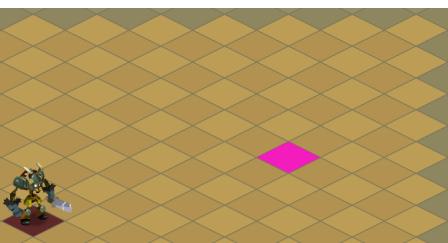
Fanatisme :

- Tape du 500 feu
 - S'avance d'une case
- 1x par cible



Oublitération :

- Met 0-20% d'érosion
 - Si la cible n'est pas **Insoignable** : Vole du 410 terre
 - Si la cible est **Insoignable** : Tape du 410 terre
 - Enlève l'érosion
- 1x par tour



Soin Chaotique :

Pour 2 tours, lorsque la cible subit des dommages :

- Si la cible n'est pas **Insoignable** : Soin 20% des PV max l'attaquant
 - Si la cible est **Insoignable** : Soin 10% des PV max l'attaquant
- 1x par tour



Comte Ess



Bathory : (Sort de début de combat)

En début de tour, met 50% de vitalité au **Puits de Sang** et à lui-même

- ?
- ! 15%
- ! 20%
- ! 30%
- ! -10%
- ! -5%

Rage Sanguinaire :

Pour 2 tours débuffable :

- Se met +200 puissance, +20 tacle, +2 PM, +20 esquive PM, +20% dommages subis
- Tous les 3 tours



Bouillonement du Sang :

- Vole du 500 eau, tape seulement si **Insoignable**
- Si la cible est **Insoignable**, soin 10% des PV du **Puits de Sang**
- Débuff 2 tours
- 1x par cible



Invocation de Puits de Sang :

Tous les 2 tours, sans ligne de vue

Puits de Sang



Puits de Sang : (Sort de début de combat)

En début de tour :

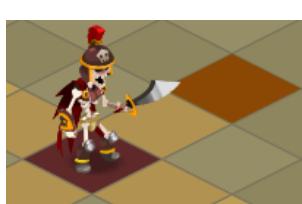
- ?
- ! 0% - Met 50% des PV en bouclier au **Comte Ess** et à lui-même pour 1 tour débuffable
- ! 0% - En zone cercle 2 PO, sauf si les cibles sont **Insoignable** :
 - ! 0% - Tape 50% de ses PV neutre ses ennemis
 - ! 0% - Donne 30% de sa vie à ses alliés
- ! 0% - Partage les dommages avec **Comte Ess** et **Puits de Sang** pour 1 tour débuffable

Konkass



Ossature :

- ?
- ! 20% - Pour 2 tours débuffable, se met 10% Rés si il :
 - Se fait pousser
 - Subit une tentative ret PA
 - Subit une tentative ret PM
 - 10% Tous les 3 tours
- ! 15%



Frappe de Taille :

- Attire de 1 case
- Vole du 590 terre
- Vole 100 force pour 2 tours débuffable
- Met **Pesanteur** pour 2 tours

1x par cible



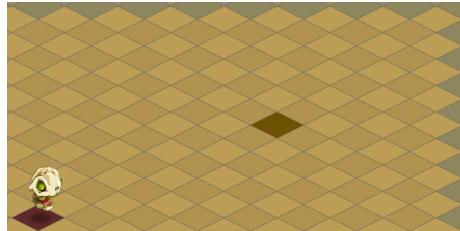
Magihilation :

- Débuff ses ennemis 4 tours
- Tous les 3 tours

Tête d'Os



?	-20%
↓	-5%
🔥	20%
💧	30%
⚡	10%

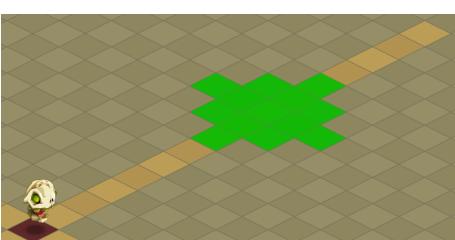
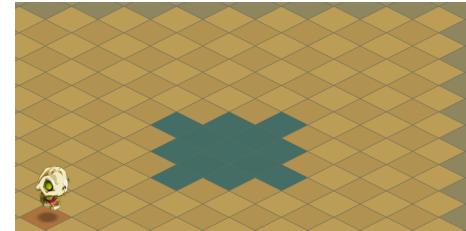


Brutos :

- Vole du 600 terre
- 1x par cible

Marche Rapide :

- Met +2 PM pour 2 tours débuffable
- Tous les 4 tours



Exhalation Obscure :

- Débuff 1 tour
- Dévoile les invisibles
- Tape du 630 air (420 si **Insoignable**)
- 1x par tour

Ossendre

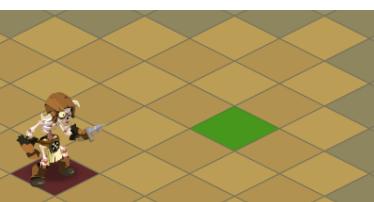


?	10%
↓	10%
🔥	0%
💧	10%
⚡	20%

Explocendre :

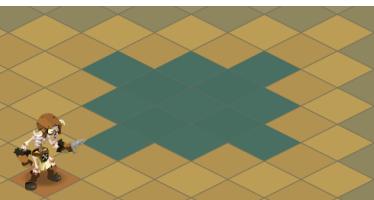
- Tape du 590 feu
- Pousse d'une case
- Si la cible est non **Insoignable**, réparti 50% des dommages subis à 2 PO
- Si la cible est **Insoignable**, pose une glyphe cercle
 - Met -200 puissance pour 2 tours aux ennemis
 - Met +200 puissance pour 2 tours aux alliés

1x par tour



À la vie à la mort :

- Tape du 500 air les ennemis
- Soin 10% des PV les alliés
- 1x par cible



Non-vie :

- Met **Insoignable** 2 tours
- Tous les 4 tours

Krémasse



?	-10%
⚡	15%
🔥	15%
💧	5%
▢	10%

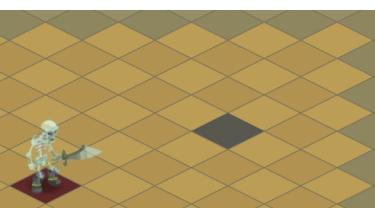
Lenteur :

- Tape du 410 eau
 - Met -1 PM pour 1 tour
- 1x par cible



Choc Spectral :

- Tape du 410 feu
 - Tape en zone (sauf la cible) 20% de ses PV feu (sauf si **Insoignable**)
 - Propage la zone autour des cibles (sauf si **Insoignable**) et ainsi de suite
- 1x par tour



À ma place :

- Echange de position avec un allié
- Pour 2 tours débuffable :
 - Met +20% des PV en bouclier
 - Met +20 fuite
 - Met +2 PM

Tous les 2 tours, sans ligne de vue, sans **Pesanteur**

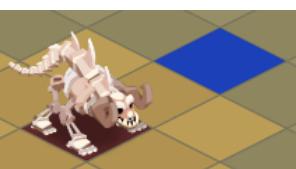
Ribfou



?	35%
⚡	10%
🔥	10%
💧	10%
▢	10%

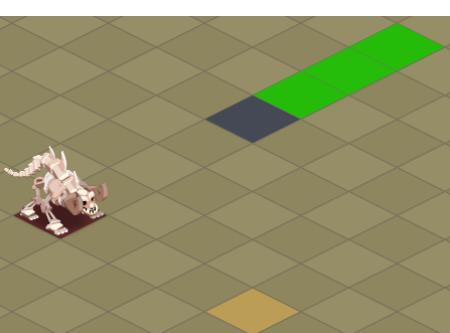
Malédiction des Fosses : (Sort de début de combat)

- Se met **Invulnérable** pour 1 tour lorsqu'il est **Pesanteur**



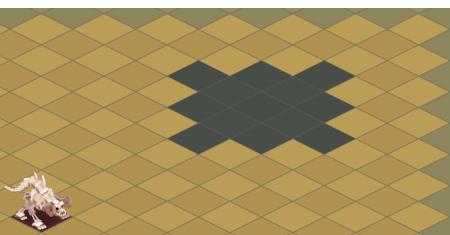
Popcornes :

- Débuff un tour
 - Vole du 410 eau (tape juste si **Insoignable**)
 - Echange de position (sauf si **Pesanteur**)
- 1x par cible



Papattes :

- Tape du 410 air
 - Met **Pesanteur** pour 1 tour
 - Met -2 PM pour 1 tour
 - Se TP
- 1x par tour, sans ligne de vue, sans **Pesanteur**



Quiétude :

- Met **Pacifiste** pour 1 tour
 - Si **Pesanteur**, augmente la zone de 1
- 1x par tour