Singe

* Classe ;
* Passif ;
* Basic hit ;
* Actif ;
* Ult ;
* Vitesse charge ult ;
* PV ;
* Force ;
* Speed (cases par seconde)

Monkey D Monkey (n’importe quelle race de singe)

* Singe de base ;
* Pas de passif ;
* Coup de poing ;
* Fait grossir son poing (portée de 8m) et donne un coup avec recul de l’ennemi (dégâts\*2) ;
* Gear Simien : Taille\*3, (portée, attaque, PV)\*4 pendant 10s ;
* 100%/Dispo après un certain temps ;
* 50 ;
* 10 ;
* 4

Capusaint (capucin)

* Prêtre ;
* Incontestablement mauvais ;
* Coup de bâton ;
* Se soigne de 10 PV ;
* Aspect 10-20 : Pendant 8 secondes, devient divin (dégâts+10)\*20 et immortel, tire un rayon de lumière vertical devant lui ;
* 20%/Dispo après s’être soigné X PV ;
* 40 ;
* 5 ;
* 4

Chamanzée (chimpanzé)

* Chaman ;
* Les ennemis qui ont subi un choc élémentaire (éclair, feu, geyser) infligent 5 dégâts de moins pendant 5 secondes (non cumulable) ;
* Coup de pied, les ennemis touchés ont 75% de chances de se prendre un éclair qui inflige 10 dégâts ;
* Lance une dragon-singe de feu sur 10m qui traverse les ennemis et les brûle (5 dégâts/s) pendant 3 secondes ;
* Demander à sa mer : Fait jaillir un geyser sous chaque ennemi de la salle qui inflige 25 dégâts ;
* 100%/Dispo après avoir électrocuté (=tué) un ennemi enflammé ;
* 50 ;
* 5 ;
* 4

Tue-marins (tamarin)

* Voleur
* Tuer un ennemi en un coup rend tous les PV ;
* Coup de poignard, le premier coup infligé à chaque ennemi inflige 10 dégâts de plus ;
* Désigne un ennemi aléatoire comme cible, le prochain coup qu’il subit fait dégâts\*4 (une seule cible à la fois) ;
* Abandon stratégique : Se cache dans l’ombre pour devenir invisible et intangible pendant 15 secondes, frapper avant la fin enlève l’invisibilité mais le coup fait 100 dégâts ;
* 100%/Dispo après avoir tué X ennemis ;
* 25 ;
* 15 ;
* 6

Albus Dumbabouin (babouin)

* Mage ;
* Les ennemis gelés subissent dégâts\*2 ;
* Lance une pointe de glace sur 5m qui ralentit l’ennemi touché pendant 3 secondes, toucher 3 fois le même ennemi le gèle pendant 5 secondes (pas de mouvement, pas d’attaque etc., temps non cumulable) ;
* Lance un projectile sur 5m qui gèle et inflige 10 dégâts, ou 20 si la cible est déjà gelée ;
* Comme dans le Batman de 1997 : Gèle tous les ennemis pendant 10 secondes puis leur inflige 5 dégâts ;
* 100%/Dispo après avoir gelé un ennemi deux fois ;
* 50 ;
* 10 ;
* 3

Ouistitigre (ouistiti)

* Chasseur ;
* Tuer un ennemi fait spawn une banane ;
* Tire une flèche sur 10m ;
* Pose un piège à loups à ses pieds qui inflige 20 dégâts et bloque pendant 3 secondes (un piège à la fois);
* MACRON ! EXPLOSION ! : Tire une série de 3 flèches explosives qui infligent 20 dégâts chacune, puis 10 dégâts à la victime et aux ennemis à moins de 5m après 3 secondes.
* 100%/Tuer un ennemi piegé ;
* 40 ;
* 10 ;
* 5

Guenondorf (guenon)

* Démoniste ;
* Se soigne de 5 chaque fois qu’il tue un allié ;
* Tire un trait d’ombre qui peut toucher ses alliés et inflige des dégâts sur 1m de rayon, inflige dégâts\*4 s’il touche un diablotin ;
* Invoque 5 diablotins (5 PV, 5 ATQ, 5 speed) (ou en invoque jusqu’à ce qu’il y en ait 5, chaque diablotin mort prend 5 secondes avant de pouvoir être réinvoqué) ;
* Toujours dans l’excès/Glow up : Invoque 15 diablotins/Transforme les diablotins présents en démons (20 PV, 20 ATQ, 5 speed) ;
* 100%/Tuer 5 alliés ;
* 55 ;
* 5 ;
* 5

Guerrille (gorille)

* Guerrier ;
* Commence avec 30 d’armure, inflige dégâts\*2 s’il a perdu des PV (pas de l’armure) ;
* Coup d’épée lourde avec recul de l’ennemi ;
* Gros coup d’épée sale qui inflige dégâts\*2 et donne autant en armure ;
* Increvable : Pendant 5 secondes, les dégâts que le joueur subit sont convertis en armure à la place, puis inflige un nombre de dégâts égal à l’armure du joueur à tous les ennemis qui l’ont attaqué pendant ce laps de temps ;
* 100%/Avoir au moins 50 d’armure ;
* 30 ;
* 10 ;
* 2

Euthanasique (nasique)

* DH ;
* Quand un ennemi meurt, gagne +2 speed pendant 5 secondes (vitesse non cumulable mais temps cumulable) ;
* Coup de tranche-gorge (pour l’art voir l’arme Morsure de l’effroi dans hearthstone) ;
* Se rue sur l’adversaire le plus proche et le stunt pendant 2 seconde, la prochaine attaque de tranche-gorge dans les 2 secondes inflige dégâts\*2 ;
* Génocide : Fonce sur un ennemi pour lui infliger 2 attaques de tranche-gorge, insensible pendant l’attaque, se répète jusqu’à ce qu’un ennemi meure ou qu’un même ennemi ait subi 100 dégâts ;
* 100%/Tuer 2 ennemis en 5 secondes ;
* 35 ;
* 15 ;
* 5

Beau bobo bonobo (bonobo)

* Paladin ;
* Ignore les premiers dégâts qu’il devrait subir toutes les 15 secondes ;
* Coup de masse, rend 3 PV s’il n’a pas tous ses PV ;
* Attaque\*2 jusqu’à avoir pris des dégâts ;
* PUT YOUR FACE IN THE LIGHT! (pa pa papa papa pa) : Gagne 3 utilisations d’un marteau sacré (50 dégâts par utilisation + rend tous les PV), réactiver l’ult permet de donner un autre coup, peut-être rechargé en obtenant à nouveau l’ult mais ne peut pas dépasser 3 utilisations disponibles ;
* 100%/Perdre le bouclier divin 5 fois ;
* 30 ;
* 10 ;
* 3

Héron-Ours-Taon (orang-outang)

* Druide ;
* Possède 4 formes (singe, héron, ours, taon) et un passif, une attaque et des stats (à voir pour les PV) pour chaque forme ;
* Commun à toutes les formes :
  + Actif : Change de forme (dans l’ordre singe-héron-ours-taon-singe etc.) ;
  + Ult : Utilise un ult aléatoire d’une autre espèce de singe (autre classe) ;
  + Condition obtention ult : 100%/Redevenir un singe (après avoir pris toutes les autres formes donc) ;
  + PV : 35
* Forme 1 : Singe ;
  + Après avoir changé de forme, repousse tous les ennemis de 2m dans un rayon de 3m ;
  + Attaque de base ;
  + 10 ;
  + 4
* Forme 2 : Héron ;
  + Après avoir changé de forme, gagne +2 en vitesse pendant 3 secondes ;
  + Fait un piqué en avant et blesse les ennemis touchés ;
  + 10 ;
  + 6 ;
* Forme 3 : Ours ;
  + Après avoir changé de forme, gagne +15 d’armure, les perd en changeant de forme ;
  + Donne un coup avec peu de portée ;
  + 15 ;
  + 1 ;
* Forme 4 : Taon ;
  + Après avoir changé de forme, devient insensible pendant 2 secondes ;
  + Tire un projectile sur 3m ;
  + 10 ;
  + 5

Liam Neesinge

3 zones ; 2 types d’ennemis par zone ; 3 ennemis par type ; 6 mini-boss communs et 1 boss par zone

Boss forêt : Basilic

Map constituée d’une salle avec 4 plateformes (ici numérotées de 1 à 4 de haut en bas) et du sol.

Fixe, placé sur l’un des deux côtés de la map ;

3 phases (phase 2 après avoir perdu 33% de sa vie, phase 3 après avoir perdu 33% de sa vie) ;

Attaques globales :

* Jet d’acide : crache de l’acide qui reste au sol pendant quelques secondes.
* Changement de côté : Le basilic, après une anim, traverse la map en glissant sur le sol infligeant de lourds dégâts s’il touche le héros.

Phase 1 :

* Attaque principale de phase, regard pétrifiant 1 : après une anim qui montre qu’il va utiliser l’attaque et où, créé une zone de regard dans laquelle le joueur est figé. La zone ne traverse pas les plateformes, laissant le joueur se cacher dessous. Si le joueur est figé, il ne peut plus a gir et retombe sur la plateforme inférieure (le sol), puis le basilic enchaine avec Changement de côté qui est donc inévitable.
* Point faible au niveau des yeux du basilic.

Phase 2 :

* N’utilise plus regard pétrifiant 1.
* Recouvre la plateforme 1 et le sol d’acide persistant tout le combat (le joueur prend des dégâts conséquents s’il marche dessus).
* Change de côté au niveau des plateformes 2, 3 et 4.
* Même point faible.
* Attaque principale de phase, regard pétrifiant 2 : après une anim qui montre qu’il va utiliser l’attaque et où, se penche au niveau d’une plateforme pour lancer son regard. Si le joueur est dessus, il est figé (il ne prend pas de dégâts de poison en tombant sur le sol s’il est figé).

Phase 3 :

* Perd la vue et devient enragé.
* Recouvre les plateformes 2 et 4 d’acide persistant tout le combat (plus que la plateforme 3 pour le joueur).
* N’utilise plus changement de côté ou regard pétrifiant 1 ou 2.
* Attaque principale de phase : Crache 5 jets d’acide en l’air qui retombent aléatoirement sur la plateforme et persistent un peu.
* Autre attaque de phase : Essaye de croquer le joueur en s’avançant jusqu’à la moitié de la plateforme.

