Classe: Pandawa



Thèmes et Eléments

Thème :	Thème:	Thème:

Sort 1 : Souffle Laiteux

Coût: 2 PA	PO : 1-4	Zone : Point	LDV	: Oui PO BOOS		ST:	Con	ditions : Aucune	
	Effets			Effets Critiques					
Dgt:2	Inc: 0.2	Total: 22			Dgt :		Inc :	Total :	
Sur le panda : Le Les sorts feu n'a soignent le pand d'assoiffé qui au	7.								
Note:								ID: 2202	

Sort 2 : Nuage Laiteux PO BOOST: Coût: 4 PA **PO:** 1-5 Zone : Point LDV: Oui **Conditions**: Aucune Oui **Effets Effets Critiques** Inc: 0.4 Total: 44 Total: **Dgt**: 4 Inc: Dgt: (soin) Euphorie (+20 Niv.) Sur Tonneau: « carré 1 » **Note :** PANDA n'est pas affecté par les dégâts en zone. **ID**: 2203 Euphorie: +1% eau

Sort 3: Tekilait PO BOOST: Coût: 1Pa2Pm **PO:** 1-6 Zone : Point LDV: Oui Conditions: 2/tour Oui **Effets Effets Critiques** Dgt:3 Inc: 0.37 Total: Total: 40 Dgt: Inc: (soin) Euphorie (+5 Niv.) Sur Tonneau: « croix 1» **ID**: 2204 Note:

Sort 4 : Vague de Lait PO BOOST: LDV: Oui Coût: 6PA1PW **PO:** 1-3 Zone: Point **Conditions**: Aucune Oui **Effets Effets Critiques** Dgt:7 Inc: 0.81 **Total**: 88 Total: Inc: Dgt: (soin) Euphorie (+30 Niv.) Sur Tonneau: « diagonale 2 » **ID**: 2205 Note:

Sort 5 : Fontaine de laiqueur PO **Conditions:** Coût: 5 PA LDV: Oui BOOST: **PO**: 1-4 Zone: Croix 1 Oui **Effets Effets Critiques** Inc: 0.5 **Dgt**: 5 Total: 55 Dgt: Inc: Total: (soin) Euphorie (+25 Niv.) Sur Tonneau: « croix 3 » Cibles attirées vers le tonneau **ID:** 2207 Note:

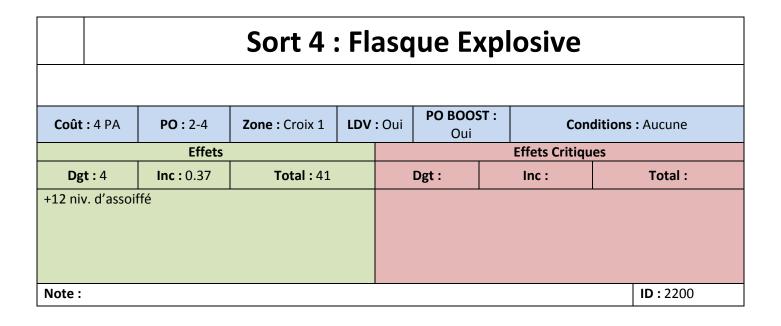
Sort 1 : Souffle Enflammé

PO BOOST: Coût: 3 PA **PO:** 1-2 **Zone**: Ligne 2 LDV: Oui **Conditions**: Aucune Oui **Effets Effets Critiques Inc:** 0.35 **Total**: 30 Total: **Dgt:** 3 Inc: Dgt: +9 niv. d'assoiffé Si lancé sur le panda, consomme les états assoiffé Note: assoiffé: si consommé, vole un PA (inc 2.5%) et des PM (inc 1%) **ID**: 2194

Sort 2 : Tournée Générale

PO BOOST: Coût: 1PA2PM Zone : Point LDV: Oui **Conditions**: 1/cible **PO**: 1-4 Oui **Effets Effets Critiques Dgt:** 3 Inc: 0.34 Total: Total: 37 Dgt: Inc: +3 niv. d'assoiffé **ID**: 2199 Note:

	Sort 3 : Coup Laiteux											
Coût: 4 PA 1 PM	PO : 2-2	Zone : Croix 1	LD	V : Non	PO BC		Co	nditions : Aucune				
	Effets					Effets Critiques						
Dgt:4	Inc: 0.36	Total : 42		Dgt : Inc		nc :	Total :					
Téléporte vers la case de destination +12 niv d'assoiffé												
Note:								ID : 2196				



Sort 5 : Toilaitage

Coût: 5 PA	PO: 3-4	Zone : Cercle 2	LDV	: Oui	PO BOOS Oui	ST:	Cond	ditions : Aucune
	Effets						Effets Critiqu	ies
Dgt: 5		Dgt: Inc:			Total :			
+15 niv. d'assoif								
Note:							ID : 2256	

Coût: 3 PA	PO:1	Zone : Point	LDV	: Oui	PO BOOS Non	ST:	Cond	ditions	: Aucune
	Effets						Effets Critiqu	ies	
Dgt: 3		Dgt : Inc :				Total :			
Pousse de 1 cas Se rapproche de									
Note:									ID : 2190

Sort 2: Six Roses PO BOOST: Coût: 2 PA **PO**: 0-1 Zone : Point LDV: Oui **Conditions**: Aucune Non **Effets Effets Critiques** Total: Dgt: 2 Inc: 0.25 Total: 27 Dgt: Inc: Imbibé +3 Sur panda : applique mélange explosif et +1 Pa Mélange explosif : les sorts eau infligent des dégâts à la place de leurs soins, N'augmente plus l'euphorie. Inflige 6 PdV terre par 5 niveau d'euphorie qui auraient dû être appliqués. Sort eau +2 PO min et max **ID**: 2193 Note:

		Sor	t 3	: F	rappe	F	ût				
Coût: 2 PA / 1 PM	PO :0	Zone : Croix	LD	V :	PO BOOS	ST :	2 ut	ilisatio	rt du Tonneau ons / tour		
	Effets						Effets Critiques				
Dgt : 3	Inc: 0.41	Total: 44	-		Dgt:		Inc :		Total :		
Imbibé (+3 Niv.)											
Note:									ID : 2197		

	Sort 4 : Lucha L'ambrée											
Coût : 4 PA	Oui											
	Effets						Effets Critiques					
Dgt:4	Inc: 0.54	Total : 58			Dgt:		Inc :	Total :				
Imbibé (+6 Niv.)	Imbibé (+6 Niv.) « custom »											
Note:	Note :							ID: 2198				

Sort 5 : Blitzkriek

PO BOOST: **Conditions**: Port du Tonneau Zone: Vline X LDV : Oui Coût: 6 PA 1 PM **PO**:4 1/tour Non **Effets Effets Critiques** Dgt:7 **Inc:** 0.86 **Total**: 93 Inc: Total: Dgt: Le pandawa se téléporte jusqu'à la 4ème case en ligne (po non modifiable), inflige les dégâts du sort aux cases traversées Imbibé (+9 Niv.) **ID**: 2201 Note:



Actif 1 : Karchamrak

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9		
Coût: 3 PA	Coût: 3 PA	Coût: 3 PA	Coût: 3 PA	Coût: 3 PA	Coût: 2 PA	Coût: 2 PA	Coût: 2 PA	Coût: 2 PA	Coût: 1 PA		
PO : 1/1-2	PO : 1/1-2	PO : 1/1-2	PO : 11-2	PO : 1/1-3	PO : 1/1-3	PO : 1/1-3	PO : 1/1-3	PO : 1/1-4	PO : 1/1-4		
Eff : Porte ou jette la cible	Eff : Porte ou jette la cible	Eff: Porte ou jette la cible	Eff : Porte ou jette la cible	Eff: Porte ou jette la cible	Eff : Porte ou jette la cible	Eff : Porte ou jette la cible					
+10 déstabilisé											
Note : toute perte de Pdv qu'un ennemi subit si le panda porte un allié applique 1 Niveau de déstabilisé Déstabilisé : au niveau 10 le panda laisse tomber sa cible à 3 Po max Sldv, (-1 () Niv si le panda ne porte pas)											

	Actif 2 : Tonneau											
Niv	0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9		

Coût: 6 PA	Coût: 6 PA	Coût: 6 PA	Coût: 6 PA	Coût: 6 PA	Coût: 6 PA	Coût :53 PA	Coût: 5 PA	Coût: 5 PA	Coût: 4 PA
PO:1	PO:1	PO:1	PO :2	PO :2	PO :2	PO:2	PO: 3	PO: 3	PO: 3
Eff : Pose le	Eff: Pose le	Eff : Pose le	Eff: Pose le	Eff : Pose le	Eff : Pose le	Eff : Pose le	Eff : Pose le	Eff: Pose le	Eff: Pose le
Tonneau	Tonneau - tonneau : 20%	Tonneau	Tonneau						
-tonneau : 17.5% des pdv du pandawa Le tonneau a les res du pandawa	des pdv du pandawa Le tonneau a les res du pandawa En début de	-tonneau : 22.5% des pdv du pandawa Le tonneau a les res du pandawa	-tonneau : 25% des pdv du pandawa Le tonneau a les res du pandawa	-tonneau : 27.5% des pdv du pandawa Le tonneau a les res du pandawa	-tonneau : 30% des pdv du pandawa Le tonneau a les res du pandawa	-tonneau : 32.5% des pdv du pandawa Le tonneau a les res du pandawa	-tonneau : 35% des pdv du pandawa Le tonneau a les res du pandawa	-tonneau : 37.5% des pdv du pandawa Le tonneau a les res du pandawa	-tonneau : 40% des pdv du pandawa Le tonneau a les res du pandawa
En début de combat un tonneau est invoqué à 1 case du panda (sur le panda en cas d'impossibilité)	combat un tonneau est invoqué à 1 case du panda (sur le panda en cas d'impossibilité)	En début de combat un tonneau est invoqué à 1 case du panda (sur le panda en cas d'impossibilité)	En début de combat un tonneau est invoqué à 1 case du panda (sur le panda en cas d'impossibilité)	En début de combat un tonneau est invoqué à 1 case du panda (sur le panda en cas d'impossibilité)	En début de combat un tonneau est invoqué à 1 case du panda (sur le panda en cas d'impossibilité)	En début de combat un tonneau est invoqué à 1 case du panda (sur le panda en cas d'impossibilité)	En début de combat un tonneau est invoqué à 1 case du panda (sur le panda en cas d'impossibilité)	En début de combat un tonneau est invoqué à 1 case du panda (sur le panda en cas d'impossibilité))	En début de combat un tonneau est invoqué à 1 case du panda (sur le panda en cas d'impossibilité)
Note: en cas de destruction du tonneau, un tonneau est réinvoqué 1 tour après sa destruction à 2 cases sans LDV (en respectant les interdictions de									

blocage de passage)

Δα	~tif	3	•	F+I	ner
A	JLII		•	LU	ICI

-	Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
	Coût: 6 PA	Coût: 6 PA	Coût: 6 PA	Coût: 5 PA	Coût: 5 PA	Coût: 5 PA	Coût: 4 PA	Coût: 4 PA	Coût: 4 PA	Coût: 3 PA
	1PW									

PO :0	PO : 0-1	PO : 0-2	PO : 0-2	PO : 0-3	PO : 0-4	PO : 0-4	PO : 0-5	PO : 0-6	PO : 0-6	
Eff:	Eff:	Eff:	Eff:	Eff: Sur allié:	Eff:	Eff:	Eff:	Eff:	Eff:	
Sur allié : éthéré	Sur allié : éthéré	Sur allié : éthéré	Sur allié : éthéré	éthéré stabilise +	Sur allié : éthéré					
stabilise + ne	stabilise + ne	stabilise + ne	stabilise + ne	ne bloque plus les	stabilise + ne					
bloque plus les	bloque plus les	bloque plus les	bloque plus les	Ldv	bloque plus les					
Ldv	Ldv	Ldv	Ldv		Ldv	Ldv	Ldv	Ldv	Ldv	
				Sur ennemi :						
Sur ennemi :	Sur ennemi :	Sur ennemi :	Sur ennemi :	La cible fait un jet	Sur ennemi :					
La cible fait un jet	La cible fait un jet	La cible fait un jet	La cible fait un jet	d'esquive contre	La cible fait un jet					
d'esquive contre	d'esquive contre	d'esquive contre	d'esquive contre	le panda, en cas	d'esquive contre					
le panda, en cas	le panda, en cas	le panda, en cas	le panda, en cas	d'échec :	le panda, en cas					
d'échec :	d'échec :	d'échec :	d'échec :	Ethéré	d'échec :					
Ethéré	Ethéré	Ethéré	Ethéré		Ethéré	Ethéré	Ethéré	Ethéré	Ethéré	
				+10 tacles pour 1						
+2 tacles pour 1	+4 tacles pour 1	+6 tacles pour 1	+8 tacles pour 1	tour	+12 tacles pour 1	+14 tacles pour 1	+16tacles pour 1	+18 tacles pour 1	+20 tacles pour 1	
tour	tour	tour	tour		tour	tour	tour	tour	tour	
Note:										
ethéré niv 2 : ne peut être stabilisé par ether (-1 niv par tour)										

Actif 4: Télépo	ortono
-----------------	--------

ĺ	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: 1 PW
	1 PW									

PO: 1-3	PO : 1-3	PO : 1-4	PO : 1-4	PO: 1-5	PO: 1-5	PO : 1-6	PO : 1-6	PO : 1-7	PO : 1-7
Eff: Téléporte	Eff: Téléporte	Eff: Téléporte	Eff: Téléporte	Eff: Téléporte	Eff: Téléporte	Eff: Téléporte	Eff: Téléporte	Eff: Téléporte	Eff: Téléporte
le Pandawa	le Pandawa	le Pandawa	le Pandawa	le Pandawa	le Pandawa	le Pandawa	le Pandawa	le Pandawa	le Pandawa
près du	près du	près du	près du	près du	près du	près du	près du	près du	près du
Tonneau	Tonneau	Tonneau	Tonneau	Tonneau	Tonneau	Tonneau	Tonneau	Tonneau	Tonneau
Note: 1/tour									

Actif 5 : Happy Hour

	Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
C	oût:6PA	Coût: 6 PA	Coût: 6 PA	Coût: 5 PA	Coût: 5 PA	Coût: 5 PA	Coût: 4 PA	Coût: 4 PA	Coût : 4 PA	Coût: 3 PA

PO: 2	PO: 2	PO: 3	PO: 3	PO:4	PO:4	PO: 5	PO: 5	PO: 6	PO :6
Eff sur	Eff sur	Eff sur	Eff sur	Eff sur					
tonneau: 8 % des dégâts subis par les alliés à 1 case du tonneau sont renvoyés sur le panda.	tonneau: 16 % des dégâts subis par les alliés à 1 case du tonneau sont renvoyés sur le panda.	tonneau: 24 % des dégâts subis par les alliés à 1 case du tonneau sont renvoyés sur le panda.	tonneau: 32 % des dégâts subis par les alliés à 1 case du tonneau sont renvoyés sur le panda.	tonneau: 40 % des dégâts subis par les alliés à 1 case du tonneau sont renvoyés sur le panda.	tonneau: 48 % des dégâts subis par les alliés à 1 case du tonneau sont renvoyés sur le panda.	tonneau: 56 % des dégâts subis par les alliés à 1 case du tonneau sont renvoyés sur le panda.	tonneau: 64 % des dégâts subis par les alliés à 1 case du tonneau sont renvoyés sur le panda.	tonneau: 72 % des dégâts subis par les alliés à 1 case du tonneau sont renvoyés sur le panda.	tonneau: 80 % des dégâts subis par les alliés à 1 case du tonneau sont renvoyés sur le panda.
Sur panda : coute 1 Pw supplémentaire, 10 % des dégâts subis par les alliés à 2 cases du tonneau sont renvoyés sur le panda.	Sur panda : coute 1 Pw supplémentaire, 20 % des dégâts subis par les alliés à 2 cases du tonneau sont renvoyés sur le panda.	Sur panda : coute 1 Pw supplémentaire, 30 % des dégâts subis par les alliés à 2 cases du tonneau sont renvoyés sur le panda.	Sur panda : coute 1 Pw supplémentaire, 40 % des dégâts subis par les alliés à 2 cases du tonneau sont renvoyés sur le panda.	Sur panda : coute 1 Pw supplémentaire, 50 % des dégâts subis par les alliés à 2 cases du tonneau sont renvoyés sur le panda.	Sur panda: coute 1 Pw supplémentaire, 60 % des dégâts subis par les alliées à 2 cases du tonneau sont renvoyés sur le panda.	Sur panda: coute 1 Pw supplémentaire, 70% des dégâts subis par les alliés à 2 cases du tonneau sont renvoyés sur le panda.	Sur panda : coute 1 Pw supplémentaire, 80 % des dégâts subis par les alliés à 2 cases du tonneau sont renvoyés sur le panda.	Sur panda: coute 1 Pw supplémentaire, 90 % des dégâts subis par les alliés à 2 cases du tonneau sont renvoyés sur le panda.	Sur panda : coute 1 Pw supplémentaire, 100 % des dégâts subis par les alliés à 2 cases du tonneau sont renvoyés sur le panda.
Note: 1 fois par	tour								ID: 2210



Passif 1 : Cocktail Incandescent										
Niv 1	Si le panda finit son tour au contact	Niv 6	Si le panda finit son tour au	Niv 11	Si le panda finit son tour au	Niv 16	Si le panda finit son tour au			

	de son tonneau :		contact de son tonneau :		contact de son tonneau :		contact de son tonneau :
	+2 niv de cocktail enflammé		+12 niv de cocktail enflammé		+22 niv de cocktail enflammé		+32 niv de cocktail enflammé
Niv 2	Si le panda finit son tour au	Niv 7	Si le panda finit son tour au	Niv 12	Si le panda finit son tour au	Niv 17	Si le panda finit son tour au
	contact de son tonneau :		contact de son tonneau :		contact de son tonneau :		contact de son tonneau :
	+4 niv de cocktail enflammé		+14 niv de cocktail enflammé		+24 niv de cocktail enflammé		+34 niv de cocktail enflammé
Niv 3	Si le panda finit son tour au	Niv 8	Si le panda finit son tour au	Niv 13	Si le panda finit son tour au	Niv 18	Si le panda finit son tour au
	contact de son tonneau :		contact de son tonneau :		contact de son tonneau :		contact de son tonneau :
	+6 niv de cocktail enflammé		+16 niv de cocktail enflammé		+26 niv de cocktail enflammé		+36 niv de cocktail enflammé
Niv 4	Si le panda finit son tour au	Niv 9	Si le panda finit son tour au	Niv 14	Si le panda finit son tour au	Niv 19	Si le panda finit son tour au
	contact de son tonneau :		contact de son tonneau :		contact de son tonneau :		contact de son tonneau :
	+8 niv de cocktail enflammé		+18 niv de cocktail enflammé		+28 niv de cocktail enflammé		+38 niv de cocktail enflammé
Niv 5	Si le panda finit son tour au	Niv 10	Si le panda finit son tour au	Niv 15	Si le panda finit son tour au	Niv 20	
	contact de son tonneau :		contact de son tonneau :		contact de son tonneau :		Si le panda finit son tour au
	+10 niv de cocktail enflammé		+20 niv de cocktail enflammé		+30 niv de cocktail enflammé		contact de son tonneau :
							+40 niv de cocktail enflammé
Note:	cocktail enflammé +1% (inc 1) au sort fe	eu s'ils app	liquent de l'assoiffé, (max 150)				ID: 2211

Passif 2	Maître	de l'	lvresse
1 03311 &		\mathbf{u}	IVICABE

			a						
Niv 1	+1 niveau d'ivre à X allié en contact	Niv 6	+6 niveaux d'ivre à X allié en	Niv 11	+11 niveaux d'ivre à X allié en	Niv 16	+16 niveaux d'ivre à X allié en		
	avec le tonneau au début de leur		contact avec le tonneau au début		contact avec le tonneau au début		contact avec le tonneau au début		
	tour		de leur tour		de leur tour		de leur tour		
Niv 2	+2 niveaux d'ivre à X allié en	Niv 7	+7 niveaux d'ivre à X allié en	Niv 12	+12 niveaux d'ivre à X allié en	Niv 17	+17 niveaux d'ivre à X allié en		
	contact avec le tonneau au début		contact avec le tonneau au début		contact avec le tonneau au début		contact avec le tonneau au début		
	de leur tour		de leur tour		de leur tour		de leur tour		
Niv 3	+3 niveaux d'ivre à X allié en	Niv 8	+8 niveaux d'ivre à X allié en	Niv 13	+13 niveaux d'ivre à X allié en	Niv 18	+18 niveaux d'ivre à X allié en		
	contact avec le tonneau au début		contact avec le tonneau au début		contact avec le tonneau au début		contact avec le tonneau au début		
	de leur tour		de leur tour		de leur tour		de leur tour		
Niv 4	+4 niveaux d'ivre à X allié en	Niv 9	+9 niveaux d'ivre à X allié en	Niv 14	+14 niveaux d'ivre à X allié en	Niv 19	+19 niveaux d'ivre à X allié en		
	contact avec le tonneau au début		contact avec le tonneau au début		contact avec le tonneau au début		contact avec le tonneau au début		
	de leur tour		de leur tour		de leur tour		de leur tour		
Niv 5	+5 niveaux d'ivre à X allié en	Niv 10	+10 niveaux d'ivre à X allié en	Niv 15	+15 niveaux d'ivre à X allié en	Niv 20	+20 niveaux d'ivre à 2 allié en		
	contact avec le tonneau au début		contact avec le tonneau au début		contact avec le tonneau au début		contact avec le tonneau au début		
	de leur tour		de leur tour		de leur tour		de leur tour		
Note:i	Note: ivre: +0.1 Pa + 1% Dmg puis applique gueule de bois au même lvl au tour suivant,								
1		. •		•					

Gueule de bois : -1 % Dmg -0.1 Pa

Passif 3: Tonneau sans Fond

Niv 1	+2% dégâts terre et eau	Niv 6	+12% dégâts terre et eau	Niv 11	+22% dégâts terre et eau	Niv 16	+32% dégâts terre et eau
	Les attaques alliées mono cible		Les attaques alliées mono cible		Les attaques alliées mono cible		Les attaques alliées mono cible
	effectuées sur le tonneau ont		effectuées sur le tonneau ont		effectuées sur le tonneau ont		effectuées sur le tonneau ont
	par Pa :		par Pa :		par Pa :		par Pa :
	1% de chance de poser une		6% de chance de poser une		11% de chance de poser une		16% de chance de poser une
	flaque de lait a 3 cases du		flaque de lait a 3 cases du		flaque de lait a 3 cases du		flaque de lait a 3 cases du
	tonneau		tonneau		tonneau		tonneau
Niv 2	+4% dégâts terre et eau	Niv 7	+14% dégâts terre et eau	Niv 12	+24% dégâts terre et eau	Niv 17	+34% dégâts terre et eau
	Les attaques alliées mono cible		Les attaques alliées mono cible		Les attaques alliées mono cible		Les attaques alliées mono cible
	effectuées sur le tonneau ont		effectuées sur le tonneau ont		effectuées sur le tonneau ont		effectuées sur le tonneau ont
	par Pa :		par Pa :		par Pa :		par Pa :
	2% de chance de poser une		7% de chance de poser une		12% de chance de poser une		17% de chance de poser une
	flaque de lait a 3 cases du		flaque de lait a 3 cases du		flaque de lait a 3 cases du		flaque de lait a 3 cases du
	tonneau		tonneau		tonneau		tonneau
Niv 3	+6% dégâts terre et eau	Niv 8	+16% dégâts terre et eau	Niv 13	+26% dégâts terre et eau	Niv 18	+36% dégâts terre et eau
	Les attaques alliées mono cible		Les attaques alliées mono cible		Les attaques alliées mono cible		Les attaques alliées mono cible
	effectuées sur le tonneau ont		effectuées sur le tonneau ont		effectuées sur le tonneau ont		effectuées sur le tonneau ont
	par Pa :		par Pa :		par Pa :		par Pa :
	3% de chance de poser une		8% de chance de poser une		13% de chance de poser une		18% de chance de poser une
	flaque de lait a 3 cases du		flaque de lait a 3 cases du		flaque de lait a 3 cases du		flaque de lait a 3 cases du
	tonneau		tonneau		tonneau		tonneau
Niv 4	+8% dégâts terre et eau	Niv 9	+18% dégâts terre et eau	Niv 14	+28% dégâts terre et eau	Niv 19	+38% dégâts terre et eau
	Les attaques alliées mono cible		Les attaques alliées mono cible		Les attaques alliées mono cible		Les attaques alliées mono cible
	effectuées sur le tonneau ont		effectuées sur le tonneau ont		effectuées sur le tonneau ont		effectuées sur le tonneau ont
	par Pa :		par Pa :		par Pa :		par Pa :
	4% de chance de poser une		9% de chance de poser une		14% de chance de poser une		19% de chance de poser une
	flaque de lait a 3 cases du		flaque de lait a 3 cases du		flaque de lait a 3 cases du		flaque de lait a 3 cases du
	tonneau		tonneau		tonneau		tonneau
Niv 5	+10% dégâts terre et eau	Niv 10	+20% dégâts terre et eau	Niv 15	+30% dégâts terre et eau	Niv 20	+40% dégâts terre et eau
1	Les attaques alliées mono cible		Les attaques alliées mono cible		Les attaques alliées mono cible		Les attaques alliées mono cible
1	effectuées sur le tonneau ont		effectuées sur le tonneau ont		effectuées sur le tonneau ont		effectuées sur le tonneau ont
1	par Pa :		par Pa :		par Pa :		par Pa :
	5% de chance de poser une		10% de chance de poser une		15% de chance de poser une		20% de chance de poser une
1	flaque de lait a 3 cases du		flaque de lait a 3 cases du		flaque de lait a 3 cases du		flaque de lait a 3 cases du
	tonneau		tonneau		tonneau		tonneau
	ote: flaque de lait: soigne (Ivl 100): 55 (inc 0.55) pdv chromatique, si un joueur marche dessus (max 3 par tour), le tonneau ID						
ne subi	t pas de dégâts des alliés						

Passif 4 : Poigne de Fer

Niv 1	L'allié porté gagne +1 PO	Niv 6	L'allié porté gagne +1 PO	Niv 11	L'allié porté gagne +2 PO	Niv 16	L'allié porté gagne +2 PO
	en cas de descente du panda		en cas de descente du panda		en cas de descente du panda		en cas de descente du panda
	L'ennemi porté subit :		L'ennemi porté subit :		L'ennemi porté subit :		L'ennemi porté subit :
	-1 PM (10%)		-1 PM (70%)		-1 PM (10%)		-1 PM (60%)
	+1% résiste si le panda porte un		+6% résiste si le panda porte un		-1 PM (100%)		-1 PM (100%)
	allié		allié		+11% résiste si le panda porte		+16% résiste si le panda porte
					un allié		un allié
Niv 2	L'allié porté gagne +1 PO	Niv 7	L'allié porté gagne +1 PO	Niv 12	L'allié porté gagne +2 PO	Niv 17	L'allié porté gagne +2 PO
	en cas de descente du panda		en cas de descente du panda		en cas de descente du panda		en cas de descente du panda
	L'ennemi porté subit :		L'ennemi porté subit :		L'ennemi porté subit :		L'ennemi porté subit :
	-1 PM (20%)		-1 PM (80%)		-1 PM (20%)		-1 PM (70%)
	+2% résiste si le panda porte un		+7% résiste si le panda porte un		-1 PM (100%)		-1 PM (100%)
	allié		allié		+12% résiste si le panda porte		+17% résiste si le panda porte
					un allié		un allié
Niv 3	L'allié porté gagne +1 PO	Niv 8	L'allié porté gagne +1 PO	Niv 13	L'allié porté gagne +2 PO	Niv 18	L'allié porté gagne +2 PO
	en cas de descente du panda		en cas de descente du panda		en cas de descente du panda		en cas de descente du panda
	L'ennemi porté subit :		L'ennemi porté subit :		L'ennemi porté subit :		L'ennemi porté subit :
	-1 PM (40%)		-1 PM (90%)		-1 PM (30%)		-1 PM (80%)
	+3% résiste si le panda porte un		+8% résiste si le panda porte un		-1 PM (100%)		-1 PM (100%)
	allié		allié		+13% résiste si le panda porte		+18% résiste si le panda porte
					un allié		un allié
Niv 4	L'allié porté gagne +1 PO	Niv 9	L'allié porté gagne +1 PO	Niv 14	L'allié porté gagne +2 PO	Niv 19	L'allié porté gagne +2 PO
	en cas de descente du panda		en cas de descente du panda		en cas de descente du panda		en cas de descente du panda
	L'ennemi porté subit :		L'ennemi porté subit :		L'ennemi porté subit :		L'ennemi porté subit :
	-1 PM (50%)		-1 PM (100%)		-1 PM (40%)		-1 PM (90%)
	+4% résiste si le panda porte un		+9% résiste si le panda porte un		-1 PM (100%)		-1 PM (100%)
	allié		allié		+14% résiste si le panda porte		+19% résiste si le panda porte
					un allié		un allié
Niv 5	L'allié porté gagne +1 PO	Niv 10	L'allié porté gagne +1PO	Niv 15	L'allié porté gagne +2 PO	Niv 20	L'allié porté gagne +2 PO
	en cas de descente du panda		en cas de descente du panda		en cas de descente du panda		en cas de descente du panda
	L'ennemi porté subit :		L'ennemi porté subit :		L'ennemi porté subit :		L'ennemi porté subit :
	-1 PM (60%)		-1 PM (100%)		-1 PM (50%)		-1 PM (100%)
	+5% résiste si le panda porte un		+10% résiste si le panda porte		-1 PM (100%)		-1 PM (100%)
	allié		un allié		+15% résiste si le panda porte		+20% résiste si le panda porte
					un allié		un allié
				ı		1	

Note: ID: 2214

	Passif 5: Instinct Laiteux						
Niv 1	Si attaquant Imbibé ou	Niv 6	Si attaquant Imbibé ou	Niv 11	Si attaquant Imbibé ou	Niv 16	Si attaquant Imbibé ou
	assoiffé : 1% des dégâts sont		assoiffé : 6% des dégâts		assoiffé : 11% des dégâts		assoiffé : 16% des dégâts
	envoyés aux tonneaux		sont envoyés aux tonneaux		sont envoyés aux tonneaux		sont envoyés aux tonneaux
Niv 2	Si attaquant Imbibé ou	Niv 7	Si attaquant Imbibé ou	Niv 12	Si attaquant Imbibé ou	Niv 17	Si attaquant Imbibé ou
	assoiffé : 2% des dégâts sont		assoiffé : 7% des dégâts sont		assoiffé : 12% des dégâts		assoiffé : 17% des dégâts
	envoyés aux tonneaux		envoyés aux tonneaux		sont envoyés aux tonneaux		sont envoyés aux tonneaux
Niv 3	Si attaquant Imbibé ou	Niv 8	Si attaquant Imbibé ou	Niv 13	Si attaquant Imbibé ou	Niv 18	Si attaquant Imbibé ou
	assoiffé : 3% des dégâts sont		assoiffé : 8% des dégâts sont		assoiffé : 13% des dégâts		assoiffé : 18% des dégâts
	envoyés aux tonneaux		envoyés aux tonneaux		sont envoyés aux tonneaux		sont envoyés aux tonneaux
Niv 4	Si attaquant Imbibé ou	Niv 9	Si attaquant Imbibé ou	Niv 14	Si attaquant Imbibé ou	Niv 19	Si attaquant Imbibé ou
	assoiffé : 4% des dégâts sont		assoiffé : 9% des dégâts sont		assoiffé : 14% des dégâts		assoiffé : 19% des degats
	envoyés aux tonneaux		envoyés aux tonneaux		sont envoyés aux tonneaux		sont envoyés aux tonneaux
Niv 5	Si attaquant Imbibé ou	Niv 10	Si attaquant Imbibé ou	Niv 15	Si attaquant Imbibé ou	Niv 20	Si attaquant Imbibé ou
	assoiffé : 5% des dégâts sont		assoiffé : 10% des dégâts		assoiffé : 15% des dégâts		assoiffé : 20% des dégâts
	envoyés aux tonneaux		sont envoyés aux tonneaux		sont envoyés aux tonneaux		sont envoyés au tonneau
Note:							ID: 2215