**Thalia**

**Forme d'ent.**

**Bonus passif**: Régen de mana + regen de PV. Puissance des sorts +10 par HOT active sur la cible. Armure physique +35%

Toutes ces compétences coutent du mana

Compétence 1: Essence Régénératrice. effet: HOT 3 tours sur une cible alliée

Compétence 2: Rameau Guérisseur . Effet : applique un effet de soins périodiques modérés à la cible pendant 4 tours (HOT) Cette attaque a 67% de chances de se répéter et de se cumuler sur la cible, puis encore 33%..

Compétence 3: Croissance Bienfaisante: HOT à tout le groupe. 3 tours.

Compétence 4: Sève Régénératrice. Soigne la cible de manière significative. Peut être lancé uniquement si la cible possède déjà 3 HOT. Réinitialise la durée des HOT.

Compétence 5: Fleur de l'Espoir. Effet : Fait pousser des fleurs au sol pendant 5 tours. Les fleurs rendent des points de vie modérés et du mana aux alliés dans cette zone mais réduisent leur esquive de 5%

Compétence 6: Arbre de Vie. effet: soins légers à tous les alliés pendant 2 tours (HOT) . Favorise la régénération de mana d'Thalia pendant 2 tours.

Compétence 7: Éveil de l'Espérance. Effet : Soigne modérément la cible et annule un effet néfaste. Réinitialise la durée des HOT déjà présents sur la cible

Compétence 8: Reconnexion Arbustive: Effet : Restaure une quantité modérée de mana à Thalia. Pendant 3 tours, 50% des soins d'Thalia sont infligés sous forme de dégâts aux ennemis proches. Utilisable tous les 5 tours

Compétence 9: Feuillage Réparateur: Applique un effet de soins périodiques importants à la cible pendant 4 tours (HOT) . Favorise la régénération de mana pour tout le groupe

Compétence 10: Éveil de la Forêt: Effet : Libère une vague d'énergie régénératrice, appliquant des effets de soins périodiques importants à tous les alliés pendant 4 tours (HOT) . Les soins (80PV) sont augmentés de +20% pour chaque HOT déjà présent sur les cibles alliées. L'effet des HOT sur les cibles sont aumgentés de 25% et réinitialisés. Cette attaque annule également tous les effets néfastes sur les alliés

**Forme d'ombre**

**Bonus passif**: +10% puissance magique. Puissance des sorts +10 par DOT active sur la cible

Toutes ces compétences coutent du mana

Compétence 1: Ombre Dévorante. effet: DOT 3 tours sur une cible

Compétence 2: Morsure de l'Ombre. Effet : DOT 4 tours sur une cible.

Compétence 3: Voile d'Ombre: crée un bouclier qui absorbe les 100 prochains dégats. si le bouclier absorbe des dégats, place une DOT sur la cible pendant 3 tours

Compétence 4: Lien Sombre. DOT 4 tour. 50% des dégats infligés soignent Thalia

Compétence 5: Déflagration d'Ombre. Effet: attaque de zone qui réinitialise les DOT

Compétence 6: Emprise Obscure: effet: attaque vers une cible unique qui réinitialise les DOT.

Compétence 7: Appel des Abysses. effet: Attaque de zone puissante

Compétence 8: Éclipse Mordante. Effet : inflige des dégats à la cible. Augmente les dégats des DOT de 25% pendant 3 tours.. Réinitialise la durée des DOT déjà présents sur la cible

Compétence 9: Symbiose Siphonnante: Effet : Pendant 3 tours, les dégâts des DOT appliqués à la cible sont convertis en soins pour l'allié nécessitant le plus d'assistance

Compétence 10: Dévoration des Ombres: Effet : Libère une explosion d'énergie ténébreuse infligeant des dégâts magiques massifs à toutes les cibles ennemies + XXX de dégats par DOT active. Réinitialise la durée de tous les DOT présents sur les cibles touchées et augmente de 50% les dégâts des DOT pendant 3 tours.

**Forme d'ours**

**Bonus passif**: +100% armure.

PV du groupe : +10%

Compétence 1: Frappe Colossale: génère de la rage. inflige des dégats. génère de l'aggro

Compétence 2: Rugissement Intimidant : génère de la rage. augmente la vitesse. génère de l'aggro

Compétence 3: Charge Impétueuse : génère de la rage. inflige des dégats de zone. génère de l'aggro

Compétence 4: Coup de Griffe Déchirant : coute de la rage. DOT sur la cible 3 tours.

Compétence 5: Défense Impénétrable : armure physique+100% pendant 2 tours.

Compétence 6: Défense Impénétrable : coute de la rage. attaque de zone

Compétence 7: Écrasement Massif :. coute de la rage. attaque de zone massive. génère de l'aggro

Compétence 8: Protection Épaisse : Effet : Armure physique +50%, armure magique + 100% pendant 3 tours

Compétence 9 Furie Ursine : Effet : puissance physique + 35% pendant 2 tours, chance de critique + 25% pendant 2 tours. Utilisable tous les 5 tours.

Compétence 10 Courroux de l'Ours: Effet : coute de la rage. dégats massifs à la cible + réduit l'armure de la cible de 25% pendant 5 tours

**Forme Cerf**

**Bonus passif**: Puissance physique +20%, vitesse + 20, esquive +5.

Buff groupe: puissance physique +5%. 50% de chance de contre attquer directement si Thalia esquive une attaque. Cette contre attaque ne coute pas de vigueur.

Toutes les attaques coutent de la vigueur

Compétence 1: Charge Fulgurante : inflige des dégats.

Compétence 2: Cornes Aiguisées : inflige des dégats. Dégats subis de la cible +10% pendant 3 tours.

Compétence 3: Danse Sylvestre : esquive groupe +10%, vitesse groupe +15 pendant 4 tours.

Compétence 4: Feinte Élégante : inflige des dégats. 50% de chances d'ignorer l'armure de la cible

Compétence 5 Barrière de bois: inflige des dégats. Armure +40% pendant 2 tours.

Compétence 6: Cascade de Sabots : inflige des dégats. chance de critique +30% pendant 2 tours.

Compétence 7: Célérité forestière: inflige des dégats. chance d'esquive +30% pendant 2 tours.

Compétence 8: Galop Éclair : inflige des dégats de zone. Vitesse du groupe +20 pendant 1 tour

Compétence 9: Tempête de Bois :Effet : inflige des dégats de zone . chance d'étourdir les ennemis faibles 33%.

Compétence 10: Furie du Cerf: Effet : inflige des dégats. dégats subis de la cible+40% pendant 2 tours.

**Forme Aigle**

**Bonus passif**: Puissance physique +20%, vitesse + 10.

Buff groupe: esquive +5%. coup critique 5%.

Compétence 1: Plongée Mortelle : Coute de la vigueur. inflige des dégats. augmente la puissance physique de 25% pendant 1 tour

Compétence 2: Vent Chanceux : Coute de la vigueur. inflige des dégats. augmente les coup critiques du groupe de 30% pendant 1 tour

Compétence 3: Envol sournois : Coute de la vigueur , esquive 60%. Chance de coup critique de 50% pendant 3 tours. utilisable tous les 5 tours

Compétence 4: Lueur Céleste :Coute du mana. inflige des dégats. Le groupe a 30% de chance de faire des doubles attaques (attaquer 2 fois dans le même tour) pendant 2 tours

Compétence 5 Danse Astrale : Coute de la vigueur. inflige des dégats. Réduit le temps de recharge de l'ultime pour tous les membres du groupe de 1 tour. Utilisable tous les 4 tours.

Compétence 6: Rafale Éolienne: Coute du mana inflige des dégats de zone. chance d'étourdir les ennemis faibles 15%.

Compétence 7: Cri du Faucon: Coute de la vigueur . inflige des dégats. Restaure 20% de la vigueur à tout le groupe. Utilisable tous les 4 tours.

Compétence 8: Griffes Acérées: : Coute de la vigueur . inflige des dégats. Si l'attaque précédente était un coup critique, les dégats de cette attaque X3.

Compétence 9: Vent Ascendant: Effet : Coute de la vigueur . inflige des dégats. pendant ce tour, +35% de chance de coup critique

Compétence 10: Éclipse Bénéfique : Effet : Coute du mana. inflige des dégats. Augmente les dégats et les chance de coup critique du groupe de 30% pendant 2 tours. Réduit le temps de recharge de l'ultime du groupe de 1 tour.

**Forme Requin**

**Bonus passif**: Puissance physique +20%. Si la cible est blessé, son esquive est réduite de 50%.

(si le combat se déroule dans l'eau, vitesse + 100% et coup critique +25%)

Buff groupe: dégats +4%

Compétence 1: Morsure perfide : Coute de la vigueur. inflige des dégats. dégats X2 si PV cible >80%

Compétence 2: Éclair Fulgurant : Coute du mana. inflige des dégats. augmente les dégats de 1 point pour chaque tranche de 50 mana (exemple: mana total: 2500, dégats +50)

Compétence 3: Lance-Tsunami: Coute de la vigueur inflige des dégats. augmente les dégats de 1 point pour chaque tranche de 10 d'armure magique

Compétence 4: Chant des Profondeurs : Coute du mana. inflige des dégats de zone . augmente les dégats de 1 point pour chaque tranche de 50 mana (exemple: mana total: 2500, dégats +50)

Compétence 5: Vengeance aquatique :Coute de la vigueur. augmente l'armure physique de 20% pendant 2 tours. Réduit le temps de recharge de l'ultime pour tous les membres du groupe de 1 tour. Utilisable tous les 4 tours.

Compétence 6: Rage Abyssale : Coute du mana. Augmente les dégats de 30% pendant 2 tours

Compétence 7: Cri du Marsouin: Coute de la vigueur . inflige des dégats. Si la cible <35% de pv. les dégats de cette attaque sont multipliés par 5. Utilisable tous les 2 tours.

Compétence 8 Entraide de la fosse: Coute de la vigueur . inflige des dégats. gagne le bonus de puissance physique de l'allié qui en a le plus sur ce tour. Utilisable tous les 4 tours.

Compétence 9 Sacrifice Océanique: Effet : Coute de la vigueur . inflige des dégats. Transfère ensuite l'intégralité de la vigueur à Azrak.

Compétence 10: Sombre Abyssal: Effet : Coute de la vigueur. inflige des dégats de zone . Augmente l'esquive de 100% pendant un tour. Augmente les dégats de 30% pendant 3 tours

**Azrak**

**Bonus:** Regen de mana +5, attaque après utilisation d'une attaque magique(que lui), dégats +5% pendant 1 tour. +1 de dégats sur la prochaine attaque pour chaque excès de soins reçus sur ce tour.

dégats +25% quand PV-50%

entre 0-25% PV, esquive +10%, entre 25-50% esquive +5%, entre 50-75% Coup Critique+5%, entre 75%-100% Coup Critique +10%

Si santé totale groupe entre 0-25%, régénération de vie +10, réduction 50% du temps des effets négatifs (étourdissement, paralysie, gèle...)

Compétence 1 Lame Fusionnelle: Coute de la vigueur. inflige des dégats

Compétence 2: Furie du Mordor: Coute de la vigueur. augmente la puissance physique de 30% pendant 3 tours. augmente la puissance physique des autres membres du groupe de 10%. utilisable tous les 6 tours.

Compétence 3: Briseur d'Égide: Coute du mana . inflige des dégats. réduit l'armure magique de la cible de 20% pendant 4 tours.

Compétence 4: Fléau Sylvestre: Coute de la vigueur. inflige des dégats. . réduit l'armure physique de la cible de 25% pendant 4 tours.

Compétence 5: Sculpture Élémentaire : Coute du mana. inflige des dégats de zone

Compétence 6: Chaînes de la Rage: Coute de la vigueur. inflige des dégats. réduit la vitesse de la cible de 10 pendant 6 tours

Compétence 7: Fracas des Abysses: Coute de la vigueur . inflige des dégats de zone. Esquive des cibles réduites de 5% pendant 3 tours.

Compétence 8 Flèche de la Montagne du Destin: Coute de la vigueur . inflige des dégats directs élevés + applique un DOT pendant 4 tours.

Compétence 9 Récupération Mordorienne: Ne coute rien . Pour chaque ennemis tués au tour précédent, augmente les dégats de 10% direct et jusqu’à fin du prochain tour et récupère direct 10% de PV, de vigueur et de Mana .

Compétence 10 Lame de Morgul: Effet : Coute de la vigueur. inflige des dégats de zone . Augmente l'esquive de 100% pendant un tour. Augmente les dégats de 30% pendant 3 tours. Utilisable tous les 6 tours.

Compétence 11 Malédiction de Morgul: Effet : Coute du mana . inflige des dégats pendant 3 tours (DOT). Armure magique de la cible -10% pendant 3 tours.

Compétence 12 Éclipse du Mordor: Effet : Coute de la vigueur. inflige des dégats de zone . Augmente les dégats du groupe de 25% pendant 3 tours

**Thraïn**

**Bonus passif:** 10% de chance de bloquer les attaques. Au début de chaque tour, choisis entre 3 inspirations: Erebor, Obscure ou spirituelle (Erebor: 15% de PV et d'armure en plus, Obscure: 15% de dégats et 15 de vitesse, Spirituelle: 7% de dégats subis en moins et +15% de coup critique)

Armure magique augmente de 5% au début de chaque tour.

Compétence 1: Frappe Cinglante : génère de la rage. inflige des dégats.

Compétence 2: Bouclier Défensif : génère de la rage. chance de bloquer au prochain tour +20%. génère de l'aggro

Compétence 3: Fracas Marteau : génère de la rage. inflige des dégats de zone. génère de l'aggro

Compétence 4: Fureur Déchaînée : coute de la rage. augmente la puissance physique de 30% pendant 2 tours. génère de l'aggro.

Compétence 5: Coup Puissant : coute de la rage. inflige des dégats massifs. Utilisable tous les 3 tours.

Compétence 6: Provocation Féroce : génère de la rage. chance de critique au prochain tour +40%. génère de l'aggro. Reset aggro de tout le groupe. Puis genere celui de l attaquant

Compétence 7: Enchaînement Furieux : coute de la rage. inflige des dégats. Cette attaque se répète tant que possible, tant qu’il y a assez de rage.

Compétence 8: Protection naine : Effet : génère de la rage. Armure physique +150%, armure magique + 150% au prochain tour.

Compétence 9 Tourbillon Destructeur : Effet : coute de la rage. inflige des dégats de zone massifs. génère de l'aggro.

Compétence 10 Fracassage de crâne à la masse: Effet : coute de la rage. dégats massifs à la cible + chance de bloquer au prochain tour +65% + dégats subis par la cible + 20% pendant 2 tours.