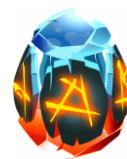


Bataille de l'Aurore Pourpre

Modificateur de la Dimension :

- Comme en dimensions, des effets sont présents dans la zone et son donjon
- Ce modificateur passe au suivant lorsque le boss est vaincu
- Si un membre de la team est équipé du **Dofus du Cauchemar** :
 - Le malus de stat ne s'applique pas sur la team (sauf pour les invocs)
 - Mais la 2ème partie du modificateur s'applique toujours



Hantise

+10% Dommages subis

Si un allié revient à 100% de sa vie (bugué), le **Cauchemar des Ravageurs** apparaît



Brume horridique

-3 PO et -20% CC

Si un ennemi meurt, les ennemis alignés sont invisibles 2 tours (débuffable)



Visions délirantes

-15% Rés

À partir du T2, au début de tour d'un ennemi, échange de place avec l'allié le plus proche à 5 PO



Scopaesthesie

-200 Sagesse et -40 Tacle

Si un allié utilise ses PM, pose un glyphe sur la cellule de départ de son déplacement

Le glyphe, en fin de tour, tape 15% des PV de la cible Neutre et met **Pesanteur** pendant 1 tour



Cauchemars incessant

- 120 Do Crit et - 10% Do Armes

À partir du T3, tous les 3 tours, toutes les entités reviennent à leur position de début de tour



Sommeil paradoxal

-10% Rés Mêlée et -160 Do Pou

Pour tout le combat, les alliés ont -2 PM et +1 PA, les ennemis ont +2 PM et -1 PA



Menace intangible

-150 Ré Pou et Etat **Intacleurs**

Les alliés ont -50% Do Dist et +20% Do Mêlée



Evanescence

+15% d'Érosion et -50 Ré Fixe

Lorsqu'un allié termine son tour, met -50% soins reçus aux alliés à son cac



Terreur nocturne

-80 Do et -70 Fuite

Si un allié termine son tour sans ennemi en ligne de vue, le **Cauchemar des Ravageurs** apparaît

Ahcos : (Sort de début de combat)

Les mobs se mettent chacun un effet aléatoire pendant tout le combat (hors Cauchemar et Boss)

Nature Chaotique :

S'il est poussé ou dopou

- Se met 300% du niveau en bouclier pour 2 tours
- Met **Insoignable** pour 1 tour celui qui l'a déclenché

Déferlante Chaotique :

S'il subit une tentative de ret PA

- Se met +3 PA
- Echange de place

Support Chaotique :

Se soigne de 10% de ses PV en début de tour

(S'il a moins de 100% de sa vita, sur un allié, soin 10% des PV et met -85% dommages subis pour 1 tour débuffable ?)

Pression Chaotique :

Lorsqu'il termine son tour (sur l'ennemi qu'il a frappé ?)

- Met -2 PM et 20% d'érosion pour 1 tour débuffable

Pugnacité Chaotique :

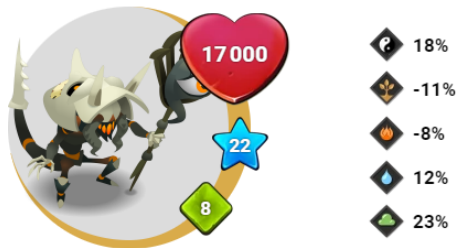
Lorsque son seuil de 50% des PV est dépassé

- Se met +300 puissance
- Attire le perso qui l'a déclenché de 4 cases

Densité Chaotique :

Se met +20% de PV et -2 PA

Cauchemar des Ravageurs



Cauchemar des Ravageurs : (Sort de début de combat)

- Invoqué par le mob jouant après le perso l'ayant fait apparaître
- Met le mob invocateur **Invulnérable**
- Meurt un tour après avoir joué



Tourments Éternels :

- Tape du 320 eau
- Tape du 320 terre
- Met l'état **Cauchemar** pour 2 tours débuffable

(sauf si la cible a le **Dofus du Cauchemar**)

3x par tour, 1x par cible



Intrusion Cauchemardesque :

Si la cible n'a pas l'état **Cauchemar**

- Tape du 380 air

Si la cible a l'état **Cauchemar**

- Tape du 750 air
- Met -3 PO pour 1 tour débuffable

Si la cible n'a pas le **Dofus du Cauchemar**

- Echange de place

2x par tour, 1x par cible

Mauvais Rêves :

- Créer des illusions
- Termine le tour
- Dans un tour, s'il a un allié un ligne de vue

- Se met +15% Do occasionné pour 1 tour

- Se met +3 PM pour 1 tour

- Enlève ces effets s'il subit des dégâts

1x par tour



Songe d'une nuit d'enfer :

Si la cible a le **Dofus du Cauchemar**

- Tape du 420 eau

- Met -2 PM pour 2 tours débuffable

Si la cible n'a pas le **Dofus du Cauchemar**

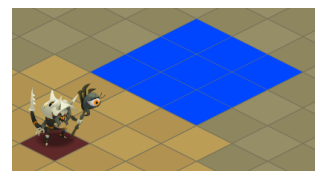
- Tape du 590 eau

- Met -2 PM pour 2 tours débuffable

Si la cible a l'état **Cauchemar**

- Tape du 15% des PV érodé de la cible

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



Brutasmodan



- 19%
- 22%
- 5%
- 24%
- 13%



Festin Ardent :

- Tape du 310 feu
 - Met -2 PM pour 1 tour débuffable
 - Se met 50% du niveau en bouclier pour 1 tour débuffable
- 4x par tour, 2x par cible



Ruade Brutale :

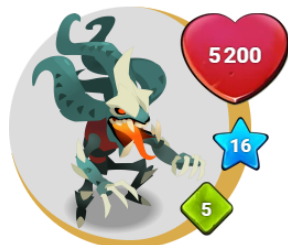
- Avance de 6 cases
 - Vole 200 force pour 2 tours débuffable
 - Tape du 430 terre
- 1x par tour, nécessite une cible



Uppercut Abyssal :

- Tape du 650 terre, plus en fonction de ses PV manquants
 - Met **Affaibli**
- Tous les 3 tours

Diabélial

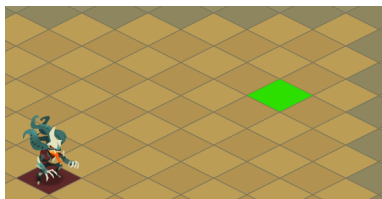


- 6%
- 16%
- 12%
- 20%
- 18%



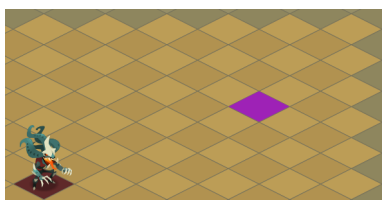
Langue Démoniaque :

- Tape du 220 eau
 - Pousse de 2 cases
 - Tape du 380 air si la cible subit un Do Pou
 - Se met +1 PO pour 2 tours débuffable
 - Réduit de 1 le temps de relance de **Torrent Diabolique**
- 3x par tour, 1x par cible



Tissu de Mensonges :

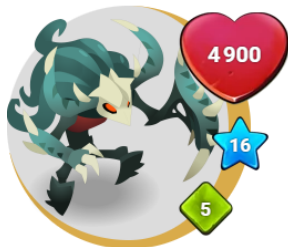
- Tape du 320 air
 - Met **Pesanteur** pour 1 tour débuffable
- 1x par tour



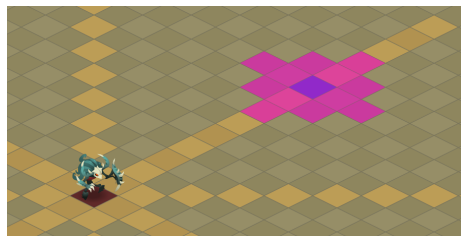
Torrent Diabolique :

- Tape du 300 feu
 - Tape du 300 air
 - Augmente de 300 les lignes du sort pour 3 tours débuffable
- Tous les 7 tours

Typhomet

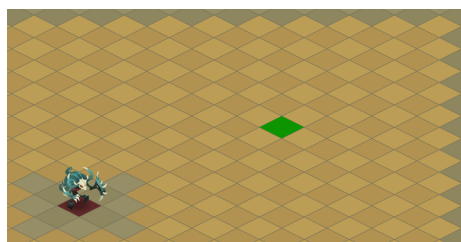


- 16%
- 21%
- 15%
- 9%
- 22%



Faux-Ouragan :

- Tape du 550 eau la cible
- Soins 75% des dommages les ennemis en zone
- 2x par tour, 1x par cible



Regard de l'Hérétique :

- Vole 1 PM pour 1 tour débuffable
- Augmente de 110 les dégâts du sort
- A la fin de son tour, tape les cibles du 220 air
- 4x par tour, 1x par cible

Résistance du Tartare :

- Renvoi du 80 les dommages reçus à distance pour 2 tours
- Se met **Intaclable** pour 2 tours

Démoloch



- 22%
- 10%
- 17%
- 10%
- 25%

Molch : (Sort de début de combat)

- Pour chaque invoc, a lui et ses invocs
- Augmente de 70 les dégâts du sort **Appétit Infernal**
- Augmente de 150 les soins du sort **Appétit Infernal**
- Pour chaque invoc, se boost de 10% de PV
- Se soins de 25% des dégâts subits par ses invocs



Appétit Infernal :

- Vole du 280 eau les ennemis
- Soins du 300 les alliés
- 4x par tour, 2x par cible



Salammbô :

- Met pour 2 tours débuffable :
 - +200% du niveau en bouclier
 - +40% CC
 - +150 Do Crit

- Propage le sort autour de ses invocs

Tous les 3 tours



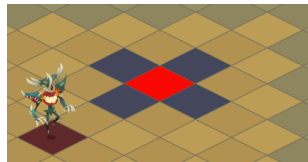
Fruit du Sacrifice :

- Invoque un **Démoloch** avec 3000 PV
- N'a que le sort **Appétit Infernal**
- Tous les 2 tours, sans ligne de vue

Maléphisto



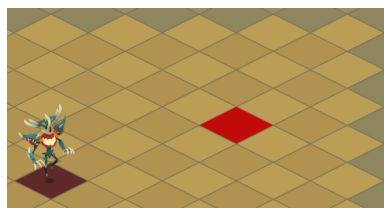
- 19%
- 20%
- 8%
- 12%
- 18%



Prison de Haine :

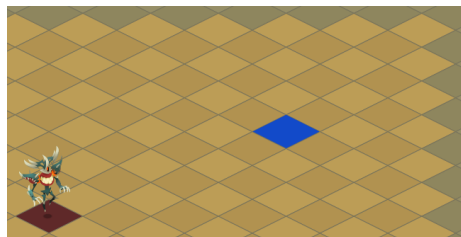
- Tape du 320 feu
- Met une glyphe aura
 - Tape du 480 feu
 - Met -50 fuite et -2 PA pour 1 tour débuffable

2x par tour, 1x par cible



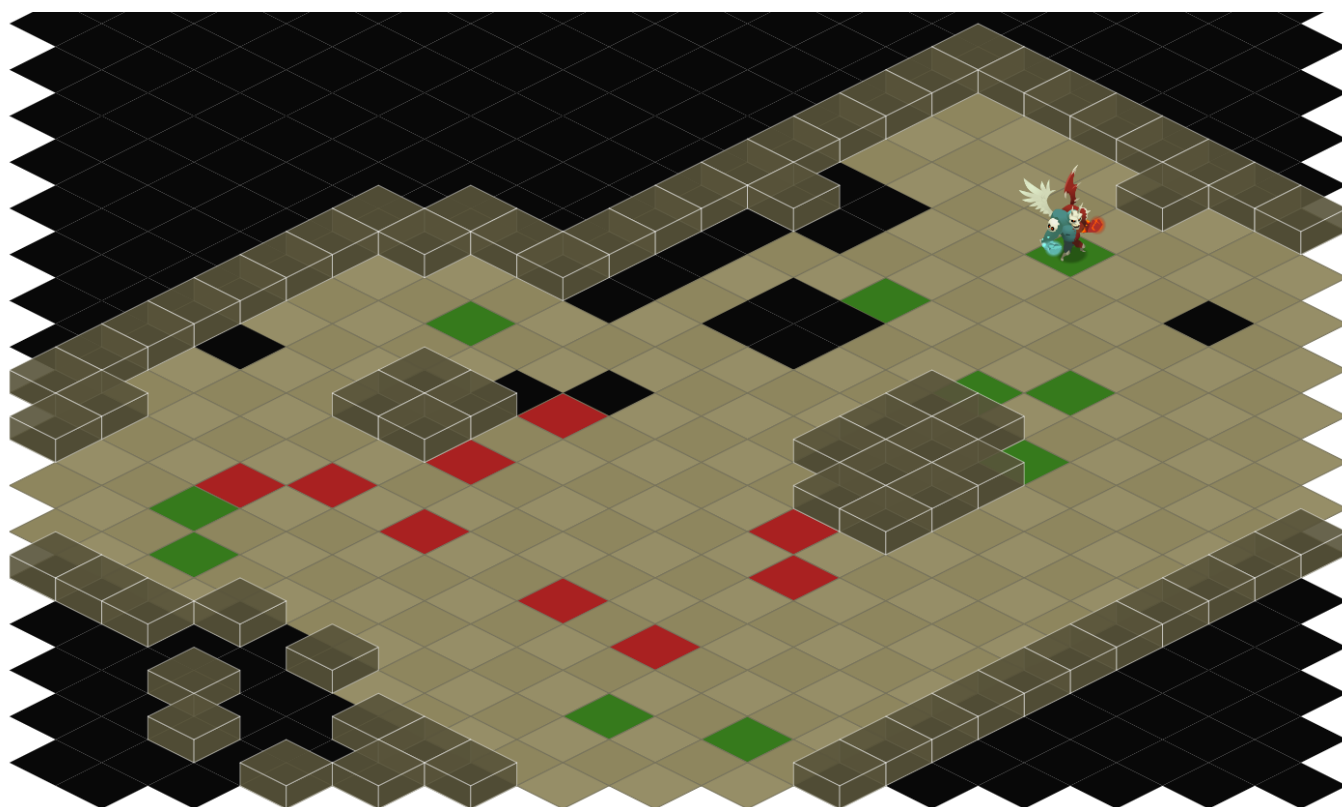
Fausse Tragédie :

- Pour 2 tours débuffable
 - Met un poison de début de tour de 340 feu
 - Met **Insoignable** et **Enraciné**
- 1x par tour



Pacte Démoniaque :

- Pour 2 tours, met un poison de début de tour de 340 eau
 - Dans 3 tours, tape du 890 eau
 - Dans 3 tours et pour 2 tours, met -4 PM
 - Pour 2 tours, enlève tous les effets du sort si la cible subit des DoPou
- Tous les 3 tours



L'Éternel Conflit



- L'Éternel conflit :** (Sort de début de combat)
- 20% - Se met **Lourd**
 - 29% - Invoque **Bonraphin** et **Brâklotin**
 - 17% - Seuil de 20% de ses PV infranchissable
 - 23%
 - 31%

- S'il débute son tour au cac d'un de ses alliés, diminue de 1 le temps de relance de **Massacre de l'Aurore Pourpre**
- S'il débute son tour au cac d'une de ses invocs, échange de place avec elle
- S'il débute son tour avec les 2 états **Colère Bontarienne 10** et **Haine Brâkmarienne 10** pour la première fois :
 - Enlève le seuil de 20% des PV
 - Tue **Bonraphin** et **Brâklotin**
 - Pour 2 tours
 - S'enlève **Pacifiste**
 - Se met +9000 Bouclier et +400 fuite et l'état **Paroxysme**
 - Se remet les boost de **Colère Bontarienne** et **Haine Brâkmarienne** au max
 - Enlève la ligne de vue du **Poing de la Cité Blanche**
- Lorsqu'il termine son tour :
 - Tue le **Cauchemar des Ravageurs**
 - Si **Bonraphin** et **Brâklotin** sont mort :
 - Invoque le **Cauchemar des Ravageurs**
 - Augmente de 50 les Dommages du sort Coup de poing pour 2 tours, sauf s'il a l'état **Paroxysme**

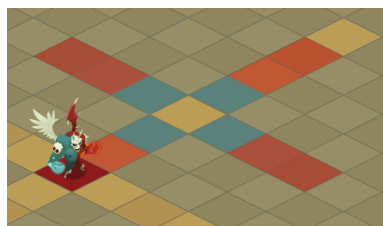


Poing de la Cité Sombre :

- Tape du 810 feu
- Pousse de 4 cases
- 4x par tour, 2x par cible

Poing de la Cité Blanche :

- Met 10% d'érosion pour 1 tour
- Tape du 450 eau
- 3x par tour, 1x par cible



Cycle de la Violence :

- Attire de 4 cases
- Pour 1 tour débuffable
- Met -3 PO
- Met -2 PA sur une plus petite zone
- 1x par tour, nécessite une cellule libre

Massacre de l'Aurore Pourpre :

- Se TP
- Débuff ses alliés 4 tours (avant la TP)
- Tape du 370 feu et du 370 eau
- Met 20% dérision pour 2 tours débuffable
- Met **Lourd** et **Indéplaçable** pour 2 tours débuffable à ses alliés



S'il a l'état **Colère Bontarienne 10** ou **Haine Brâkmarienne 10** :

- Relance le sort sur une zone plus grande

S'il a les 2 états :

- Lance le sort seulement sur la grande zone

Tous les 4 tours, sans ligne de vue, nécessite une cellule libre

Bonraphin



Colère Bontarienne : (Sort de début de combat)

- Se met **Intacleur** et **Intacable**
- Met **Invulnérable à Distance** au boss et lui-même

Lorsqu'il reçoit des dommages à distance :

- Modifie la **Colère Bontarienne** de 1 (2x par tour)

Lorsqu'il meurt :

- Se fait invoquer par **L'Eternel Conflit** dans 2 tours
- Invoque **Cauchemar des Ravageurs** (1 chance sur 4)
- Enlève les boost de **Colère Bontarienne**

L'état **Colère Bontarienne** :

- Diminue pour **Bonraphin**
- Augmente jusqu'à 10 pour le Boss
- Augmente les dégâts du **Poing de la Cité Blanche** de 180 / 360 / 540 / 630 / 720 / 810 / 855 / 900 / 945 / 990
- Augmente la PO du sort de 1 par palier

Faux Séraphine :

- Tape du 370 eau
 - Pousse de 2 cases
- 2x par tour, nécessite une cible

Colonne de Lumière :

Si la cible est à son cac

- Tape 2 fois du 300 air
- Modifie la **Colère Bontarienne** de 2

Si la cible n'est pas à son cac

- Tape 2 fois du 530 air
- Met -20% soin reçu pour 1 tour débuffable
- Modifie la **Colère Bontarienne** de 1

2x par tour, 1x par cible, nécessite une cible

Brâklotin



Haine Brâkmarienne : (Sort de début de combat)

- Se met **Intacleur** et **Intacable**
- Met **Invulnérable en Mêlée** au boss et lui-même

Lorsqu'il reçoit des dommages en mêlée :

- Modifie la **Haine Brâkmarienne** de 1 (2x par tour)

Lorsqu'il meurt :

- Se fait invoquer par **L'Eternel Conflit** dans 2 tours
- Invoque **Cauchemar des Ravageurs** (1 chance sur 4)
- Enlève les boost de **Haine Brâkmarienne**

L'état **Haine Brâkmarienne**

- Diminue pour **Brâklotin**
- Augmente jusqu'à 10 pour le Boss
- Augmente les dégâts du **Poing de la Cité Sombre** de 180 / 360 / 540 / 630 / 720 / 810 / 855 / 900 / 945 / 990
- Met au Boss +75 Do Pou par palier
- Met au Boss +1 PM par palier impair

Épée Diablotine :

- Tape du 470 feu
 - Attire de 2 case
 - Soins le boss de 100% des dommages subis s'il est en **Haine Brâkmarienne 9**
- 1x par tour

Colonne de Flammes :

- Vole du 230 terre
 - TP symétrique par rapport au lanceur si la cible a déjà été touchée par ce sort
 - Modifie la **Haine Brâkmarienne** de 1
- 3x par tour, 1x par cible