Classe : IOP

Thèmes et Eléments

Thème : Bons dégâts en zone, coûts moyen	**Thème :** Gros dégâts monocibles, coûts moyen	**Thème :** Branche flexible, bon dégâts pour petit coûts

Sort 1 : Fulgur

Une frappe foudroyante du poing qui inflige des dégâts et échaude la cible.

Coût : 3 PA	**PO :** 1	**Zone :** Point	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** Non	**Conditions :** Aucune

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 3	**Inc :** 0.41	**Total :** 44	**Dgt :** 5	**Inc :** 0.61	**Total :** 66
Echaudé (+1 Niv.) / Echaudé (+20 Niv.)			Echaudé (+2 Niv.) / Echaudé (+30 Niv.)		

Note :	**ID :** 514

Sort 2 : Jugement

Jugement est un sort de zone particulièrement efficace, de plus il peut aveugler vos cibles.

Coût : 4PA 1PM	**PO :** 1	**Zone :** ligne 3 cases	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** Non	**Conditions :** Lancer en ligne

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 4	**Inc :** 0.66	**Total :** 70	**Dgt :** 6	**Inc :** 0.99	**Total :** 105
Cécité (Niv.1) (2%) / Cécité (Niv.1) (20%)			Cécité (Niv.1) (3%) / Cécité (Niv.1) (30%)		

Note : La zone de cécité est identique à celle des dégâts.	**ID :** 515

Sort 3 : Super Iop Punch

Ce coup de poing est tellement puissant et classe, qu'il peut même déclencher une explosion à l'impact.

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

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 5	**Inc :** 0.70	**Total :** 75	**Dgt :** 8	**Inc :** 1.05	**Total :** 113
Se rapproche de 2 cases (30%)Explosion (Niv.0) / Explosion (Niv.100)			Se rapproche de 2 cases (45%)Explosion (Niv.0) / Explosion (Niv.100)		

Note : L'explosion est en « T »

ID : 1906

Sort 4 : Epée Céleste

Épée Céleste permet au Iop de frapper tous les adversaires à proximité.

Coût : 3 PA	**PO :** 0	**Zone :** Croix 1	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** Non	**Conditions :** Aucune

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 2	**Inc :** 0.34	**Total :** 36	**Dgt :** 4	**Inc :** 0.49	**Total :** 53
Enflammé (Niv.1)			Enflammé (Niv.1)		

Note :

ID : 518

Sort 5 : Colère de Iop

L'apogée de l'arsenal guerrier du Iop : un sort brutal aux dégâts colossaux. En revanche il est très coûteux.

Coût : 6 PA 1 PW	**PO :** 0	**Zone :** Cercle 2	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** Non	**Conditions :** Aucune

Effets			Effets Critiques		
Dgt : 8	**Inc :** 0.82	**Total :** 90	**Dgt :** 12	**Inc :** 1.23	**Total :** 135
66%Explosion (Niv.0) / Explosion (Niv.100)			(100%)Explosion (Niv.0) / Explosion (Niv.100)		

Note : L'explosion est en « Cercle 2 » **ID :** 519

Sort 1 : Ebranler

Le Iop concentre la puissance de la Terre dans son poing pour donner un violent coup à sa cible.

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

Effets			Effets Critiques		
Dgt : 4	**Inc :** 0.65	**Total :** 69	**Dgt :** 7	**Inc :** 0.96	**Total :** 103

Note : **ID :** 492

Sort 2 : Roknocerok

Roknocerok permet au Iop de lancer un rocher sur la cible pour la blesser.

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

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 4	**Inc :** 0.61	**Total :** 65	**Dgt :** 6	**Inc :** 0.92	**Total :** 98
Sonné (Niv.1) (1%) / Sonné (Niv.1) (10%)			Sonné (Niv.1) (2%) / Sonné (Niv.1) (15%)		

Note : **ID :** 495

Sort 3 : Impact

En effectuant un coup puissant, le Iop fait trembler le sol. L'Impact se propage, blessant les cibles et risquant par la même occasion de les entraver.

Coût : 2 PA	**PO :** 2-3	**Zone :** Croix 1	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** Non	**Conditions :** Lancer en ligne

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 2	**Inc :** 0.24	**Total :** 26	**Dgt :** 3	**Inc :** 0.36	**Total :** 39
-1 PM max (10%)			-1 PM max (15%)		

Note : La perte de PM est en « Croix 1 » **ID :** 505

Sort 4 : Charge

Le Iop se jette en avant et percute son adversaire de plein fouet. La puissance de cette charge pourrait même sonner votre cible !

Coût : 4 PA 1 PM	**PO :** 1-3	**Zone :** Point	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** Non	**Conditions :** Lancer en ligne, 1 par cible

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 3	**Inc :** 0.50	**Total :** 53	**Dgt :** 5	**Inc :** 0.73	**Total :** 78
Se rapproche de 2 cases Sonné (Niv.1) (1%) / Sonné (Niv.1) (10%)			Se rapproche de 2 cases Sonné (Niv.1) (2%) / Sonné (Niv.1) (15%)		

Note :	**ID :** 507

Sort 5 : Ravage

Le Iop frappe violemment le sol à ses pieds et crée une onde de choc blessant toutes les personnes à proximité de lui.

Coût : 5 PA 1 PM	**PO :** 0	**Zone :** Carré 1	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** Non	**Conditions :** Aucune

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 7	**Inc :** 0.68	**Total :** 75	**Dgt :** 10	**Inc :** 1.02	**Total :** 112
-1 PM max (30%)			-1 PM max (6%) / -1 PM max (45%)		

Note :	**ID :** 508

Sort 1 : Jabs

Des petits coups rapides qui manquent de punch, mais qui sont peu coûteux à lancer. Utiles en quantité, ou pour finir un ennemi affaibli.

Coût : 2 PA	**PO :** 1	**Zone :** Point	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** Non	**Conditions :** Aucune

Effets			Effets Critiques		
Dgt : 2	**Inc :** 0.30	**Total :** 32	**Dgt :** 3	**Inc :** 0.45	**Total :** 48

Note :

ID : 509

Sort 2 : Rafale

Le Iop effectue une succession rapide de petits coups agiles pour blesser sa cible. L'effet aérien provoqué par ces coups améliore les dégâts du prochain sort air.

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

Effets			Effets Critiques		
Dgt : 1	**Inc :** 0.13	**Total :** 14	**Dgt :** 2	**Inc :** 0.19	**Total :** 21
Aérien (Niv.1)			Aérien (Niv.2)		

Note :

ID : 501

Sort 3 : Intimidation

D'un violent coup de la paume, le Iop repousse sa cible tout en lui causant des dégâts.

Coût : 3 PA	**PO :** 1	**Zone :** Point	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** Non	**Conditions :** Aucune

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 2	**Inc :** 0.35	**Total :** 37	**Dgt :** 4	**Inc :** 0.51	**Total :** 55
Pousse de 2 cases			Pousse de 2 cases		

Note : **ID :** 500

Sort 4 : Eventrail

Le Iop déclenche d'un coup de pied, un vent violent sur une cible proche. Ce sort ne coûte aucun PA, uniquement des PM. Un sort qui permet de former d'excellents combos.

Coût : 1 PM	**PO :** 1	**Zone :** Point	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** Non	**Conditions :** 2 par tour par cible

Effets			**Effets Critiques**		
Dgt : 1	**Inc :** 0.19	**Total :** 20	**Dgt :** 2	**Inc :** 0.28	**Total :** 30

Note : **ID :** 513

Sort 5 : Uppercut

Un formidable coup de poing qui bénéficie d'un avantage unique : il ne coûte aucun PA, uniquement des PW. Un sort qui permet de former d'excellents combos.

Coût : 1 PW	**PO :** 1	**Zone :** Point	**LDV :** Oui	**PO BOOST :** Non	**Conditions :** 1 par tour par cible

Effets			Effets Critiques		
Dgt : 1.	**Inc :** 0.30	**Total :** 31	**Dgt :** 2	**Inc :** 0.44	**Total :** 46

Note :	**ID :** 511

Actif 1 : Bond

Le Iop sait comment concentrer la puissance du vent dans un saut, afin de se propulser rapidement sur le champ de bataille.

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût : 4 PA 1PW	**Coût :** 4 PA 1PW	**Coût :** 4 PA 1PW	**Coût :** 4 PA 1PW	**Coût :** 3 PA 1PW	**Coût :** 3 PA 1PW	**Coût :** 3 PA 1PW	**Coût :** 2 PA 1PW	**Coût :** 2 PA 1PW	**Coût :** 2 PA 1PW
PO : 1-2	**PO :** 1-2	**PO :** 1-2	**PO :** 1-2	**PO :** 1-2	**PO :** 1-2	**PO :** 1-2	**PO :** 1-2	**PO :** 1-2	**PO :** 1-2
Eff : Téléporte ; puissance (niv 2)	**Eff :** Téléporte ; Puissance (niv 4)	**Eff :** Téléporte ; puissance (niv 6)	**Eff :** Téléporte ; Puissance (niv 8)	**Eff :** Téléporte ; Puissance (niv 10)	**Eff :** Téléporte ; puissance (niv 12)	**Eff :** Téléporte ; puissance (niv 14)	**Eff :** Téléporte ; puissance (niv 16)	**Eff :** Téléporte ; puissance (niv 18)	**Eff :** Téléporte ; puissance (niv 20)

Note : Le sort perd sa ligne de vue au Niv 9 — **ID :** 510

Actif 2 : Posture de Défense

Plutôt que de foncer tête baissée, le Iop prend une posture défensive qui augmente sa parade

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût : 3PA	**Coût :** 3PA	**Coût :** 3PA	**Coût :** 3PA	**Coût :** 3PA	**Coût :** 3 PA	**Coût :** 3 PA	**Coût :** 3 PA	**Coût :** 3 PA	**Coût :** 2 PA
PO : 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0
Eff : Termine le tour +5 Parade	**Eff :** Termine le tour +10 Parade	**Eff :** Termine le tour +15 Parade	**Eff :** Termine le tour +20 Parade	**Eff :** Termine le tour +25 Parade	**Eff :** Termine le tour +30 Parade	**Eff :** Termine le tour +35 Parade	**Eff :** Termine le tour +40 Parade	**Eff :** Termine le tour +45 Parade	**Eff :** Termine le tour +50 Parade

Note : ne dure qu'un tour. — **ID :** 520

Actif 3 : Aplatir

Bête et casse-cou, le Iop se jette les deux pieds en avant sur ses adversaires. Mais attention il peut aussi s'assommer au passage !

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût : 4 PA 2 PM	**Coût :** 4 PA 2 PM	**Coût :** 4 PA 2 PM	**Coût :** 4 PA 2 PM	**Coût :** 4 PA 2 PM	**Coût :** 4 PA 2 PM	**Coût :** 4 PA 2 PM	**Coût :** 4 PA 2 PM	**Coût :** 4 PA 2 PM	**Coût :** 4 PA 1 PM
PO : 1-1	**PO :** 1-1	**PO :** 1-2	**PO :** 1-2	**PO :** 1-3	**PO :** 1-3	**PO :** 1-4	**PO :** 1-4	**PO :** 1-5	**PO :** 1-5
Eff : Saute sur la cible Iop sonné : 4% Ennemi sonné : 1%	**Eff :** Saute sur la cible Iop sonné : 5% Ennemi sonné : 2%	**Eff :** Saute sur la cible Iop sonné : 6% Ennemi sonné : 3%	**Eff :** Saute sur la cible Iop sonné : 7% Ennemi sonné : 4%	**Eff :** Saute sur la cible Iop sonné : 8% Ennemi sonné : 5%	**Eff :** Saute sur la cible Iop sonné : 9% Ennemi sonné : 6%	**Eff :** Saute sur la cible Iop sonné : 10% Ennemi sonné : 7%	**Eff :** Saute sur la cible Iop sonné : 9% Ennemi sonné : 8%	**Eff :** Saute sur la cible Iop sonné : 8% Ennemi sonné : 9%	**Eff :** Saute sur la cible Iop sonné : 7% Ennemi sonné : 10%

Note : Lancer en ligne uniquement

ID : 1907

Actif 4 : Etendard de Bravoure

Tel un courageux leader, le Iop déploie un étendard qui motive ses alliés en augmentant leurs dégâts. Pour sa part, il gagne de la préparation et est stabilisé.

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût : 4 PA	**Coût :** 4 PA	**Coût :** 4 PA	**Coût :** 4 PA	**Coût :** 4 PA	**Coût :** 4 PA	**Coût :** 4 PA	**Coût :** 4 PA	**Coût :** 4 PA	**Coût :** 3 PA
PO : 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0	**PO :** 0
Eff : Glyphe étendard : + 5% dégâts (all) Stabilise le Iop +5 de préparation (iop)	**Eff :** Glyphe étendard : + 10% dégâts (all) Stabilise le Iop +10 de préparation (iop)	**Eff :** Glyphe étendard : + 15% dégâts (all) Stabilise le Iop +15 de préparation (iop)	**Eff :** Glyphe étendard : + 20% dégâts (all) Stabilise le Iop +20 de préparation (iop)	**Eff :**Glyphe étendard : + 25% dégâts (all) Stabilise le Iop +25 de préparation (iop)	**Eff :** Glyphe étendard : + 30% dégâts (all) St0abilise le Iop +30 de préparation (iop)	**Eff :** Glyphe étendard : + 35% dégâts (all) Stabilise le Iop +35 de préparation (iop)	**Eff :** Glyphe étendard : + 40% dégâts (all) Stabilise le Iop +40 de préparation (iop)	**Eff :** Glyphe étendard : + 45% dégâts (all) Stabilise le Iop +45 de préparation(iop)	**Eff :** Glyphe étendard : + 50% dégâts (all) Stabilise le Iop +50 de préparation (iop)

Note : termine le tour, glyphe 2 PO.

ID : 1908

Actif 5 : Amplification

Grâce à sa maîtrise du Wakfu, le Iop augmente ses dégâts . Amplification permet également de libérer l'état « puissance » pour augmenter ses chance de sonné

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 :** 0-1	**PO :** 0-1	**PO :** 0-1	**PO :** 0-1	**PO :** 0-1
Eff : +2% aux dégâts Libère l'état « Puissance » 1% de sonné pour 5 niv.	**Eff :** +4% aux dégâts Libère l'état « Puissance » 1% de sonné pour 5 niv.	**Eff :** +6% aux dégâts Libère l'état « Puissance » 1% de sonné pour 5 niv.	**Eff :** +8% aux dégâts Libère l'état « Puissance » 1% de sonné pour 4 niv.	**Eff :** +10% aux dégâts Libère l'état « Puissance » 1% de sonné pour 4 niv.	**Eff :** +12% aux dégâts Libère l'état « Puissance » 1% de sonné pour 4 niv.	**Eff :** +14% aux dégâts Libère l'état « Puissance » 1% de sonné pour 3 niv.	**Eff :** +16% aux dégâts Libère l'état « Puissance » 1% de sonné pour 3 niv.	**Eff :** +20% aux dégâts Libère l'état « Puissance » 1% de sonné pour 3 niv.	**Eff :** +25% aux dégâts Libère l'état « Puissance » 1% de sonné pour 2 niv.
Note :									**ID :** 1398

	Passif 1 : Virilité						
Le Iop est de nature résistante. Il a une quantité de Points de Vie supérieure à la moyenne.							
Niv 1	+1% aux PdV max	**Niv 6**	+6% aux PdV max	**Niv 11**	+11% aux PdV max	**Niv 16**	+16% aux PdV max
Niv 2	+2% aux PdV max	**Niv 7**	+7% aux PdV max	**Niv 12**	+12% aux PdV max	**Niv 17**	+17% aux PdV max
Niv 3	+3% aux PdV max	**Niv 8**	+8% aux PdV max	**Niv 13**	+13% aux PdV max	**Niv 18**	+18% aux PdV max
Niv 4	+4% aux PdV max	**Niv 9**	+9% aux PdV max	**Niv 14**	+14% aux PdV max	**Niv 19**	+19% aux PdV max
Niv 5	+5% aux PdV max	**Niv 10**	+10% aux PdV max	**Niv 15**	+15% aux PdV max	**Niv 20**	+20% aux PdV max
Note :							**ID :** 525

	Passif 2 : Compulsion						
Compulsion permet au Iop d'augmenter ses dégâts de façon passive et permanente.							
Niv 1	+2% aux dégâts	**Niv 6**	+12% aux dégâts	**Niv 11**	+22% aux dégâts	**Niv 16**	+32% aux dégâts
Niv 2	+4% aux dégâts	**Niv 7**	+14% aux dégâts	**Niv 12**	+24% aux dégâts	**Niv 17**	+34% aux dégâts
Niv 3	+6% aux dégâts	**Niv 8**	+16% aux dégâts	**Niv 13**	+26% aux dégâts	**Niv 18**	+36% aux dégâts
Niv 4	+8% aux dégâts	**Niv 9**	+18% aux dégâts	**Niv 14**	+28% aux dégâts	**Niv 19**	+38% aux dégâts
Niv 5	+10% aux dégâts	**Niv 10**	+20% aux dégâts	**Niv 15**	+30% aux dégâts	**Niv 20**	+40% aux dégâts
Note :							**ID :** 521

Passif 3 : Autorité

Il arrive que le Iop tape tellement fort qu'il peut convaincre n'importe qui de lui faire face. Si sa cible se retourne, le iop se motive et gagne en puissance.

Niv 1	Retourne et Puissance lvl 1 : 2% Coup classieux en frappant : 1%	**Niv 6**	Retourne et Puissance lvl 6 12% Coup classieux en frappant : 3%	**Niv 11**	Retourne et Puissance lvl 11 : 22% Coup classieux en frappant : 6%	**Niv 16**	Retourne et Puissance lvl 16 : 32% Coup classieux en frappant : 8%
Niv 2	Retourne et Puissance lvl 2 : 4% Coup classieux en frappant : 1%	**Niv 7**	Retourne et Puissance lvl 7 : 14% Coup classieux en frappant : 4%	**Niv 12**	Retourne et Puissance lvl 12 : 24% Coup classieux en frappant : 6%	**Niv 17**	Retourne et Puissance lvl 17 : 34% Coup classieux en frappant : 9%
Niv 3	Retourne et Puissance lvl 3 : 6% Coup classieux en frappant : 2%	**Niv 8**	Retourne et Puissance lvl 8 : 16% Coup classieux en frappant : 4%	**Niv 13**	Retourne et Puissance lvl 13 : 26% Coup classieux en frappant : 7%	**Niv 18**	Retourne et Puissance lvl 18 : 36% Coup classieux en frappant : 9%
Niv 4	Retourne et Puissance lvl 4 : 8% Coup classieux en frappant : 2%	**Niv 9**	Retourne et Puissance lvl 9 : 18% Coup classieux en frappant : 5%	**Niv 14**	Retourne et Puissance lvl 14 : 28% Coup classieux en frappant : 7%	**Niv 19**	Retourne et Puissance lvl 19 : 38% Coup classieux en frappant : 10%
Niv 5	Retourne et Puissance lvl 5 : 10% Coup classieux en frappant : 3%	**Niv 10**	Retourne et Puissance lvl 10 : 20% Coup classieux en frappant : 5%	**Niv 15**	Retourne et Puissance lvl 15 : 30% Coup classieux en frappant : 8%	**Niv 20**	Retourne et Puissance lvl 20 : 40% Coup classieux en frappant : 10%

Note : Le iop retourne ses ennemis pour qu'ils soient face à lui ; Le coup classieux ne déclenche que des émotes. (3 proc par tour max)

ID : 523

Passif 4 : Démonstration

Pour un Iop, un combat c'est aussi un show dont il est la star. Si vous essayez de lui voler la vedette, il ne restera pas les bras croisés.

Niv 1	Si CC allié : préparation lvl 1 Si un allié tue : préparation lvl 2	**Niv 6**	Si CC allié : préparation lvl 6 Si un allié tue : préparation lvl 12	**Niv 11**	Si CC allié : préparation lvl 11 Si un allié tue : préparation lvl 22	**Niv 16**	Si CC allié : préparation lvl 16 Si un allié tue : préparation lvl 32
Niv 2	Si CC allié : préparation lvl 2 Si un allié tue : préparation lvl 4	**Niv 7**	Si CC allié : préparation lvl 7 Si un allié tue : préparation lvl 14	**Niv 12**	Si CC allié : préparation lvl 12 Si un allié tue : préparation lvl 24	**Niv 17**	Si CC allié : préparation lvl 17 Si un allié tue : préparation lvl 34
Niv 3	Si CC allié : préparation lvl 3 Si un allié tue : préparation lvl 6	**Niv 8**	Si CC allié : préparation lvl 8 Si un allié tue : préparation lvl 16	**Niv 13**	Si CC allié : préparation lvl 13 Si un allié tue : préparation lvl 26	**Niv 18**	Si CC allié : préparation lvl 18 Si un allié tue : préparation lvl 36
Niv 4	Si CC allié : préparation lvl 4 Si un allié tue : préparation lvl 8	**Niv 9**	Si CC allié : préparation lvl 9 Si un allié tue : préparation lvl 18	**Niv 14**	Si CC allié : préparation lvl 14 Si un allié tue : préparation lvl 28	**Niv 19**	Si CC allié : préparation lvl 19 Si un allié tue : préparation lvl 38
Niv 5	Si CC allié : préparation lvl 5 Si un allié tue : préparation lvl 10	**Niv 10**	Si CC allié : préparation lvl 10 Si un allié tue : préparation lvl 20	**Niv 15**	Si CC allié : préparation lvl 15 Si un allié tue : préparation lvl 30	**Niv 20**	Si CC allié : préparation lvl 20 Si un allié tue : Préparation lvl 40
Note : préparation lvl1(max 100) : +1% (inc :1) de degat pour la prochaine attaque.							**ID :** 522

Passif 5 : Expert Tacleur

Le Iop tel un hargneux boufbowler se tient prêt à tacler sa cible. Si un ennemi commence son tour en face du Iop, il sera bloqué.

Niv 1	+2 en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (5%).	**Niv 6**	+12 en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (30%).	**Niv 11**	+22 en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (55%).	**Niv 16**	+32 en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (80%).
Niv 2	+4 en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (10%).	**Niv 7**	+14 en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (35%).	**Niv 12**	+24en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (60%).	**Niv 17**	+34 en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (85%).
Niv 3	+6 en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (15%).	**Niv 8**	+16 en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (40%).	**Niv 13**	+26 en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (65%).	**Niv 18**	+36 en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (90%).
Niv 4	+8 en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (20%).	**Niv 9**	+18 en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (45%).	**Niv 14**	+28 en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (70%).	**Niv 19**	+38 en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (95%).
Niv 5	+10 en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (25%).	**Niv 10**	+20 en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (50%).	**Niv 15**	+30 en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (75%).	**Niv 20**	+40 en tacle Si un ennemi commence son tour face au iop : applique entrave iop (100%).
Note : entrave iop : interdit la cible de se téléporter durant son tour, puis immunise la cible a entrave iop durant 1 tours.							**ID :** 1399