

Donjon du Comte Harebourg

Valeurs normales / Valeurs en coups critiques

Sinistrofu

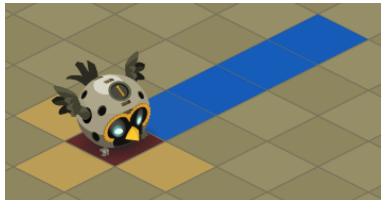


- 50%
- 9%
- 5%
- 20%
- 45%



Brumidité :

- Pour 1 tour, s'il subit des dommages à distance, en zone :
 - Renvoie 100% des dommages subis (lui-même inclus)
 - Rend les entités invisibles pour 1 tour débuffable
- Tous les 2 tours

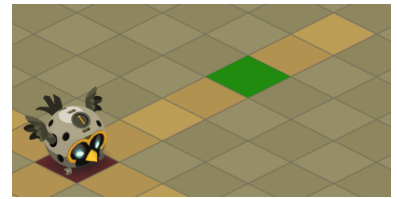


Sinistérie :

- Tape du **500 eau** / **570 neutre**
 - Met **-4** / **-6** PO pour 1 tour débuffable
- 1x par tour

Diligence :

- Vol du **500** / **570** air
 - Vole **4** / **6** PM pour 1 tour débuffable
- 2x par tour, 1x par tour, sans ligne de vue



Nocturlabe

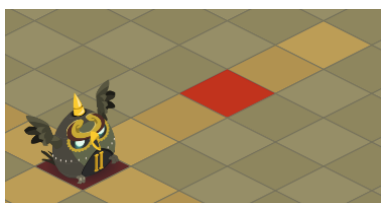


- 40%
- 17%
- 33%
- 12%
- 6%



Tactique du Tic Tac : (Sort de début de combat)

- Lorsqu'il subit des dommages en mêlée :
 - Renvoie 100% des dommages subis à ses ennemis
 - Renvoie 100% des dommages subis à ses alliés



Tonnerre mécanique :

- S'avance de 4 cases
 - Tape du **640** / **780** feu
 - Met **Insoignable** pour 1 tour débuffable
- 2x par tour, 1x par cible

Surchauffense :

- Vol du **640** / **780** terre
 - Met **-100** / **-150** fuite pour 1 tour débuffable
 - Met **Affaibli** pour 1 tour
- 1x par tour



Granduk



- 11%
- 31%
- 45%
- 8%
- 15%



Hiboumerang :

- Pour 2 tours, lorsque les cibles reçoivent des dommages à distance :
 - Echange de position
 - Renvoie 100% des dommages subis à son cac
- Tous les 3 tours



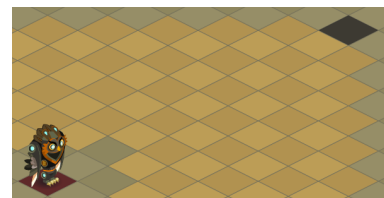
Hibouffonnerie :

- Vol du **500** / **640** feu
- Vole **200** / **300** intelligence pour 2 tours débuffable

1x par tour

Hibougie :

- Tape 30% / 35% de ses PV manquants neutre
- 2x par tour, 1x par cible



Cycloïde



- 19%
- 5%
- 13%
- 40%
- 31%

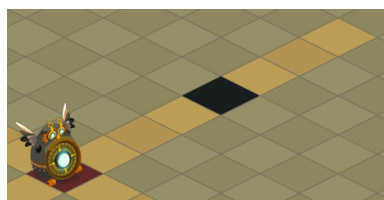
Cyclautrophobe : (Sort de début de combat)

- Met l'état **TP de début de tour impossible** à toute la map pour 1 tour
- Enlève l'état à la fin de son tour à toute la map



Cyclautrophobe :

- Pour 1 tour débuffable, lorsqu'il subit des dommages en mêlée, en zone :
 - Téléporte à la position de début de tour (n'affecte pas les entités sous **TP de début de tour impossible**)
 - Met +100 dommages pour 1 tour débuffable
 - Tape du 640 feu tout ceux sur la map ayant subi un téléfrag ce tour
- Tous les 3 tours, cumul max 3



Cyclore :

- Tape du **570** / **640** neutre
 - Met **-4** / **-6** PM
 - Attire de 6 cases
- 2x par tour, 1x par cible



Cyclochette :

- Vol du **640** / **780** air
 - Echange de position
 - Met **Indéplaçable** pour 1 tour
- 2x par tour, 1x par cible, sans **Pesanteur**

Strigide



- 20%
- 40%
- 10%
- 40%
- 5%



Stridicule :

- Pour 2 tours, lorsqu'il subit des dommages à distance, en zone :
 - Enlève les effets du sort **Strident**
 - Met -25% de PV à ses alliés pour 2 tours débuffable
 - Met -75% de PV à ses ennemis pour 2 tours débuffable
 - Se met **+6 / +8** PO pour 2 tours débuffable
- Tous les 3 tours



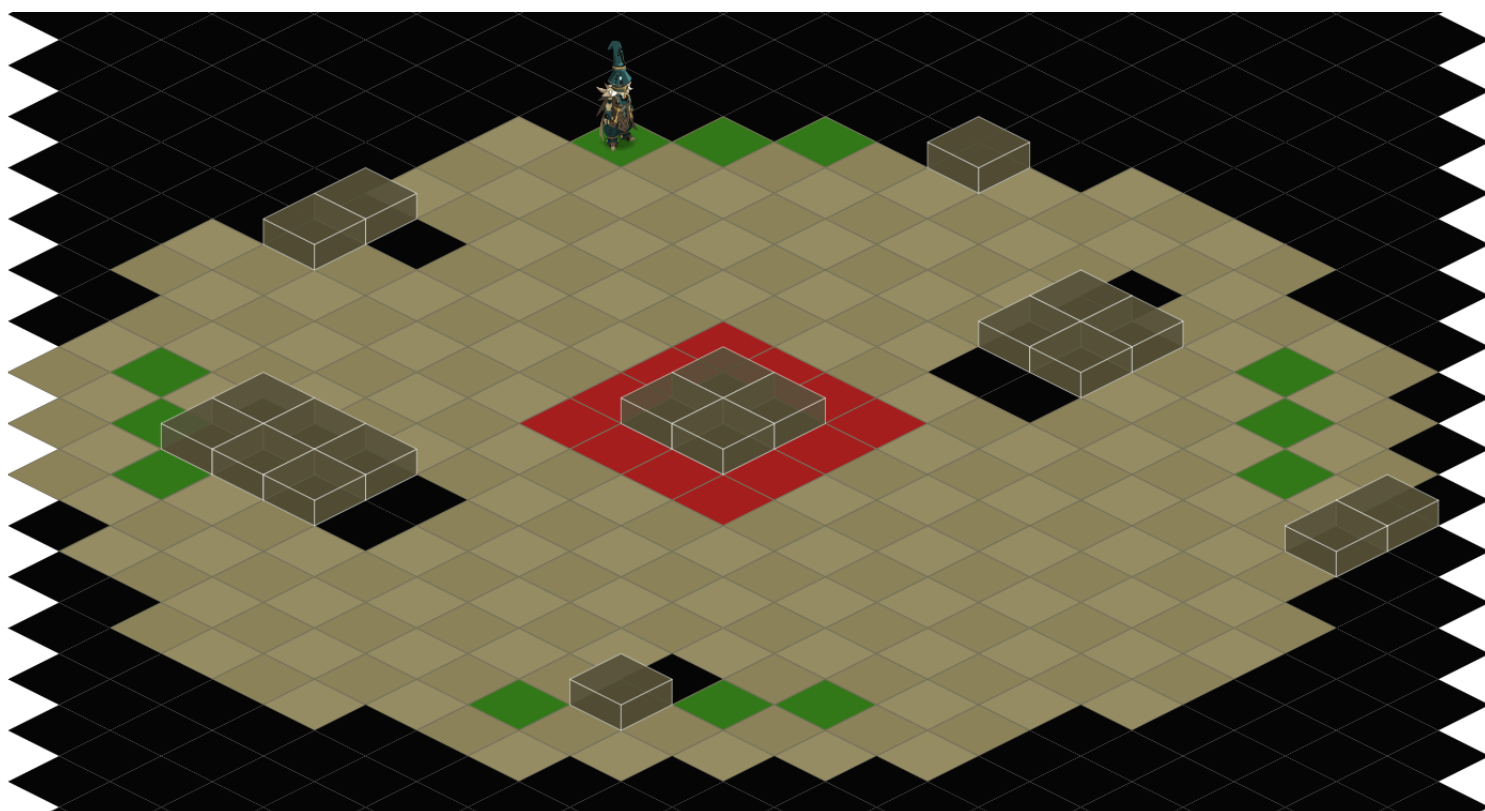
Stricannement :

- Tape du **500 / 570** eau
 - Met **-100 / -150** pour 1 tour débuffable
- 1x par tour



Strictus :

- **570 / 640** terre
 - Echange de position
- A partir du tour 2, 2x par tour, 1x par cible, sans **Pesanteur**



Comte Harebourg



- 14%
- 17%
- 16%
- 29%
- 25%

Carillon : (Sort de début de combat)

- Se met **Invulnérable**
- Lorsqu'il commence son tour, pose une glyphe autour de lui pour un tour :
- Tue en début de tour

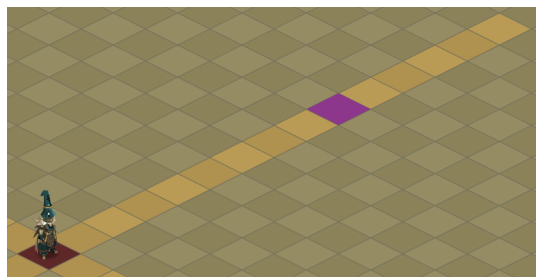
Confusion-Horaire :

- Lorsqu'un combattant commence son tour, modifie la destination de ses sorts en fonction de sa vitalité :
 - 100-91% : Un quart dans le sens contre-horaire
 - 90-76% : Un quart dans le sens horaire
 - 75-46% : A l'opposé
 - 45-31% : Un quart dans le sens horaire
 - 30-0% : Un quart dans le sens contre-horaire
- Lorsqu'un combattant occasionne des dommages en mêlée sur un mob :
 - Modifie la destination de ses sorts d'un quart dans le sens contre-horaire pour le tour en cours



Alternance :

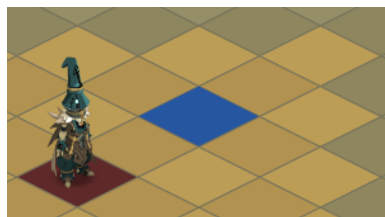
- Lorsqu'il subit des dommages en tour impair :
 - TP le déclencheur du sort symétriquement par rapport à lui :
 - Si la cible atterri dans une cellule invalide, tous les persos sont tués
 - Tape du 810 feu les entités subissant un téléfrag
- Lorsqu'il subit des dommages en tour pair :
 - TP symétriquement par rapport au déclencheur du sort :
 - S'il atterrit dans une cellule invalide, tous les persos sont tués
 - S'il subi un téléfrag, pour un tour :
 - Désactive l'état **Invulnérable**
 - Met +100 dommages à lui et l'entité TP
 - S'il subi un téléfrag avec une invocation ennemi, en zone à 3 PO autour d'elle :
 - Tape du 750 terre les ennemis, sauf le **Comte Harebourg**
 - Tue les alliés



Contretemps :

- Tape du **730 / 910** terre
- Tape **7% / 10%** de ses PV manquants eau
- TP la cible à sa position de début de tour (sauf si **Invulnérable**)

2x par tour, 1x par cible, sans ligne de vue



Jaquemart :

- Vol du **730 / 820** eau
 - Met **-3 / -4** PA pour 1 tour
- 2x par tour, 1x par cible, sans ligne de vue, avec **Invulnérable**

Multicomte :

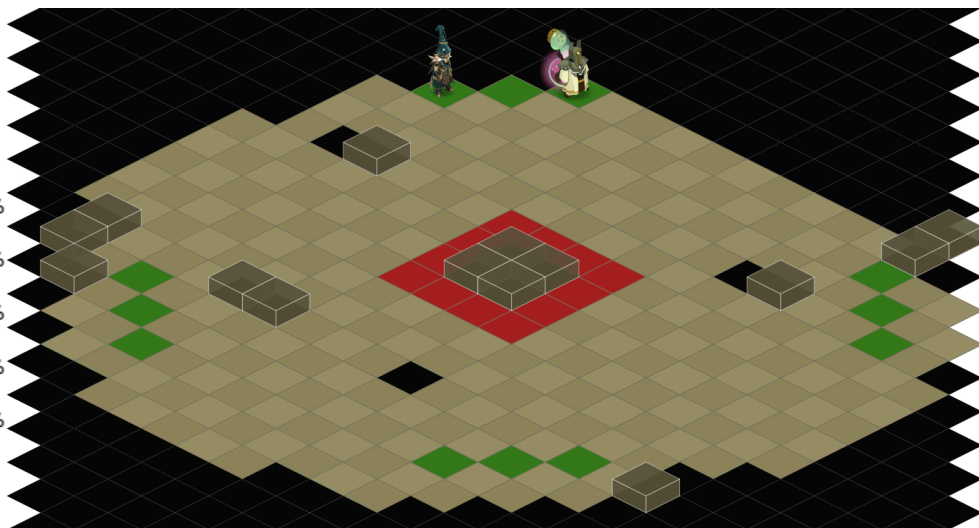
- Tape du **640 / 820** feu en zone
 - Créer des illusions (comme Roublardise) autour du centre
 - Termine son tour
- 1x par tour, nécessite une cellule libre, sans **Invulnérable**



Nileza

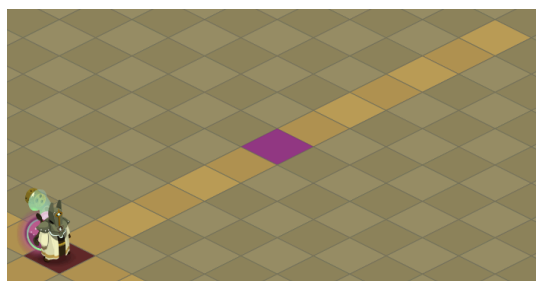


?	14%
🌿	15%
🔥	16%
💧	32%
🌱	25%



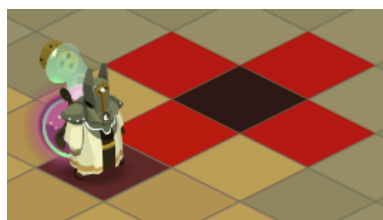
Cohobation : (Sort de début de combat)

- Lorsqu'il subit des dommages à distance, en zone :
 - Echange de place
 - Met 40% d'érosion aux ennemis et alliés pour 1 tour débuffable
 - Répartit 200% des dommages subis en air aux ennemis et alliés
- Lorsqu'un combattant termine son tour :
 - Tue les combattants à son cac
- Lorsque le **Nileza** commence son tour, pour 2 tours, selon le tour :
 - T3 > -200 Fuite et **Pacifiste** en cercle inversé de taille 12
 - T5 > -200 Tacle et **Pacifiste** en cercle inversé de taille 10
 - T7 > **Pesanteur** et **Pacifiste** en cercle inversé de taille 8
 - T9 puis tous les tours impairs > **Insoignable** et **Pacifiste** en cercle inversé de taille 6



Fraction de molaire :

- Tape du **490** / **570** eau
 - Tape **10%** / **15%** de ses PV manquants terre
 - Pousse de 3 cases
- 2x par tour, 1x par cible



Glace sèche :

- Echange de position
 - Vol du 650 / 810 feu en zone
- 1x par tour, sans ligne de vue, nécessite une cible, sans **Pesanteur**



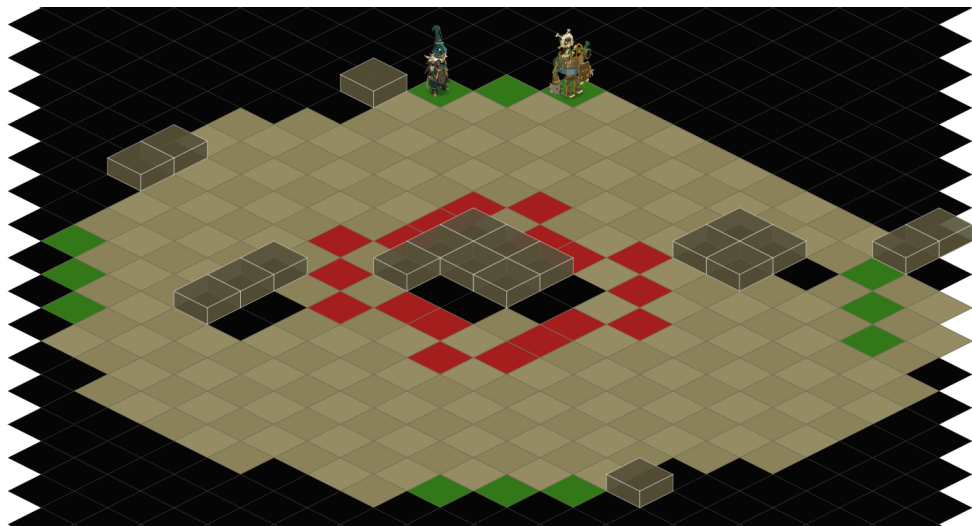
Liqueur de Fée Ling :

- Pour 2 tours, lorsqu'il subi des dommages en mêlée :
 - Se soin 5% de ses PV max
 - Se met +300 dommages pour 2 tours
- Tous les 3 tours

Sylargh

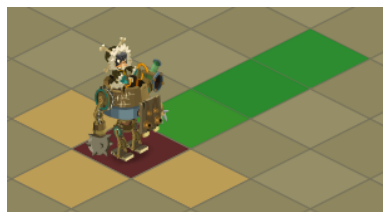
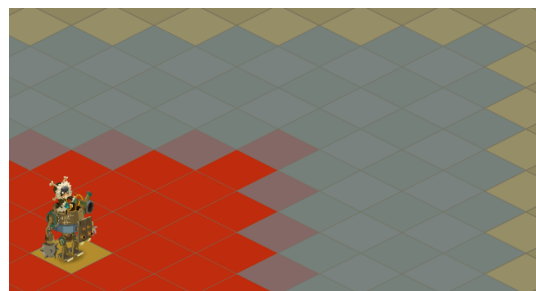


- 14%
- 27%
- 16%
- 22%
- 12%



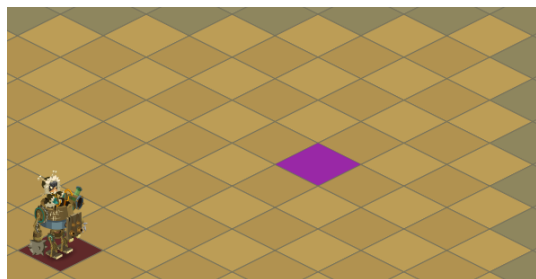
Chambranle : (Sort de début de combat)

- Se met **Invulnérable** et **Lourd**
- Lorsqu'un mob commence son tour :
 - Invoque le dernier allié mort avec 10% de ses PV
 - Lui met 300 dommages pour 2 tours débuffable
 - Lui met **Indéplaçable** et **Tour annulé** pour 1 tour débuffable
- Lorsque un mob ressuscité meurt :
 - De 5 à 10 PO en zone :
 - Désactive l'état **Invulnérable** du **Sylargh** pour 1 tour
 - De 1 à 5 PO en zone :
 - Tape du 1130 feu ennemis et alliés
 - Met +100 dommages pour 2 tours débuffable
 - Tue les ressuscités
 - Sur toute la map :
 - Met **Pacifiste** pour 1 tour à ses ennemis avec moins de 90% de vitalité



Poinçon :

- Vol du **970** / **1290** air
- Débuff tout
- Met **-100** / **-200** fuite pour 2 tours débuffable
- 1x par tour



Mortier :

- Tape du **610** / **690** terre
- Pour 1 tour débuffable, lorsque la cible subit des dommages en mêlée :
 - Tape du **610** / **690** eau
- 2x par tour, 1x par cible



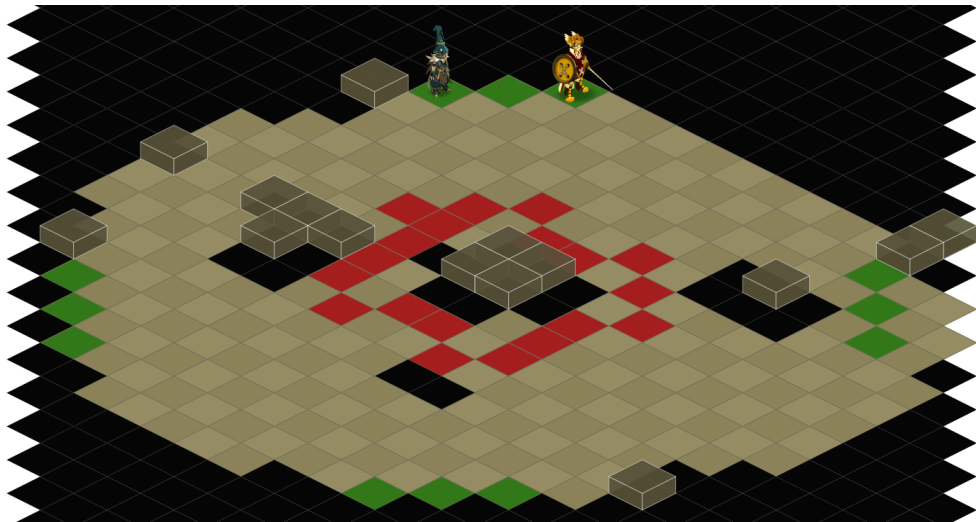
Dégage de qualité :

- Pour 1 tour débuffable :
 - Met **+500** / **+600** dommages
 - Met **+200** / **+300** Tacle
- Pousse d'une case
- Tous les 2 tours

Klime



?	14%
🌿	27%
🔥	16%
💧	9%
🌱	25%



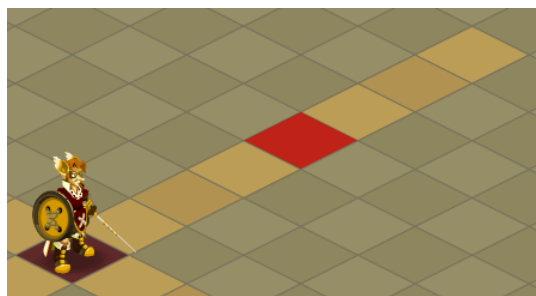
Galuchat : (Sort de début de combat)

- Se met **Invulnérable**
- Lorsqu'il subi des Do Pou indirect, à partir du T3 :
 - Désactive l'état **Invulnérable** pour 1 tour
- Met l'état **Peau lisse** à tous ses ennemis pour 3 tours
- Lorsqu'un mob commence son tour :
 - Pose un glyphe pour 2 tours de fin de tour :
 - Met l'état **Peau lisse** pour 1 tour à ses ennemis
 - Met +300 dommages pour 2 tours débuffable à ses alliés
 - Met **Pacifiste** pour 1 tour à tous ses ennemis sur la map n'étant pas dans l'état **Peau lisse**

Cuir à feu doux :

- Sur toute la map :
 - TP ses alliés à leur position de début de tour
 - Met **+100 / +120** tacle pour 1 tour débuffable
 - Met **+300 / +400** dommages pour 1 tour débuffable
 - Met **-6 / -8** PM à ses ennemis ayant subi un téléfrag

Tous les 2 tours, sans **Invulnérable**



Cuir moustache :

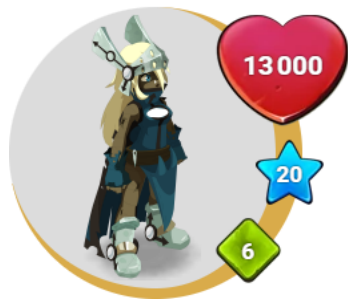
- Attire de 6 cases
- Met un poison de fin de tour de **210 / 290** feu pour trois tours débuffable 2x par tour, 1x par cible, sans ligne de vue



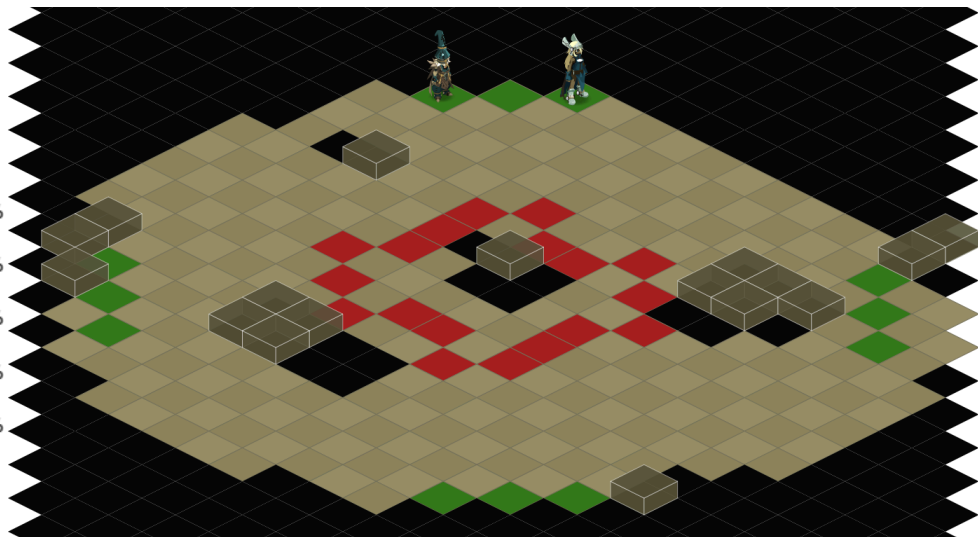
Moustacheron :

- Tape du **10% / 12%** de ses PV manquant neutre
 - Tape du **210 / 250** feu
 - Vol du **210 / 250** air
- 2x par tour, 1x par cible

Missiz Frizz

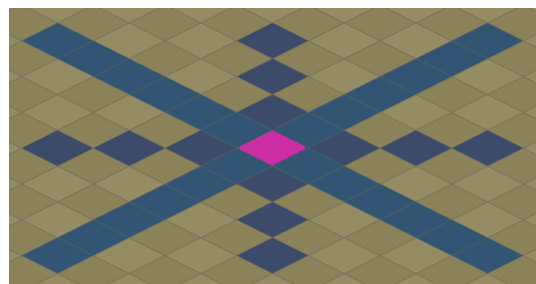
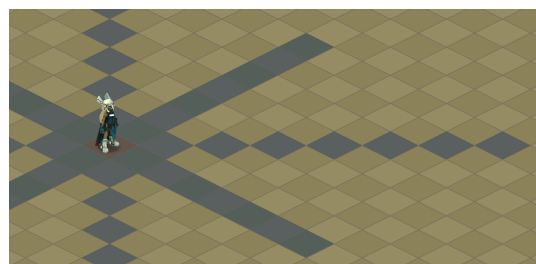


- 14%
- 27%
- 16%
- 21%
- 25%



Congère : (Sort de début de combat)

- Met à tous les mobs :
 - L'état **Invulnérabilité glaciale** (sauf au **Comte Harebourg**, **Nileza**, **Sylargh**, et **Klime**)
 - L'état **Lourd**
- Lorsqu'elle reçoit des dommages, en zone :
 - Attire de 6 cases
 - Met l'état **Surgelé** pour 1 tour
- Lorsqu'un combattant commence son tour :
 - Perd l'invisibilité
 - Pose un piège qui repousse d'une case
- Lorsqu'un mob ou un combattant se fait pousser :
 - En zone autour de lui :
 - Pousse d'une case (ne relance pas l'effet)
 - Désactive l'état **Invulnérabilité glaciale**
 - Se soie de 15% des PV max
- Lorsqu'un combattant subi des Do Pou :
 - Met 20% d'érosion
 - Tape du 800 neutre



Cristallisation :

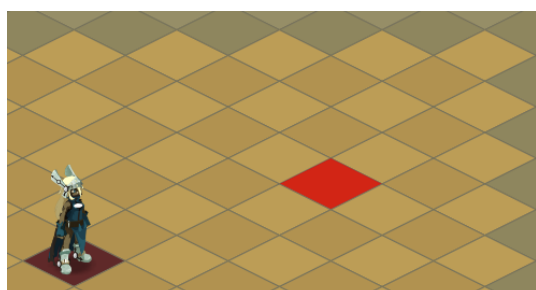
- Pour 1 tour sur tous ses alliés et elle-même :
 - Met +3 PM pour 1 tour s'il subit une tentative de ret PM
 - Met **Intacleur**

Tous les 3 tours, à partir du tour 2



Sang froid :

- Tape du **730 / 890** feu
 - Vol du **810 / 970** eau ses ennemis dans l'état **Surgelé**
 - Met **Intacleur** pour 2 tours les invocs
- 2x par tour, 1x par cible



Glace trop physique :

- Met **20% / 25%** d'érosion pour 1 tour débuffable
 - Tape du **480 / 560** feu
 - Tape du **35% / 40%** des PV érodés de la cible air
 - Met **Intaclable** pour 1 tour
- 1x par tour