

LES CRÉATURES DE WONDER WARS

BUZZ

Buzz TD [The Deep]

30 ATK/40 HP



Ingrédients :



Capacité :

Affaiblir

En combat : laisse 2 accumulations d'affaiblissement (troupes uniquement).

Enfeeble : Réduit de façon permanente l'**ATK** de la troupe affectée.

Buzz VG [Vanguard]

30 ATK / 20 HP



Ingrédients :



Capacité :

Extraction

En combat : soigne +20 HP en touchant un ennemi.

Buzz JT [Junk Towers]

30 ATK/40 HP



Ingrédients :



Capacité :

Tueur de mages

En combat : laisse tomber 2 accumulations de L'affaiblissement de l'âme (troupes uniquement).

Affaiblissement de l'âme : réduit la valeur de la capacité.

Buzz WF [Wild Frontier]

30 ATK/40 HP



Ingrédients :



Capacité :

Marque de chasseur

En combat : à chaque attaque, l'ennemi reçoit 2 accumulations de Marque de chasseur.

Buzz JK [Jokülheim]

30 ATK/40 HP



Ingrédients :



Capacité :

Blessures

En combat : à chaque fois qu'il attaque, l'ennemi reçoit 2 accumulations de Blessures.

Blessure : avec 5 accumulations ou plus, explosent et font **10 DMG** par accumulations.

Buzz VC [Vulcan]

30 ATK/40 HP



Ingrédients :



Capacité :

Coup Brûlant

En combat : laisse 2 accumulations de brûlure (héros uniquement).

Brûlure : à la fin du round, consomme 1 accumulation et inflige **10 DMG**.

Buzz UR [Underrock]

30 ATK/40 HP



Ingrédients :



Capacité :

Proie délicieuse

Au combat : laissez 2 compilations de Repas préféré.

Repas préféré (FM) : Une troupe ayant des accumulations de FM donne des majors à la troupe qui la tue.

1 Accumulation : 10 HP.

2 Accumulations : 10 ATK 10 HP.

3 Accumulations : 10 ATK 20 HP.

4 Accumulations : 10 ATK 20 HP.

DROGDOR

Drogdor TD [The Deep]

30 ATK/50 HP



Ingrédients :



Capacité :

Rayon jumeau

Après le combat : Inflige **20 DMG** aux troupes ennemies adjacentes.

Drogdor UR [Underrock]

20 ATK/40 HP



Ingrédients :



Capacité :

Peau dure

Après le combat : se donne **+10 ATK** **+10 HP**.

Drogdor VC [Vulcan]

30 ATK/50 HP



Ingrédients :



Capacité :

Assassinat

Après le combat : Si elle touche le héros ennemi, elle lui inflige **20 DMG** supplémentaires.

Drogdor WF [Wild Frontier]

30 ATK/50 HP



Ingrédients :



Capacité :

Vague de guérison

Après le combat : soigne **20 HP** aux troupes alliées adjacentes.

Drogdor JT [Junk Towers]

30 ATK/50 HP



Ingrédients :



Capacité :

Esprit affaibli

Après le combat : Réduit de **20 ATK** les troupes ennemies adjacentes.

Drogdor JK [Jokülheim]

30 ATK/50 HP



Ingrédients :



Capacité :

Abattre les faibles

Après le combat : si l'ennemi a un effet négatif, Drogdor JK inflige **20 DMG**.

Drogdor VG [Vanguard]

20 ATK/50 HP



Ingrédients :



Capacité :

Rend

Combat Rend : gagnez **+20 ATK** à chaque fois que vous attaquez un héros ennemi.

FLITUS

Flitus TD [The Deep]

30 ATK/40 HP



Ingrédients :



Capacité :

Orbe de destruction

À l'entrée : inflige **20 DMG** aux troupes ennemies dans la même zone.

Flitus JT [Junk Towers]

20 ATK/40 HP



Ingrédients :



Capacité :

Aide chronométrée

Entrée : La prochaine troupe alliée dans l'arène gagne **+20 ATK + 20 HP** jusqu'à la fin du round.

Flitus WF [Wild Frontier]

20 ATK/50 HP



Ingrédients :



Capacité :

Croissance de la nature

A l'entrée : soigne 30 PV au héros allié.

Flitus UR [Underrock]

10 ATK/60 HP



Ingrédients :



Capacité :

Miam

A l'entrée : se donne 2 piles de Repas préféré.

Nourriture favorite (FM) : une troupe avec des accumulations FM donne des améliorations aux accumulations de la troupe qui la tue.

1 accumulation : 10 HP.

2 accumulations : 10 ATK 10 HP.

3 accumulations : 10 ATK 20 HP.

4 accumulations : 10 ATK 20 HP.

Flitus VG [Vanguard]

20 ATK/40 HP



Ingrédients :



Capacité :

Boule de commandeur

À l'entrée : donne **+20 ATK** au héros allié jusqu'à la fin du round.

Flitus VC [Vulcan]

20 ATK/20 HP



Ingrédients :



Capacité :

Coup direct

A l'entrée : inflige **40 DMG** au héros ennemi.

Flitus JK [Jokülheim]

10 ATK/30 HP



Ingrédients :



Capacité :

Frappe assistée

A l'entrée : donne 3 accumulations de Blessures à la troupe ennemie dans la ligne adverse.

Blessure : à partir de 5 accumulations, elle explose et inflige **10 DMG** par accumulation consommée.

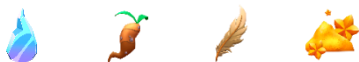
IVUR

Ivur UR [Underrock]

20 ATK/90 HP



Ingrédients :



Capacité :

Appétit sans fin

Sur changement : inflige **20 DMG** aux troupes alliées adjacentes et gagne un nombre de **HP** égal aux **DMG** infligés.

Ivur WF [Wild Frontier]

20 ATK/70 HP



Ingédients :



Capacité :

Restauration

Lors d'un changement : Soigne de **+20 HP** les troupes alliées adjacentes et le héros.

Ivur JK [Jokülheim]

20 ATK/90 HP



Ingrédients :



Capacité :

L'instinct de tueur

Lors de la commutation : les troupes ennemies dans la même ligne recevront 3 accumulations de marque de chasseur.

Marque de chasseur : la prochaine attaque (pas la compétence) reçue par une troupe avec une marque de chasseur, aura des dégâts supplémentaires égaux au nombre d'accumulations.

3 accumulations : **30 points de dégâts** supplémentaires.

Ivur VC [Vulcan]

20 ATK/70 HP



Ingrédients :



Capacité :

Arc de lumière

Sur changement : Inflige **20 DMG** aux troupes alliées adjacentes et frappe le héros ennemi de **20 DMG + 10 DMG** par troupe alliée affectée.

Ivur VG [Vanguard]

20 ATK/60 HP



Ingrédients :



Capacité :

Apparence héroïque

Lors du changement : gagne **+20 ATK** **+20 HP** jusqu'à la fin du round.

Ivur JT [Junk Towers]

20 ATK/90 HP



Ingrédients :



Capacité :

Entrée de pouvoir

Lors de la commutation : les troupes adjacentes gagnent **+10 ATK +10 HP** jusqu'à la fin du round.

Ivur TD [The Deep]

20 ATK/70 HP



Ingrédients :



Capacité :

Vague d'ombre

Au changement : Inflige **10 DMG** aux troupes ennemies dans la même ligne et adjacentes.

NEYON

Neyon JT [Junk Towers]

20 ATK/50 HP



Ingrédients :



Capacité :

Pluie vivifiante

À la mort : Neyon JT donne à toutes les troupes alliées dans l'arène **+10 ATK** et **+0 HP** de façon permanente.

Neyon TD [The Deep]

10 ATK/50 HP



Ingrédients :



Capacité :

Boule de ténèbres

À la mort : inflige **20 DMG** à la troupe ennemie dans l'arène avec le plus d'**ATK**.

Neyon UR [Underrock]

10 ATK/50 HP



Ingrédients :



Capacité :

Meilleur repas

À la mort : donne **+10 ATK + 10 HP** au héros allié.

Neyon VG [Vanguard]

20 ATK/50 HP



Ingrédients :



Capacité :

Explosion du bouclier

A la mort : donne **20 SHIELD** à toutes les troupes alliées dans l'arène jusqu'à la fin du round.

Neyon VC [Vulcan]

20 ATK/50 HP



Ingrédients :



Capacité :

Explosion

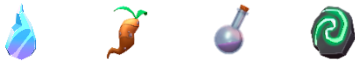
A la mort : explose et inflige **+30 DMG** à l'ennemi en face de vous.

Neyon JK [Jokülheim]

20 ATK/50 HP



Ingrédients :



Capacité :

Os brisés

A la mort : donne 2 accumulations de blessures à tous les ennemis de l'arène.

Blessure : avec 5 accumulations ou plus, explose et inflige **10 DMG** par tour.

Neyon WF [Wild Frontier]

20 ATK/70 HP



Ingrédients :



Capacité :

Tsunami de guérison

A la mort : soigne **20 HP** à toutes les troupes alliées dans l'arène et au héros allié.

NORPUR

Norpur VC [Vulcan]

20 ATK/60 HP



Ingrédients :



Capacité :

Engloutir (Pas prêt)

Début du round : donne 2 accumulations de Brûlure au héros ennemi.

Brûlure : à la fin du round, consomme 1 accumulation et reçoit **10 DMG**.

Norpur JK [Jokülheim]

20 ATK/40 HP



Ingrédients :



Capacité :

Flèche cachée

Début du round : inflige **20 DMG** à la troupe ennemie la plus forte.

Norpur WF [Wild Frontier]

20 ATK/70 HP



Ingrédients :



Capacité :

Écorce d'arbre

Début du tour : donnez 20 SHIELD à notre héros.

Norpur VG [Vanguard]

20 ATK/60 HP



Ingrédients :



Capacité :

Rayon de dégagement

Début du round : Si une troupe ennemie se trouve sur la même ligne, le héros est soigné de **20 HP**. Sinon, inflige **20 DMG** au héros ennemi.

Norpur UR [Underrock]

20 ATK/60 HP



Ingrédients :



Capacité :

Ouvrir l'appétit

Début du tour : la troupe ennemie de la même ligne reçoit 2 accumulations de Repas préféré.

Repas préféré (FM) : Une troupe avec des piles de FM améliore la troupe qui la tue.

1 accumulation : 10 HP.

2 accumulations : 10 ATK 10 HP.

3 accumulations : 10 ATK 20 HP.

4 accumulations : 10 ATK 20 HP.

Norpur JT [Junk Towers]

20 ATK/50 HP



Ingédients :



Capacité :

Distraire

Début du round : baisse **-20 ATK** à la troupe ennemie la plus puissante

Norpur TD [The Deep]

20 ATK/50 HP



Ingrédients :



Capacité :

Noyau de la pointe

Début du round : infligez **20 DMG** aux troupes ennemies dans la ligne centrale.