# Classe : « ZOBAL V2.3 »

**Bonus de vélocité : +60% dégâts critique, -20% resit.**

## BRANCHE EAU

| | Sort 1 : « **FUGUE** » | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Fugue permet au Zobal d'infliger des dommages puis de s'éloigner de sa cible. Fuir, oui, mais pas sans frapper. | | | | | |
| **Coût :** 2 PA - 1PM | **PO :** 1 | **Zone :** non | **LDV :** / | **POB :** non | **Conditions :** besoin d'une cible |
| **Effets** | | | **Effets Critiques** | | |
| **Dgt :** 3 | **Inc :** 0.4 | **Dgt niv 100 :** 43 | **Dgt niv 0 :** 5 | **Inc :** 0.59 | **Dgt niv 100 :** 64 |
| Le Zobal se déplace d'une case. | | | Le Zobal se déplace d'une case. | | |
| **Note :** | | | | | **ID :** |

| | Sort 2 : « **ZOBI ZOBA** » | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Pour prendre ses distances avec un ennemi, le mieux est encore de le repousser, et de prendre la fuite dans la direction inverse. | | | | | |
| **Coût :** 4 PA | **PO :** 1-3 | **Zone :** non | **LDV :** oui | **POB :** oui | **Conditions :** cible joueur |
| **Effets** | | | **Effets Critiques** | | |
| **Dgt :** 4 | **Inc :** 0.34 | **Dgt niv 100 :** 38 | **Dgt 0 :** 6 | **Inc :** 0.51 | **Dgt 100 :** 57 |
| Repousse et et recule d'une case | | | Repousse et et recule d'une case | | |
| **Note :** | | | | | **ID :** |

| | Sort 3 : « **DARD AGNAN** » | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Sur un ennemi, le Zobal inflige des dégâts. Sur un allié, il le soigne et lui procure de l'esquive. Nécessite le masque du Pleutre. | | | | | |
| **Coût :** 3 PA / 1 PM | **PO :** 1-5 | **Zone :** Non | **LDV :** Oui | **POB :** Oui | **Conditions :** 2 par tour/ PLEUTRE |

| **Effets** | | | **Effets Critiques** | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Dgt :** 4 | **Inc :** 0.44 | **Dgt niv 100 :** 48 | **Dgt :** 6 | **Inc :** 0.66 | **Dgt 100 :** 72 |
| si allié Soigne de 3 a 34 (inc :0.31 )<br>Si allié, bonus a l'esquive de 1 a 20(inc :0.19 ) | | | si allié Soigne de 4 a 51 (inc :0.47 ) | | |

| **Note :** | **ID :** |
|---|---|

| | Sort 4 : « **DARD FUGACE** » | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Sur un ennemi, le Zobal inflige des dégâts. Sur un allié, il le soigne et échange les positions. Nécessite le masque du Pleutre. | | | | | |
| **Coût :** 4 PA / 2PM | **PO :** 1-4 | **Zone :** non | **LDV : non** | **POB :** non | **Conditions :** PLEUTRE 1/cible , |

| **Effets** | | | **Effets Critiques** | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Dgt :** 5 | **Inc :** 0.63 | **Dgt niv 100 :** 68 | **Dgt :** 8 | **Inc :** 0.94 | **Dgt 100 :** 102 |
| si allié Soigne de 4 a 49 (inc :0.45 )<br>Si allié, change de place. | | | si allié Soigne de 6 a 73 (inc :0.67 )<br>Si allié, change de place. | | |

| **Note :** | **ID :** |
|---|---|

# Sort 5 : « **DARD DARE** »

Sur un ennemi, le Zobal inflige des dégâts. Sur un allié, il le soigne puis l'attire vers lui. Nécessite le masque du Pleutre.

| **Coût :** 5 PA / 1PW | **PO :** 1-3 ligne | **Zone :** Non | **LDV :** Oui | **POB :** Non | **Conditions :** PLEUTRE |
|---|---|---|---|---|---|

| **Effets** | | | **Effets Critiques** | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Dgt :** 6 | **Inc :** 0.9 | **Dgt niv 100 :** 96 | **Dgt :** 9 | **Inc :** 1.35 | **Dgt 100 :** 144 |
| si allié Soigne de 4 a 69 (inc :0.65 )<br>Si allié Attire de 2 | | | si allié Soigne de 6 a 103 (inc :0.97 )<br>Si allié Attire de 2 | | |

| **Note :** | **ID :** |
|---|---|

# BRANCHE AIR

| | Sort 1 : « **Coup de Pied Fouetté** » | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Un violent coup de pied direct simple mais efficace, très utile pour repousser et déstabiliser votre adversaire. | | | | | |
| **Coût :** 5 PA | **PO :** 1 | **Zone :** Non | **LDV :** / | **POB :** Non | **Conditions :** |
| **Effets** | | | **Effets Critiques** | | |
| **Dgt :** 4 | **Inc :** 0.48 | **Dgt niv 100 :** 52 | **Dgt :** 6 | **Inc :** 0.72 | **Dgt 100 :** 78 |
| Place la cible de côté<br>Pousse d'une case.<br>Dégât de collision 1 à 17 (inc :0.16 ) air | | | Place la cible de côté<br>Pousse d'une case.<br>Dégât de collision 1 à 25 (inc :0.24 ) air | | |
| **Note :** | | | | | **ID :** |

| | Sort 2 : « **DANTINE** » | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dantine permet de faire reculer la cible, mais en la poursuivant pour qu'elle ne s'échappe pas. | | | | | |
| **Coût :** 2 PM | **PO :** 1 | **Zone :** Non | **LDV :** / | **POB :** Non | **Conditions :** 1 /tour ,cible un joueur |
| **Effets** | | | **Effets Critiques** | | |
| **Dgt :** 2 | **Inc :** 0.22 | **Dgt niv 100 :** 24 | **Dgt 0 :** 3 | **Inc :** 0.33 | **Dgt 100 :** 36 |
| Pousse et suit la cible de 1 case<br>Dégât de collision 1 a 8 (inc :0.07 ) air | | | Pousse et suit la cible de 1 case<br>Dégât de collision 1 a 12 (inc :0.11 ) air | | |
| **Note :** | | | | | **ID :** |

| | Sort 3 : « **CLASAMPA** » | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Le Zobal passe dans le dos de la cible, puis la repousse en la suivant. Nécessite le masque de la Classe. | | | | | |
| **Coût :** 2 PA | **PO :** 1-3 ligne | **Zone :** Non | **LDV :** non | **POB :** Non | **Conditions :** CLASSE, cible joueur, cellule derrière la cible libre. |
| **Effets** | | | **Effets Critiques** | | |
| **Dgt :** 1 | **Inc :** 0.15 | **Dgt niv 100 :** 16 | **Dgt :** 2 | **Inc :** 0.22 | **Dgt 100 :** 24 |
| Ce TP dans le dos de la cible.<br>Tourne le regard de la cible vers le zobal<br>Pousse et suis la cible de 1 case<br>Dégât de collision 1 a 6 (inc :0.05 ) air | | | Ce TP dans le dos de la cible.<br>Tourne le regard de la cible vers le zobal<br>Pousse et suis la cible de 1 case<br>Dégât de collision 1 a 9 (inc :0.08 ) air | | |
| **Note :** Nécessite le masque de la CLASSE pour être utilisé. Ne peut pas être lancé sur cellule vide. | | | | | **ID :** |

| | Sort 4 : « **CLASPONTERO** » | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Claspontero permet de repousser et de suivre son ennemi sur deux cases de distance. Nécessite le masque de la Classe. | | | | | |
| **Coût :** 4 PA | **PO :** 1 | **Zone :** Non | **LDV :** / | **POB :** Non | **Conditions :** CLASSE |
| **Effets** | | | **Effets Critiques** | | |
| **Dgt :** 3 | **Inc :** 0.37 | **Dgt niv 100 :** 40 | **Dgt :** 5 | **Inc :** 0.55 | **Dgt 100 :** 60 |
| Pousse et suis la cible de 2 case<br>Dégât de collision 1 a 7 (inc : 0.06 ) air par case | | | Pousse et suis la cible de 2 case<br>Dégât de collision 1 a 11 (inc :0.10 ) air par case | | |
| **Note :** Nécessite le masque de la CLASSE pour être utilisé. Ne peut pas être lancé sur cellule vide. | | | | | **ID :** |

# Sort 5 : « **CLASMADA** »

Le Zobal effectue un sort vers son ennemi, et le repousse sous la force de son assaut. Nécessite le masque de la Classe.

| **Coût :** 2 PA<br>1 PW / 1 PM | **PO :** 1-3 ligne | **Zone :** Non | **LDV :** / | **POB :** Non | **Conditions :** CLASSE /cible un joueur |
|---|---|---|---|---|---|

| **Effets** | | | **Effets Critiques** | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Dgt :** 3 | **Inc :** 0.34 | **Dgt niv 100 :** 37 | **Dgt :** 5 | **Inc :** 0.50 | **Dgt 100 :** 55 |
| Se rapproche de 2 cases puis<br>Pousse de 1 case<br>Dégât de collision 1 a 12 (inc :0.11 ) air | | | Se rapproche de 2 cases puis<br>Pousse de 1 case<br>Dégât de collision 1 a 18 (inc :0.17 ) air | | |

| **Note :** Nécessite le masque de la CLASSE pour être utilisé. | **ID :** |
|---|---|

# BRANCHE FEU

| | Sort 1 : « **FELURE** » | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Un sort simple mais efficace, qui inflige des dégâts en zone. | | | | | |
| **Coût :** 3 PA | **PO :** 1 | **Zone :** T | **LDV :** / | **POB :** Non | **Conditions :** |
| **Effets** | | | **Effets Critiques** | | |
| **Dgt :** 3 | **Inc :** 0.37 | **Dgt niv 100 :** 40 | **Dgt :** 4 | **Inc :** 0.56 | **Dgt 100 :** 60 |
| | | | | | |
| **Note :** | | | | | **ID :** |

| | Sort 2 : « **DETRAQUAGE** » | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Quand le Zobal est cerné, il peut invoquer les cornes du masque du Psychopathe pour punir ceux se trouvant à côté de lui. | | | | | |
| **Coût :** 4 PA | **PO :** 0 | **Zone :** Carré de 9 | **LDV :** / | **POB :** Non | **Conditions :** |
| **Effets** | | | **Effets Critiques** | | |
| **Dgt :** 5 | **Inc :** 0.44 | **Dgt niv 100 :** 49 | **Dgt 0 :** 8 | **Inc :** 0.65 | **Dgt 100 :** 73 |
| | | | | | |
| **Note :** | | | | | **ID :** |

| | Sort 3 : « **PSYCOTIC** » | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Le Zobal déchaine un tourbillon de lames autour de lui, infligeant des dégâts dans les quatre directions. Nécessite le masque du Psychopathe. | | | | | | |
| **Coût :** 3 PA 1PM | **PO :** 0 | **Zone :** Croix de2 | **LDV :** / | **POB :** Non | **Conditions :** 2 par tour / PSYCHO | |
| **Effets** | | | **Effets Critiques** | | | |
| **Dgt :** 4 | **Inc :** 0.44 | **Dgt niv 100 :** 48 | **Dgt 0 :** 6 | **Inc :** 0.66 | **Dgt 100 :** 72 | |
| | | | | | | |
| **Note :** | | | | | | **ID :** |

| | Sort 4 : « **PSYCOSE** » | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Le Zobal plante ses cornes dans l'ennemi, puis tire dessus pour venir au contact. Nécessite le masque du Psychopathe. | | | | | | |
| **Coût :** 5 PA | **PO :** 1-4 ligne | **Zone :**croix | **LDV :** Oui | **POB :** non | **Conditions :** cible un joueur / PSYCHO | |
| **Effets** | | | **Effets Critiques** | | | |
| **Dgt :** 5 | **Inc :** 0.47 | **Dgt niv 100 :** 52 | **Dgt 0 :** 8 | **Inc :** 0.7 | **Dgt 100 :** 78 | |
| Arrive au CAC de l'ennemi<br>N'inflige pas de dégâts au zobal | | | Arrive au CAC de l'ennemi<br>N'inflige pas de dégâts au zobal | | | |
| **Note :** | | | | | | **ID :** |

# Sort 5 : « **PSYCATE** »

Le Zobal saute à quatre cases de distances. Tous ceux auxquels il fera des dégâts se retourneront alors vers lui.
Nécessite le masque du Psychopathe.

| **Coût :** 6 PA 1PM1PW | **PO :** 1 | **Zone :** ligne de 3 | **LDV :** Oui | **POB :** Non | **Conditions :** PSYCHO/ avoir la 4eme cellule vide / 1par tour |
|---|---|---|---|---|---|

| **Effets** | | | **Effets Critiques** | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Dgt :** 7 | **Inc :** 1.05 | **Dgt niv 100 :** 112 | **Dgt :** 11 | **Inc :** 1.57 | **Dgt 100 :** 168 |
| TP le zobal sur la 4eme cellule<br>Tourne le regard des cibles vers le zobal | | | TP le zobal sur la 4eme cellule<br>Tourne le regard des cibles vers le zobal | | |

| **Note** | **ID :** |
|---|---|

# Actif 1 : « MASQUE DU PLEUTRE»

Avec ce masque, le Zobal est soudain pris d'une terrible envie de fuir… Comme on dit, le courage c'est aussi de savoir quand prendre ses jambes à son cou. Le Zobal gagnera un PM et des bonus aux soins à chaque esquive réussie.

| Niv 0 | Niv 1 | Niv 2 | Niv 3 | Niv 4 | Niv 5 | Niv 6 | Niv 7 | Niv 8 | Niv 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA |
| **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO |
| **Eff :** Pose le masque du couard sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **échappée belle** » niv 1 | **Eff :** Pose le masque du couard sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **échappée belle** » niv 2 | **Eff :** Pose le masque du couard sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **échappée belle** » niv 3 | **Eff :** Pose le masque du couard sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **échappée belle** » niv 4 | **Eff :** Pose le masque du couard sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **échappée belle** » niv 5 | **Eff :** Pose le masque du couard sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **échappée belle** » niv 6 | **Eff :** Pose le masque du couard sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **échappée belle** » niv 7 | **Eff :** Pose le masque du couard sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **échappée belle** » niv 8 | **Eff :** Pose le masque du couard sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **échappée belle** » niv 9 | **Eff :** Pose le masque du couard sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **échappée belle** » niv 10 |

**Note :** po non boostable, si le ZOBAL enlève son masque il perd l'état et les bonus qui vont avec.

« **Echappée Belle** ». (max +60% soin et max + 3 Pm)

Niv 0 : En cas d'esquive d'une zone de tacle =>
+0%(inc 2) aux soins (1 tour)
+50%(inc 5) d'obtenir un PM (1 tour)

Niv 10 : En cas d'esquive d'une zone de tacle =>
+20% aux soins
+100% d'obtenir un PM

# Actif 2 : « MASQUE DE LA CLASSE »

Avec le masque de la Classe, le Zobal essayera d'épater la galerie. A chaque coup critique réussi, il gagnera un PA et augmentera les dégâts de ses alliées. Et oui, c'est ça, la Classe…

| Niv 0 | Niv 1 | Niv 2 | Niv 3 | Niv 4 | Niv 5 | Niv 6 | Niv 7 | Niv 8 | Niv 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA |
| **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO |
| **Eff :**<br>Pose le masque de la classe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Ca passe ou ça classe** » niv 1 | **Eff :**<br>Pose le masque de la classe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Ca passe ou ça classe** » niv 2 | **Eff :**<br>Pose le masque de la classe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Ca passe ou ça classe** » niv 3 | **Eff :**<br>Pose le masque de la classe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Ca passe ou ça classe** » niv 4 | **Eff :**<br>Pose le masque de la classe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Ca passe ou ça classe** » niv 5 | **Eff :**<br>Pose le masque de la classe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Ca passe ou ça classe** » niv 6 | **Eff :**<br>Pose le masque de la classe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Ca passe ou ça classe** » niv 7 | **Eff :**<br>Pose le masque de la classe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Ca passe ou ça classe** » niv 8 | **Eff :**<br>Pose le masque de la classe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Ca passe ou ça classe** » niv 9 | **Eff :**<br>Pose le masque de la classe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Ca passe ou ça classe** » niv 10 |
| **Note :** po non boostable, si le ZOBAL enlève son masque il perd l'état et les bonus qui vont avec. | | | | | | | | | |

« **Ca passe ou ça classe** ». (max +30% dégât et max +2 Pa)

Niv 0 : En cas de coup critique =>
+0%(inc 0.7 ) aux dégâts alliés (1 tour)
+25%(inc :5) d'obtenir un PA (1tour)

Niv 10 : En cas de coup critique =>
+ 7% aux dégâts alliés et
+75% d'obtenir un PA

# Actif 3 : « MASQUE DU PSYCHOPATHE »

Le masque du Psycho rend le Zobal fou. A chaque coup reçu, il pourra sombrer dans la folie, et augmenter ses dégâts au détriment de ses résistances.

| Niv 0 | Niv 1 | Niv 2 | Niv 3 | Niv 4 | Niv 5 | Niv 6 | Niv 7 | Niv 8 | Niv 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA | **Coût :** 1 PA |
| **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO | **PO :** 0 PO |
| **Eff :**<br>Pose le masque du psychopathe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Désaxé** » niv 1 | **Eff :**<br>Pose le masque du psychopathe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Désaxé** » niv 2 | **Eff :**<br>Pose le masque du psychopathe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Désaxé** » niv 3 | **Eff :**<br>Pose le masque du psychopathe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Désaxé** » niv 4 | **Eff :**<br>Pose le masque du psychopathe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Désaxé** » niv 5 | **Eff :**<br>Pose le masque du psychopathe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Désaxé** » niv 6 | **Eff :**<br>Pose le masque du psychopathe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Désaxé** » niv 7 | **Eff :**<br>Pose le masque du psychopathe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Désaxé** » niv 8 | **Eff :**<br>Pose le masque du psychopathe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Désaxé** » niv 9 | **Eff :**<br>Pose le masque du psychopathe sur le visage du ZOBAL<br><br>Applique l'état « **Désaxé** » niv 10 |
| **Note :** po non boostable, si le ZOBAL enlève son masque il perd l'état et les bonus qui vont avec. | | | | | | | | | |

« **Désaxé** ». (max 100% dégâts et max -50% resist)

Niv 0 : En cas de coup reçu d'un ennemi =>
+0%(inc 1.5) aux dégâts (L'état disaparaît si le ZOBAL enlève son masqueous'il n'inflige pas de degats pendant un tour)
-0%(inc 0.7.5 ) aux résistances (L'état disaparaît si le ZOBAL enlève son masqueous'il n'inflige pas de degats pendant un tour)

Niv 10 : En cas de coup reçu d'un ennemi =>
+15% aux dégâts et
-7.5 % aux résistances par coup reçu.

# Actif 4 : « ESPRIT MASQUE »

Le pouvoir des masques est immense. Le Zobal peut parfois lui donner forme, et invoquer un double de lui même qui restera pour un tour ou deux afin de l'aider. Attention cependant, le Zobal subira également tous les dégâts reçus par son Esprit Masqué.

| Niv 0 | Niv 1 | Niv 2 | Niv 3 | Niv 4 | Niv 5 | Niv 6 | Niv 7 | Niv 8 | Niv 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Coût :** 6 PA / 2 PW | **Coût :** 6 PA / 2 PW | **Coût :** 6 PA / 2 PW | **Coût :** 6 PA / 2 PW | **Coût :** 5 PA / 2 PW | **Coût :** 5 PA / 2 PW | **Coût :** 5 PA / 2 PW | **Coût :** 4 PA / 2 PW | **Coût :** 4 PA / 2 PW | **Coût :** 3 PA / 2 PW |
| **PO :** 1 PO | **PO :** 1 PO | **PO :** 1 PO | **PO :** 1 PO | **PO :** 1 PO | **PO :** 1 PO | **PO :** 1 PO | **PO :** 1 PO | **PO :** 1 PO | **PO :** 1 PO |
| **EFF. :** Invoque un double parfait contrôlé par le ZOBAL.<br><br>0% de chance de rester un deuxième tour<br><br>Le zobal subit les même dégât que le double<br><br>**COND. :** 1/combat | **EFF. :** Invoque un double parfait contrôlé par le ZOBAL.<br><br>10% de chance de rester un deuxième tour<br><br>Le zobal subit les même dégât que le double<br><br>**COND. :** 1/combat | **EFF. :** Invoque un double parfait contrôlé par le ZOBAL.<br><br>20% de chance de rester un deuxième tour<br><br>Le zobal subit les même dégât que le double<br><br>**COND. :** 1/combat | **EFF. :** Invoque un double parfait contrôlé par le ZOBAL.<br><br>30% de chance de rester un deuxième tour<br><br>Le zobal subit les même dégât que le double<br><br>**COND. :** 1/combat | **EFF. :** Invoque un double parfait contrôlé par le ZOBAL.<br><br>40% de chance de rester un deuxième tour<br><br>Le zobal subit les même dégât que le double<br><br>**COND. :** 1/combat | **EFF. :** Invoque un double parfait contrôlé par le ZOBAL.<br><br>50% de chance de rester un deuxième tour<br><br>Le zobal subit les même dégât que le double<br><br>**COND. :** 1/combat | **EFF. :** Invoque un double parfait contrôlé par le ZOBAL.<br><br>60% de chance de rester un deuxième tour<br><br>Le zobal subit les même dégât que le double<br><br>**COND. :** 1/combat | **EFF. :** Invoque un double parfait contrôlé par le ZOBAL.<br><br>70% de chance de rester un deuxième tour<br><br>Le zobal subit les même dégât que le double<br><br>**COND. :** 1/combat | **EFF. :** Invoque un double parfait contrôlé par le ZOBAL.<br><br>80% de chance de rester un deuxième tour<br><br>Le zobal subit les même dégât que le double<br><br>**COND. :** 1/combat | **EFF. :** Invoque un double parfait contrôlé par le ZOBAL.<br><br>100% de chance de rester un deuxième tour<br><br>Le zobal subit les même dégât que le double<br><br>**COND. :** 1/combat |

**Note :** Le double disparaît au début du prochain tour du ZOBAL. le double doit effecter sont test pour se déinvoc au début de son tour pour laisser la possibilité a l'adversaire de taper dessus.

Esprit masqué : PA, PM,PO, esquive, CC, Parade, dégât, égale à ceux du zobal en début de combat. , ne peut tacle (1 PW) Ne dispose pas des passifs du zob.

# Actif 5 : « DANSE MACABRE»

Est-ce une danse ou un rituel ? Nul ne le sait. Toujours est- il que la Danse Macabre du Zobal lui permet d'augmenter la puissance de tous ses sorts, et même ceux de ses alliés !

| Niv 0 | Niv 1 | Niv 2 | Niv 3 | Niv 4 | Niv 5 | Niv 6 | Niv 7 | Niv 8 | Niv 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Coût :**<br>1 PW | **Coût :**<br>1 PW | **Coût :**<br>1 PW | **Coût :**<br>1 PW | **Coût :**<br>1 PW | **Coût :**<br>1 PW | **Coût :**<br>1 PW | **Coût :**<br>1 PW | **Coût :**<br>1 PW | **Coût :**<br>1 PW |
| **PO :** 0 PO | **PO :** 0-1 PO | **PO :** 0-1 PO | **PO :** 0-2 PO | **PO :** 0-2 PO | **PO :** 0-3 PO | **PO :** 0-3 PO | **PO :** 0-3 PO | **PO :** 0-3 PO | **PO :** 0-4 PO<br>Sans ligne de vue |
| **EFF. :**<br>Augmente les sorts élémentaires de 1 niveaux.<br><br>**COND. :**<br>1/tour | **EFF. :**<br>Augmente les sorts élémentaires de 1 niveaux.<br><br>**COND. :**<br>1/tour | **EFF. :**<br>Augmente les sorts élémentaires de 2 niveaux.<br><br>**COND. :**<br>1/tour | **EFF. :**<br>Augmente les sorts élémentaires de 2 niveaux.<br><br>**COND. :**<br>1/tour | **EFF. :**<br>Augmente les sorts élémentaires de 3 niveaux.<br><br>**COND. :**<br>1/tour | **EFF. :**<br>Augmente les sorts élémentaires de 3 niveaux.<br><br>**COND. :**<br>1/tour | **EFF. :**<br>Augmente les sorts élémentaires de 4 niveaux.<br><br>**COND. :**<br>1/tour | **EFF. :**<br>Augmente les sorts élémentaires de 5 niveaux.<br><br>**COND. :**<br>1/tour | **EFF. :**<br>Augmente les sorts élémentaires de 6 niveaux.<br><br>**COND. :**<br>1/tour | **EFF. :**<br>Augmente les sorts élémentaires de 7 niveaux.<br><br>**COND. :**<br>1/tour |

**Note :** …

# Passif 1 : « LIBERATION DE WAKFU »

Ce passif augmente les résistances du Zobal, et lui donne une chance de gagner un PA à chaque fois qu'il utilise un PW.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Niv 1** | +1% de résistances<br>5% de chance d'obtenir 1 PA | **Niv 6** | +6% de résistances<br>30% de chance d'obtenir 1 PA | **Niv 11** | +11% de résistances<br>55% de chance d'obtenir 1 PA | **Niv 16** | +16% de résistances<br>80% de chance d'obtenir 1 PA |
| **Niv 2** | +2% de résistances<br>10% de chance d'obtenir 1 PA | **Niv 7** | +7% de résistances<br>35% de chance d'obtenir 1 PA | **Niv 12** | +12% de résistances<br>60% de chance d'obtenir 1 PA | **Niv 17** | +17% de résistances<br>85% de chance d'obtenir 1 PA |
| **Niv 3** | +3% de résistances<br>15% de chance d'obtenir 1 PA | **Niv 8** | +8% de résistances<br>40% de chance d'obtenir 1 PA | **Niv 13** | +13% de résistances<br>65% de chance d'obtenir 1 PA | **Niv 18** | +18% de résistances<br>90% de chance d'obtenir 1 PA |
| **Niv 4** | +4% de résistances<br>20% de chance d'obtenir 1 PA | **Niv 9** | +9% de résistances<br>45% de chance d'obtenir 1 PA | **Niv 14** | +14% de résistances<br>70% de chance d'obtenir 1 PA | **Niv 19** | +19% de résistances<br>95% de chance d'obtenir 1 PA |
| **Niv 5** | +5% de résistances<br>25% de chance d'obtenir 1 PA | **Niv 10** | +10% de résistances<br>50% de chance d'obtenir 1 PA | **Niv 15** | +15% de résistances<br>75% de chance d'obtenir 1 PA | **Niv 20** | +20% de résistances<br>100% de chance d'obtenir 1 PA |

**Note :** Attention, ces bonus ne s'appliquent que lorsque le ZOBAL utilise un sort ayant du PW dans son coût, et pour un tour.
Le gain ne peut proc qu'une fois par tour. (limité le gain a 1 sur 2 tour)

# Passif 2 : « ART DE L'ESQUIVE »

Ce passif permet d'augmenter les dégâts du Zobal en fonction de son esquive. L'arme parfaite du Zobal furtif qui aime fuir ou se déplacer parmis ses ennemis.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Niv 1** | 1 % de l'esquive en bonus aux dégâts. | **Niv 6** | 9 % de l'esquive en bonus aux dégâts. | **Niv 11** | 16 % de l'esquive en bonus aux dégâts. | **Niv 16** | 24 % de l'esquive en bonus aux dégâts. |
| **Niv 2** | 3 % de l'esquive en bonus aux dégâts. | **Niv 7** | 10 % de l'esquive en bonus aux dégâts. | **Niv 12** | 18 % de l'esquive en bonus aux dégâts. | **Niv 17** | 25 % de l'esquive en bonus aux dégâts. |
| **Niv 3** | 4 % de l'esquive en bonus aux dégâts. | **Niv 8** | 12 % de l'esquive en bonus aux dégâts. | **Niv 13** | 19 % de l'esquive en bonus aux dégâts. | **Niv 18** | 27 % de l'esquive en bonus aux dégâts. |
| **Niv 4** | 6 % de l'esquive en bonus aux dégâts. | **Niv 9** | 13 % de l'esquive en bonus aux dégâts. | **Niv 14** | 21 % de l'esquive en bonus aux dégâts. | **Niv 19** | 29 % de l'esquive en bonus aux dégâts. |
| **Niv 5** | 7 % de l'esquive en bonus aux dégâts. | **Niv 10** | 15 % de l'esquive en bonus aux dégâts. | **Niv 15** | 22 % de l'esquive en bonus aux dégâts. | **Niv 20** | 30 % de l'esquive en bonus aux dégâts. |

**Note :** cap 100% de degats

# Passif 3 : « BAS LES MASQUES »

Bas les masques permet de gagner des niveaux de Rénouvellement, un état qui, à son maximum, rend un PW. Pour gagner du Renouvellement, le Zobal va devoir enchainer esquives, morts d'ennemis et coups critiques.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Niv 1** | +1 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+1 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+1 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi | **Niv 6** | +3 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+2 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+6 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi | **Niv 11** | +6 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+3 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+11 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi | **Niv 16** | +8 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+4 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+16 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi |
| **Niv 2** | +1 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+1 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+2 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi | **Niv 7** | +4 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+2 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+7 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi | **Niv 12** | +6 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+3 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+12 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi | **Niv 17** | +9 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+5 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+17 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi |
| **Niv 3** | +2 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+1 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+3 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi | **Niv 8** | +4 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+2 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+8 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi | **Niv 13** | +7 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+4 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+13 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi | **Niv 18** | +9 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+5 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+18 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi |
| **Niv 4** | +2 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+1 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+4 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi | **Niv 9** | +5 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+3 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+9 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi | **Niv 14** | +7 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+4 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+14 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi | **Niv 19** | +10 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+5 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+19 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi |
| **Niv 5** | +3 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+2 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+5 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi | **Niv 10** | +5 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+3 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+10 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi | **Niv 15** | +8 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+4 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+15 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi | **Niv 20** | +10 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si CC du ZOBAL<br>+5 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL sort d'une zone de tacle<br>+20 Niv sur l'état **« Renouvellement »** si le ZOBAL tue un ennemi |

**Note :** Il s'agit d'un état qui permet au ZOBAL de gagner des PW à chaque fois qu'il sort d'une zone de tacle, effectue un CC ou tue un ennemi .
pas plus de 30 niv de renouvèlement par tour.

Etat **« Renouvellement »** :
Cet état évolue en fonction des actions du ZOBAL et donne un PW lorsqu'il arrive au niveau 100

# Passif 4 : « CARNAVAL »

Carnaval augmente la portée des sorts de masque, ce qui permet de les lancer sur les alliés. Ce passif permet également d'augmenter les chances que les masques restent sur les alliés d'un tour sur l'autre.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Niv 1** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA si un masque est utilisé sur un allié<br>4% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour.. | **Niv 6** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA si un masque est utilisé sur un allié<br>24% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour.. | **Niv 11** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA si un masque est utilisé sur un allié<br>44% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour.. | **Niv 16** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA si un masque est utilisé sur un allié<br>64% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour.. |
| **Niv 2** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA si un masque est utilisé sur un allié<br>8% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour.. | **Niv 7** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA si un masque est utilisé sur un allié<br>28% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour.. | **Niv 12** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA si un masque est utilisé sur un allié<br>48% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour.. | **Niv 17** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA si un masque est utilisé sur un allié<br>68% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour.. |
| **Niv 3** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA si un masque est utilisé sur un allié<br>12% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour.. | **Niv 8** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA si un masque est utilisé sur un allié<br>32% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour.. | **Niv 13** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA si un masque est utilisé sur un allié<br>52% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour.. | **Niv 18** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA si un masque est utilisé sur un allié<br>72% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour.. |
| **Niv 4** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA si un masque est utilisé sur un allié<br>16% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour.. | **Niv 9** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA si un masque est utilisé sur un allié<br>36% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour.. | **Niv 14** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA si un masque est utilisé sur un allié<br>56% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour.. | **Niv 19** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA si un masque est utilisé sur un allié<br>76% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour.. |
| **Niv 5** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA si un masque est utilisé sur un allié<br>20% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour.. | **Niv 10** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA si un masque est utilisé sur un allié<br>40% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour.. | **Niv 15** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA si un masque est utilisé sur un allié<br>60% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour.. | **Niv 20** | +1PO sur les sorts masques.<br>+3 PA au coup d'un masque si utilisé sur un allié.<br>80% de chance que les alliés gardent leur masque à la fin de leur tour. |

**Note :** Le Zobal ne peut prêter qu'un masque qu'il ne porte pas. Si le ZOBAL change de masque pour en prendre un utilisé, celui de son allié disparaît. Le jet de l'allié pour savoir s'il peut garder son masque est effectué en fin du prochain tour du ZOBAL

# Passif 5 : « MAITRISE ZOBAL»

Un Maître Zobal a de nombreux bonus : pus d'esquive, des dégâts augmentés en cas de coup critique, et même la possibilité de se soigner quand il tue un ennemi.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Niv 1** | +2 en Esquive<br>+2% aux dégâts des CC<br>Soigne 0% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. | **Niv 6** | +12 en Esquive<br>+12% aux dégâts des CC<br>Soigne 3% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. | **Niv 11** | +22 en Esquive<br>+22% aux dégâts des CC<br>Soigne 5% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. | **Niv 16** | +32 en Esquive<br>+32% aux dégâts des CC<br>Soigne 8% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. |
| **Niv 2** | +4 en Esquive<br>+4% aux dégâts des CC<br>Soigne 1% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. | **Niv 7** | +14 en Esquive<br>+14% aux dégâts des CC<br>Soigne 3% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. | **Niv 12** | +24 en Esquive<br>+24% aux dégâts des CC<br>Soigne 6% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. | **Niv 17** | +34 en Esquive<br>+34% aux dégâts des CC<br>Soigne 8% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. |
| **Niv 3** | +6 en Esquive<br>+6% aux dégâts des CC<br>Soigne 1% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. | **Niv 8** | +16 en Esquive<br>+16% aux dégâts des CC<br>Soigne 4% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. | **Niv 13** | +26 en Esquive<br>+26% aux dégâts des CC<br>Soigne 6% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. | **Niv 18** | +36 en Esquive<br>+36% aux dégâts des CC<br>Soigne 9% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. |
| **Niv 4** | +8 en Esquive<br>+8% aux dégâts des CC<br>Soigne 2% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. | **Niv 9** | +18 en Esquive<br>+18% aux dégâts des CC<br>Soigne 4% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. | **Niv 14** | +28 en Esquive<br>+28% aux dégâts des CC<br>Soigne 7% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. | **Niv 19** | +38 en Esquive<br>+38% aux dégâts des CC<br>Soigne 9% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. |
| **Niv 5** | +10 en Esquive<br>+10% aux dégâts des CC<br>Soigne 2% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. | **Niv 10** | +20 en Esquive<br>+20% aux dégâts des CC<br>Soigne 5% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. | **Niv 15** | +30 en Esquive<br>+30% aux dégâts des CC<br>Soigne 7% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. | **Niv 20** | +40 en Esquive<br>+40% aux dégâts des CC<br>Soigne 10% des PDV max du ZOBAL lorsqu'il tue un ennemi. |

**Note :** Ne fonctionne pas sur les invocations