Classe : Enutrof

Thèmes et Eléments

Thème : Branche permettant de mieux dropper	**Thème :** Branche de dégâts fonctionnant avec les gisements	**Thème :** Branche du phorreur jouant sur la manipulation des PMs

<table>
<tr><td></td><td colspan="6">Sort 1 : Coupures</td></tr>
<tr><td colspan="7">Voilà un sort que les Enutrofs adorent ! En plus d'infliger des dégâts, Coupures incite l'adversaire à laisser un objet au sol et à prendre l'état Fauché s'il survit à l'attaque !</td></tr>
<tr><td>Coût : 3 PA</td><td>PO : 1</td><td>Zone : Point</td><td>LDV : Oui</td><td>PO BOOST : Non</td><td colspan="2">Conditions : Aucune</td></tr>
<tr><td colspan="3">Effets</td><td colspan="4">Effets Critiques</td></tr>
<tr><td>Dgt : 3</td><td>Inc : 0.42</td><td>Total : 45</td><td colspan="2">Dgt : 4</td><td>Inc : 0.63</td><td>Total : 67</td></tr>
<tr><td colspan="3">Fauché (Niv.1) (5%) / Fauché (Niv.1) (50%)
Fait tomber une boubourse</td><td colspan="4">Fauché (Niv.1) (10%) / Fauché (Niv.1) (75%)
Fait tomber une boubourse</td></tr>
<tr><td colspan="6">Note :</td><td>ID : 2014</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td colspan="6">Sort 2 : Filouterie</td></tr>
<tr><td colspan="7">Filouterie inflige des dégâts à distance et incite l'adversaire à laisser un objet au sol s'il survit à l'attaque. Il prend ensuite l'état Fauché.</td></tr>
<tr><td>Coût : 2 PA 1 PM</td><td>PO : 2-5</td><td>Zone : Point</td><td>LDV : Oui</td><td>PO BOOST : Oui</td><td colspan="2">Conditions : 2 / cible</td></tr>
<tr><td colspan="3">Effets</td><td colspan="4">Effets Critiques</td></tr>
<tr><td>Dgt : 4</td><td>Inc : 0.39</td><td>Total : 43</td><td colspan="2">Dgt : 6</td><td>Inc : 0.58</td><td>Total : 64</td></tr>
<tr><td colspan="3">Fauché (Niv.1) (5%) / Fauché (Niv.1) (40%) inc 0.35
Fait tomber une boubourse</td><td colspan="4">Fauché (Niv.1) (10%) / Fauché (Niv.1) (60%)
Fait tomber une boubourse</td></tr>
<tr><td colspan="6">Note :</td><td>ID : 2015</td></tr>
</table>

Sort 3 : Purge

Purge permet d'infliger des dégâts, mais aussi de faire grossir un petit sac sur le terrain pour augmenter le butin qu'il contient. Attention, le sac peut aussi exploser sous la pression !

Coût : 2 PA	**PO :** 3-5	**Zone :** Point	**LDV :** Non	**PO BOOST :** Oui	**Conditions :** Aucune

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 2	**Inc :** 0.26	**Total :** 28	**Dgt :** 3	**Inc :** 0.39	**Total :** 42
Sur gros sac : explose (100%) Sur boubourse : grossit (75%) Si la transformation rate : explose			Sur gros sac : explose (100%) Sur boubourse : grossit (100%)		

Note : Une boubourse qui explose fait des dégâts en croix qui dépendent du niveau de l'item détruit

ID : 2032

Sort 4 : Taxe

Taxe est un sort craint et redouté de tous, encore plus par les adversaires sous l'emprise de l'état Fauché, car Taxe leur infligera des dégâts supplémentaires !

Coût : 5 PA	**PO :** 2-4	**Zone :** Point	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** Oui	**Conditions :** Aucune

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 4.593	**Inc :** 0.633	**Total :** 67	**Dgt :** 6.889	**Inc :** 0.949	**Total :** 101
-5 PdV EAU si est Fauché / -88 PdV EAU si est Fauché			-8 PdV EAU si est Fauché / -132 PdV EAU si est Fauché		

Note :

ID : 2016

Sort 5 : Epuration

Epuration permet à l'Enutrof d'infliger de gros dégâts en faisant exploser un objet que l'adversaire transporte : comme celui-ci devient alors Fauché, ce sort fera moins mal par la suite.

Coût : 6 PA 1 PW	**PO :** 1-3	**Zone :** Point	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** Oui	**Conditions :** Aucune

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 8	**Inc :** 0.99	**Total :** 107	**Dgt :** 12	**Inc :** 1.48	**Total :** 160
Inflige 1 fois le niveau de l'objet détruit. Fauché (Niv.1)			Inflige 2 fois le niveau de l'objet détruit. Fauché (Niv.1)		

Note :	**ID :** 2017

Sort 1 : Fusion

L'Enutrof inflige des dégâts en enflammant un kama dans sa main : Avec un peu de chance, il peut même réussir à immoler son adversaire !

Coût : 4 PA	**PO :** 2-4	**Zone :** Point	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** Oui	**Conditions :** Lancer en ligne

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 4	**Inc :** 0.52	**Total :** 56	**Dgt :** 6	**Inc :** 0.78	**Total :** 84
70% Immolation 0 /Immolation 50 inc 0.5 Echaudé (+0 Niv.) / Echaudé (+20 Niv.)			100% Immolation 15 / Immolation 75 inc 0.6 Echaudé (+2 Niv.) / Echaudé (+30 Niv.)		

Note : | **ID :** 2018

Sort 2 : Météore

L'Enutrof fait tomber une masse rocheuse incandescente ! Impressionnant, d'autant que s'il vise un Gisement, ses dégâts peuvent se répercuter tout autour de la zone ciblée !

Coût : 2 PA	**PO :** 3-3	**Zone :** Point	**LDV :** Non	**PO BOOST :** oui	**Conditions :** Aucune

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 2	**Inc :** 0.29	**Total :** 31	**Dgt :** 3	**Inc :** 0.43	**Total :** 46
Si vise un gisement, alors : **Zone :** Carré 1			Si vise un gisement, alors : **Zone :** Carré 1		

Note : La perte de PdV si gisement visée reste la même | **ID :** 2019

	Sort 3 : Braise				
L'Enutrof jette quelques pierres autour de lui : si elles touchent un Gisement, elles deviennent des braises et peuvent infliger explosion aux cibles.					
Coût : 2Pa1Pm	**PO :** 1-2	**Zone :** Custom	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** Oui	**Conditions :** 2 / tour

Effets			Effets Critiques		
Dgt : 3	**Inc :** 0.37	**Total :** 40	**Dgt :** 5	**Inc :** 0.55	**Total :** 60
Si gisement dans la zone : 70% Explosion lvl 0 / Explosion lvl 100			Si gisement dans la zone : 100% Explosion lvl 15 / Explosion lvl 100		
Note :					**ID :** 2021

	Sort 4 : Coup de Grisou				
Coup de Grisou permet à l'Enutrof de provoquer une petite explosion sous les pieds de l'adversaire, et de décupler sa zone d'effets si un Gisement se trouvait au centre de la zone.					
Coût : 4 PA	**PO :** 1-6 (diagonale)	**Zone :** Croix 1	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** Non	**Conditions :** Aucune

Effets			Effets Critiques		
Dgt : 4	**Inc :** 0.44	**Total :** 48	**Dgt :** 6	**Inc :** 0.66	**Total :** 72
Si vise un gisement : -5 PdV FEU en « Croix 2 » / -60 PdV FEU en « Croix 2 »			Si vise un gisement : - 8PdV FEU en « Croix 2 » / -90 PdV FEU en « Croix 2 »		
Note :					**ID :** 2037

Sort 5 : Coulée de Lave

L'Enutrof invoque une coulée de lave en fusion. En contact avec un Gisement, la coulée va s'intensifié mais détruire tous les gisement sur son passage .

Coût : 6Pa 1Pw	**PO :** 1 ligne	**Zone :** Enu O OOO O	**LDV :** Oui	**POBOOST :** oui	**Conditions :** Aucune

Effets			Effets Critiques		
Dgt : 7	**Inc :** 0.98	**Total :** 105	**Dgt :** 11	**Inc :** 1.46	**Total :** 157
Si gisement dans la zone : +1 a +10 (inc : 0.09)degat feu par gisement dans la zone Détruit les gisements dans la zone			+1 a +15 (inc : 0.14) degat feu par gisement dans la zone Détruit les gisements dans la zone		

Note :	**ID :** 2022

Sort 1 : Pelle Tueuse

Pelle Tueuse permet à l'Enutrof d'infliger quelques dégâts en maniant sa pelle avec agilité.

Coût : 3 PA (3PM)	**PO :** 1-3	**Zone :** Point	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** Oui	**Conditions :** Aucune

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 3	**Inc :** 0.33	**Total :** 36	**Dgt :** 4	**Inc :** 0.50	**Total :** 54

Note :

ID : 2010

Sort 2 : Pelle Déstabilisante

Grâce à sa connaissance du terrain, l'Enutrof provoque un affaissement sous la cible, infligeant des dégâts et pouvant potentiellement l'entraver !

Coût : 3 PA 1 PM (4Pm)	**PO :** 1-4	**Zone :** Point	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** Oui	**Conditions :** Aucune

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 4	**Inc :** 0.27	**Total :** 31	**Dgt :** 6	**Inc :** 0.4	**Total :** 46
(enu) : -1 PM max (100%) **(Phorzerker) :** -20 hypermovement Degat : 4 a 50 (inc: 0.46)			**(enu) :** -1 PM max (150%) **(Phorzerker) :** -20 hypermovement Degat : 6 a75 (inc: 0.69)		

Note :

ID : 2008

Sort 3 : Roulage de Pelle

Bien placé, Roulage de Pelle inflige des dégâts et peut même permettre à l'Enutrof ou aux alliés au contact du Phorzerker d'être temporairement plus rapides

Coût : 4 PA (4PM)	**PO :** 2-4	**Zone :**	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** Oui	**Conditions :** Lancer en ligne

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 4	**Inc :** 0.45	**Total :** 49	**Dgt :** 6	**Inc :** 0.67	**Total :** 73
(enu) : +1 PM (5%) / +1 PM (100%) (Enutrof) **(Phorzerker) :** Accéléré 1 (5%) / Accéléré 1 (100%) (alliés au contact du phorzerker)			**(enu) :** +1 PM (5%) / +1 PM (100%) (Enutrof) **(Phorzerker) :** Accéléré 1 (5%) / Accéléré 1 (100%) (alliés au contact du phorzerker)		

Note :	**ID :** 2011

Sort 4 : Pelle Mêle

L'Enutrof profite du désordre ambiant pour tenter de voler un PM à la cible, tout en lui infligeant quelques dégâts au passage !

Coût : 5 PA (5PM)	**PO :** 1-2	**Zone :** Point	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** oui	**Conditions :** 1 lancer par tour

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 5	**Inc :** 0.45	**Total :** 50	**Dgt :** 7	**Inc :** 0.68	**Total :** 75
(enu) : -1 PM (100%) Si la cible subit la perte de PM +1 PM (enu) **(Phorzerker) :** Vole 20 Hypermouvement Dgt : 5 a 70 (inc : 0.65)			**(enu) :** -1 PM (150%) Si la cible subit la perte de PM +1 PM (enu) **(Phorzerker) :** Vole 20 Hypermouvement Dgt : 8 a 105 (inc : 0.97)		

Note :	**ID :** 2012

<table>
<tr><td></td><td colspan="6">Sort 5 : Pelle Sismique</td></tr>
<tr><td colspan="7">Le sol se fissure devant l'Enutrof, créant une faille béante dévastatrice ! Si son Phorreur est sur la dernière case de la faille, une seconde secousse infligera à nouveau des dégâts.</td></tr>
<tr><td>Coût : 5 PA (5Pm)</td><td>PO : 1</td><td>Zone : ligne de 4</td><td>LDV : Oui</td><td>PO BOOST : oui</td><td colspan="2">Conditions : En ligne seulement</td></tr>
<tr><td colspan="3">Effets</td><td colspan="4">Effets Critiques</td></tr>
<tr><td>Dgt : 5</td><td>Inc : 0.41</td><td>Total : 46</td><td>Dgt : 8</td><td>Inc : 0.61</td><td colspan="2">Total : 69</td></tr>
<tr><td colspan="3">(enu) :
-1 PM (100%)
(Phorzerker) :
-20 Hypermouvement
Dgt : 5 a 60 (inc : 0.55) ligne de 2</td><td colspan="4"><s>Coût (Phorzerker) : 5 PM
-1 PM max (5%) / -1 PM max (60%) en « T Inversé »</s>

(enu) :
-1 PM (150%)
(Phorzerker) :
-20 Hypermouvement
Dgt : 8 a 90 (inc : 0.82) ligne de 2</td></tr>
<tr><td colspan="5">Note : Si le phorreur est au bout de la zone, il renvoie le sort(le phorreur est immunisé aux dégâts)..</td><td colspan="2">ID : 2013</td></tr>
</table>

1	# Actif 1 : Appel du Compagnon

L'Enutrof appelle son compagnon Phorreur à ses côtés pour fouiller le terrain. Son agilité et sa puissance dépendent du niveau du sort !

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût : 1 PW	**Coût :** 1 PW	**Coût :** 1 PW	**Coût :** 1 PW	**Coût :** 1 PW	**Coût :** 1 PW	**Coût :** 1 PW	**Coût :** 1 PW	**Coût :** 1 PW	**Coût :** 1 PW
PO : 1	**PO :** 1	**PO :** 1	**PO :** 1	**PO :** 1-2	**PO :** 1-2	**PO :** 1-2	**PO :** 1-3	**PO :** 1-3	**PO :** 1-3
Eff : Invoque un Bébé Phorreur Pdv = 4 % des PdV max de l'Enu	**Eff :** Invoque un Bébé Phorreur Pdv = 8 % des PdV max de l'Enu	**Eff :** Invoque un Phorreur Immature Pdv = 12 % des PdV max de l'Enu	**Eff :** Invoque un Phorreur Immature Pdv = 16 % des PdV max de l'Enu	**Eff :** Invoque un Phorreur Adulte Pdv = 20 % des PdV max de l'Enu	**Eff :** Invoque un Phorreur Adulte Pdv = 24 % des PdV max de l'Enu	**Eff :** Invoque un Phorreur Mature Pdv = 28 % des PdV max de l'Enu	**Eff :** Invoque un Phorreur Mature Pdv = 32 % des PdV max de l'Enu	**Eff :** Invoque un Phorreur Mature Pdv = 36 % des PdV max de l'Enu	**Eff :** Invoque un Phorreur Ancestral Pdv = 40 % des PdV max de l'Enu

Note : Ne pas avoir déjà de phorreur en jeu pour lancer le sort. Inutilisable en étant transformé en Phorzerker.
5Pa 1PM **Bébé Phorreur** sort dispo, fouille.
6Pa 2PM **Phorreur Immature** sort dispo,/ fouille,/ griffe de phorreur,
7Pa 3PM **Phorreur Adulte** sort dispo, /fouille,/ griffe de phorreur,/ excavation rapide.
8Pa 4PM **Phorreur Mature** sort dispo, /fouille,/ griffe de phorreur,/excavation rapide,/ tunnel.
10Pa 5PM **Phorreur Ancestral** sort dispo,/ fouille, /griffe de phorreur,/ excavation rapide,/ tunnel,/terrain mouvant.

ID : 2027

Actif 2 : Phorzerker

Envie de lâcher la bête qui sommeille en vous ? L'Enutrof fusionne avec son Phorreur et ses PA deviennent des PM. Il doit constamment infliger des dégâts pour garder sa forme !

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût : 5 PA	**Coût :** 4 PA	**Coût :** 4 PA	**Coût :** 3 PA	**Coût :** 3 PA	**Coût :** 2 PA	**Coût :** 2 PA	**Coût :** 1 PA	**Coût :** 1 PA	**Coût :** 0
PO : 0 - 1	**PO :** 0 - 1	**PO :** 0-2	**PO :** 0-2	**PO :** 0-3	**PO :** 0-3	**PO :** 0-4	**PO :** 0-4	**PO :** 0-5	**PO :** 0-5
Eff : Fusion avec le phorreur -2 PO (enu)	**Eff :** Fusion avec le phorreur - 2PO (enu)	**Eff :** Fusion avec le phorreur -2 PO (enu)	**Eff :** Fusion avec le phorreur -2 PO (enu)	**Eff :** Fusion avec le phorreur -2 PO (enu)	**Eff :** Fusion avec le phorreur -2 PO (enu)	**Eff :** Fusion avec le phorreur -2 PO (enu)	**Eff :** Fusion avec le phorreur -2 PO(enu)	**Eff :** Fusion avec le phorreur -2 PO (enu)	**Eff :enu :** Fusion avec le phorreur -2 PO (enu) **zerk :** met fin a la fusion.

Note : Change le skin de l'enu en fonction du type de phorreur, si aucun dégât n'est infligé dans le tour la transformation est annulée.
En phorzerker le sort coute 0 et permet d'annuler la transformation.
bonus phorzerker bebe + 5% Dmg par PM utiliser . Max 150%)(1tour)
bonus phorzerker immature + 10% Dmg par PM utiliser . Max 150%(1tour)
bonus phorzerker adulte + 15% Dmg par PM utiliser . Max 150% (1tour)
bonus phorzerker mature + 25% Dmg par PM utiliser . Max 150% (1tour)
bonus phorzerker ancestral + 35% Dmg par PM utiliser . Max 150% (1tour)

ID : 2038

Actif 3 : Excavation

L'Enutrof déterre un Gisement placé sous ses pieds afin de le déplacer. Il en profite pour le raffiner et le transformer en Gisement supérieur.

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût : 3 PA 1 PM	**Coût :** 3 PA 1 PM	**Coût :** 3 PA 1 PM	**Coût :** 2 PA 1 PM	**Coût :** 2 PA 1 PM	**Coût :** 2 PA 1 PM	**Coût :** 1 PA 1 PM	**Coût :** 1 PA 1 PM	**Coût :** 1 PA 1 PM	**Coût :** 1 PM
PO : 1-2	**PO :** 1-2	**PO :** 1-3	**PO :** 1- 4	**PO :** 1-5	**PO :** 1- 6	**PO :** 1- 7	**PO :** 1- 8	**PO :** 1-9 sldv	**PO :** 1-10 sldv
Eff : Déplace le gisement sous l'enu sur la cellule cible Remplace ce Gisement par r un gisement d'un niveau de rareté supérieur Sur boubourse : ramasse	**Eff :** Déplace le gisement sous l'enu sur la cellule cible Remplace ce Gisement par r un gisement d'un niveau de rareté supérieur Sur boubourse : ramasse	**Eff :** Déplace le gisement sous l'enu sur la cellule cible Remplace ce Gisement par r un gisement d'un niveau de rareté supérieur Sur boubourse : ramasse	**Eff :** Déplace le gisement sous l'enu sur la cellule cible Remplace ce Gisement par r un gisement d'un niveau de rareté supérieur Sur boubourse : ramasse	**Eff :** Déplace le gisement sous l'enu sur la cellule cible Remplace ce Gisement par r un gisement d'un niveau de rareté supérieur Sur boubourse : ramasse	**Eff :** Déplace le gisement sous l'enu sur la cellule cible Remplace ce Gisement par r un gisement d'un niveau de rareté supérieur Sur boubourse : ramasse	**Eff :** Déplace le gisement sous l'enu sur la cellule cible Remplace ce Gisement par r un gisement d'un niveau de rareté supérieur Sur boubourse : ramasse	**Eff :** Déplace le gisement sous l'enu sur la cellule cible Remplace ce Gisement par un gisement d'un niveau de rareté supérieur Sur boubourse : ramasse	**Eff :** Déplace le gisement sous l'enu sur la cellule cible Remplace ce Gisement par un gisement d'un niveau de rareté supérieur. Sur boubourse : ramasse	**Eff :** Déplace le gisement sous l'enu sur la cellule cible Remplace ce Gisement par de l'Or Sur boubourse : ramasse

Note : Il faut être sur un gisement puis cliquer sur une case pour déplacer le gisement initialement sous nos pieds et le transformer en gisement d'or. Si le gisement est placer sous une boubourse, celle-ci est ramasser pas l'enutrof.

ID : 2063

Actif 4 : Maladresse de Masse

L'Enutrof est capable de réduire les possibilités des combattants en les rendant moins mobiles sur le terrain, à son avantage bien sûr !

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût : 5PA 1 PW 1PM	**Coût :** 5PA 1 PW 1PM	**Coût :** 5PA 1 PW 1PM	**Coût :** 4PA 1 PW 1PM	**Coût :** 4PA 1 PW 1PM	**Coût :** 4PA 1 PW 1PM	**Coût :** 3PA 1 PW 1PM	**Coût :** 3PA 1 PW 1PM	**Coût :** 3 PA 1 PW 1PM	**Coût :** 2 PA 1 PW 1PM
PO : 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0
Eff : Ennemie : -1 PM (100%) -1PM (100%) Alliée : -1 PM (100%) -1PM (100%)	**Eff :** Ennemie : -1 PM (100%) -1PM (100%) Alliée : -1 PM (90%) -1PM (100%)	**Eff :** Ennemie : -1 PM (100%) -1PM (100%) Alliée : -1 PM (80%) -1PM (100%)	**Eff :** Ennemie : -1 PM (100%) -1PM (100%) Alliée : -1 PM (70%) -1PM (100%)	**Eff :** Ennemie : -1 PM (100%) -1PM (100%) Alliée : -1 PM (60%) -1PM (100%)	**Eff :** Ennemie : -1 PM (100%) -1PM (100%) Alliée : -1 PM (50%) -1PM (100%)	**Eff :** Ennemie : -1 PM (100%) -1PM (100%) Alliée : -1 PM (40%) -1PM (100%)	**Eff** Ennemie : -1 PM (100%) -1PM (100%) Alliée : -1 PM (30%) -1PM (100%)	**Eff :** Ennemie : -1 PM (100%) -1PM (100%) Alliée : -1 PM (20%) -1PM (100%)	**Eff :** Ennemie : -1 PM (100%) -1PM (100%) Alliée : -1 PM (10%) -1PM (100%)
Note :									**ID :** 2026

Actif 5 : Force de l'Age

La sagesse de l'Enutrof lui a permis d'utiliser ses faiblesses à son avantage, et de transformer son wakfu en PM . De quoi faire de vieux os !

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût : 1 PW	**Coût :** 1 PW	**Coût :** 1 PW	**Coût :** 1 PW	**Coût :** 1 PW	**Coût :** 1 PW	**Coût :** 1 PW	**Coût :** 1 PW	**Coût :** 1 PW	**Coût :** 1 PW
PO : 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0
Eff : Applique Accéléré (+1 Niv.) + 5 esquive	**Eff :** Applique Accéléré (+1 Niv.) + 10 esquive	**Eff :** Applique Accéléré (+1 Niv.) + 15 esquive	**Eff :** Applique Accéléré (+1 Niv.) + 20 esquive	**Eff :** Applique Accéléré (+1 Niv.) + 25 esquive	**Eff :** Applique Accéléré (+1 Niv.) + 30 esquive	**Eff :** Applique Accéléré (+1 Niv.) + 35 esquive	**Eff :** Applique Accéléré (+1 Niv.) + 40 esquive	**Eff :** Applique Accéléré (+1 Niv.) + 45 esquive	**Eff :** Applique Accéléré (+2 Niv.) + 50 esquive
Note :									**ID :** 2064

Passif 1 : Art de la Prospection

L'Enutrof utilise son intuition pour se perfectionner en combat : dorénavant, sa Prospection accroîtra aussi ses dégât

Niv 1	2% de la Prospection en bonus Dégâts +1 de prospection	**Niv 6**	15% de la Prospection en bonus Dégâts +6 de prospection	**Niv 11**	27% de la Prospection en bonus Dégâts +12 de prospection	**Niv 16**	40% de la Prospection en bonus Dégâts +22 de prospection
Niv 2	5% de la Prospection en bonus Dégâts +2 de prospection	**Niv 7**	17% de la Prospection en bonus Dégâts +7 de prospection	**Niv 12**	30% de la Prospection en bonus Dégâts +14 de prospection	**Niv 17**	42% de la Prospection en bonus Dégâts +24 de prospection
Niv 3	7% de la Prospection en bonus Dégâts +3 de prospection	**Niv 8**	20% de la Prospection en bonus Dégâts +8 de prospection	**Niv 13**	32% de la Prospection en bonus Dégâts +16 de prospection	**Niv 18**	45% de la Prospection en bonus Dégâts +26 de prospection
Niv 4	10% de la Prospection en bonus Dégâts +4 de prospection	**Niv 9**	22% de la Prospection en bonus Dégâts +9 de prospection	**Niv 14**	35% de la Prospection en bonus Dégâts +18 de prospection	**Niv 19**	47% de la Prospection en bonus Dégâts +28 de prospection
Niv 5	12% de la Prospection en bonus Dégâts +5 de prospection	**Niv 10**	25% de la Prospection en bonus Dégâts +10 de prospection	**Niv 15**	37% de la Prospection en bonus Dégâts +20 de prospection	**Niv 20**	50% de la Prospection en bonus Dégâts +30 de prospection
Note : Max +150% degat							**ID :** 2028

Passif 2 : Géologie

L'Enutrof peut détecter les Gisements et les utiliser en se plaçant dessus. Plus ils sont rares, plus ils donnent de bonus ! En lançant des sorts Eau depuis un Gisement, l'Enutrof augmente sa prospection.

Niv 1	Découvre 2 gisements 5% de trouver un gisement d'or	**Niv 6**	Découvre 5 gisements 30% de trouver un gisement d'or minimum 1 dans un cercle 5 autour de l'enu.	**Niv 11**	Découvre 7 gisements 55% de trouver un gisement d'or minimum 2 dans un cercle 5 autour de l'enu.	**Niv 16**	Découvre 10 gisements 80% de trouver un gisement d'or minimum 3 dans un cercle 5 autour de l'enu.
Niv 2	Découvre 3 gisements 10% de trouver un gisement d'or	**Niv 7**	Découvre 5 gisements 35% de trouver un gisement d'or minimum 1 dans un cercle 5 autour de l'enu.	**Niv 12**	Découvre 8 gisements 60% de trouver un gisement d'or minimum 2 dans un cercle 5 autour de l'enu.	**Niv 17**	Découvre 10 gisements 85% de trouver un gisement d'or minimum 3 dans un cercle 5 autour de l'enu.
Niv 3	Découvre 3 gisements 15% de trouver un gisement d'or	**Niv 8**	Découvre 6 gisements 40% de trouver un gisement d'or minimum 1 dans un cercle 5 autour de l'enu.	**Niv 13**	Découvre 8 gisements 65% de trouver un gisement d'or minimum 2 dans un cercle 5 autour de l'enu.	**Niv 18**	Découvre 11 gisements 90% de trouver un gisement d'or minimum 3 dans un cercle 5 autour de l'enu.
Niv 4	Découvre 4gisements 20% de trouver un gisement d'or	**Niv 9**	Découvre 6 gisements 45% de trouver un gisement d'or minimum 1 dans un cercle 5 autour de l'enu.	**Niv 14**	Découvre 9 gisements 70% de trouver un gisement d'or minimum 2 dans un cercle 5 autour de l'enu.	**Niv 19**	Découvre 11 gisements 95% de trouver un gisement d'or minimum 3 dans un cercle 5 autour de l'enu.
Niv 5	Découvre 4gisements 25% de trouver un gisement d'or minimum 1 dans un cercle 5 autour de l'enu.	**Niv 10**	Découvre 7 gisements 50% de trouver un gisement d'or minimum 2 dans un cercle 5 autour de l'enu.	**Niv 15**	Découvre 9 gisements 75% de trouver un gisement d'or minimum 3 dans un cercle 5 autour de l'enu.	**Niv 20**	Découvre 12 gisements 100% de trouver un gisement d'or minimum 4 dans un cercle 5autour de l'enu.

Note : les effet des gisements s'active au début du tour de l'enu et reste durant un tour.
FER :+5% Dmg /:+5% Dmg feu / +10 retrait de PM / +5 de faucher / Niv 3 chercher de trésors
ETAIN :+10% Dmg/:+10% Dmg feu / +20 retrait de PM / +10 de faucher / Niv6 chercher de trésors
ARGENT :+20% Dmg/:+20% Dmg feu / +30 retrait de PM / +15 de faucher / Niv 9 chercher de trésors
OR :+ 30%Dmg/:+30% Dmg feu / +45 retrait de PM / +25 de faucher / Niv 15 chercher de trésors

Chercheur de Trésors : +1 PP par lvl de l'état (max 100)

ID :

Passif 3 : Simulation

L'Enutrof utilise son grand âge pour feindre la mort en simulant une crise cardiaque… Attention, on peut tromper mille Iops une fois, mais on ne peut pas tromper un Iop mille fois !

Niv 1	si l'enu est mis Ko , (5%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.	**Niv 6**	si l'enu est mis Ko , (30%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.	**Niv 11**	si l'enu est mis Ko , (55%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.	**Niv 16**	si l'enu est mis Ko , (80%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.
Niv 2	si l'enu est mis Ko , (10%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.	**Niv 7**	si l'enu est mis Ko , (35%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.	**Niv 12**	si l'enu est mis Ko , (60%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.	**Niv 17**	si l'enu est mis Ko , (85%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.
Niv 3	si l'enu est mis Ko , (15%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.	**Niv 8**	si l'enu est mis Ko , (40%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.	**Niv 13**	si l'enu est mis Ko , (65%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.	**Niv 18**	si l'enu est mis Ko , (90%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.
Niv 4	si l'enu est mis Ko , (20%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.	**Niv 9**	si l'enu est mis Ko , (45%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.	**Niv 14**	si l'enu est mis Ko , (70%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.	**Niv 19**	si l'enu est mis Ko , (95%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.
Niv 5	si l'enu est mis Ko , (25%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.	**Niv 10**	si l'enu est mis Ko , (50%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.	**Niv 15**	si l'enu est mis Ko , (75%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.	**Niv 20**	si l'enu est mis Ko , (100%) de feindre le KO durant 1 tours puis reviens a la vie avec 20 % de ses PV.

Note : feindre le KO :Stun l'enu non désenvoutable..
l'enu pose un genou à terre mais il ne subit plus de dégâts .

ID : 2040

Passif 4 : Pas si vieux

Les enutrof retoruve un second souffle au combat et plus il sont dans le feu de l'action plus il deviennent vif.

Niv 1	+2 esquive 2% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM	**Niv 6**	+12 esquive 12% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM	**Niv 11**	+22 esquive 22% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM	**Niv 16**	+32 esquive 32% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM
Niv 2	+4 esquive 4% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM	**Niv 7**	+14 esquive 14% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM	**Niv 12**	+24 esquive 26% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM	**Niv 17**	+34 esquive 34% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM
Niv 3	+6 esquive 6% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM	**Niv 8**	+16 esquive 16% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM	**Niv 13**	+26 esquive 26% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM	**Niv 18**	+36 esquive 36% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM
Niv 4	+8 esquive 8% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM	**Niv 9**	+18 esquive 18% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM	**Niv 14**	+28 esquive 28% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM	**Niv 19**	+38 esquive 38% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM
Niv 5	+10 esquive 10% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM	**Niv 10**	+20 esquive 20% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM	**Niv 15**	+30 esquive 30% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM	**Niv 20**	+40 esquive 40% De gagner un PM quand il utilise un sort à PM
Note : Max +3 PM							**ID :** 2057

Passif 5 : Bénédiction d’Enutrof

Grâce à son amour pour les Kamas, L'Enutrof a accès à un éventail de trésors supplémentaires potentiellement offerts par son Dieu…

Niv 1	1% d’obtenir un cadeau +0.5% d’appliquer Fauché	**Niv 6**	3% d’obtenir un cadeau + 3%d’appliquer Fauché	**Niv 11**	5% d’obtenir un cadeau + 5.5% d’appliquer Fauché	**Niv 16**	8% d’obtenir un cadeau + 8% d’appliquer Fauché
Niv 2	1% d’obtenir un cadeau + 1%d’appliquer Fauché	**Niv 7**	4% d’obtenir un cadeau + 3.5 d’appliquer Fauché	**Niv 12**	6% d’obtenir un cadeau + 6% d’appliquer Fauché	**Niv 17**	8% d’obtenir un cadeau +8.5% d’appliquer Fauché
Niv 3	2% d’obtenir un cadeau + 1.5%d’appliquer Fauché	**Niv 8**	4% d’obtenir un cadeau + 4% d’appliquer Fauché	**Niv 13**	6% d’obtenir un cadeau + 6.5% d’appliquer Fauché	**Niv 18**	9% d’obtenir un cadeau + 9% d’appliquer Fauché
Niv 4	2% d’obtenir un cadeau + 2% d’appliquer Fauché	**Niv 9**	5% d’obtenir un cadeau + 4.5%d’appliquer Fauché	**Niv 14**	7% d’obtenir un cadeau +7% d’appliquer Fauché	**Niv 19**	9% d’obtenir un cadeau + 9.5%d’appliquer Fauché
Niv 5	3% d’obtenir un cadeau + 2.5% d’appliquer Fauché	**Niv 10**	5% d’obtenir un cadeau + 5% d’appliquer Fauché	**Niv 15**	7% d’obtenir un cadeau + 7.5% d’appliquer Fauché	**Niv 20**	10% d’obtenir un cadeau par monstre tué. +10% d’appliquer Fauché
Note :							**ID :** 2039

	Sort 1 : fouille

Coût : 3 PA	**PO :** 0	**Zone :** Point	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** non	**Conditions :** Aucune

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt :	**Inc :**	**Total :**	**Dgt :**	**Inc :**	**Total :**
Déterre un gisement 15% Mange une larve qui le soigne 50% (eau)					

Note :	**ID :**

	Sort 2 : Griffes du Phorreur

Coût : 4 PA	**PO :** 1	**Zone :** Point	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** non	**Conditions :** Aucune

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 1	**Inc :** 0.1	**Total :** 11	**Dgt :**	**Inc :**	**Total :**
Enflamme le phorreur					

Note :	**ID :**

	Sort 3 : Excavation Rapide					
Coût : 3PA	**PO :** 1-4	**Zone :** Point	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** non	**Conditions :** Aucune	
Effets			**Effets Critiques**			
Dgt :	**Inc :**	**Total :**	**Dgt :**	**Inc :**	**Total :**	
Déplace le gisement sur la case ciblé						
Note :						**ID :**

	Sort 4 : Tunnel					
Coût : 2 PA	**PO :** 1-2	**Zone :** Point	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** non	**Conditions :** cible l'enu	
Effets			**Effets Critiques**			
Dgt :	**Inc :**	**Total**	**Dgt**	**Inc :**	**Total :**	
Change de place avec l'enutrof						
Note :						**ID :**

Sort 5 : Terrain Mouvant

Coût : 6 PA	**PO :** 1-2	**Zone :** Point	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** non	**Conditions :** Aucune

Effets			Effets Critiques		
Dgt :	**Inc :**	**Total :**	**Dgt :**	**Inc :**	**Total :**
-1PM (100%)					

Note :	**ID :**