

Classe : SRAM



Il est probable que les valeurs soient trop hautes, mais c'est un point en cours de travail et donc soumis à modifications.

Sort 1 : Ouvrir les Veines						
Coût : 3 PA	PO : 1-1	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions :	
Effets			Effets Critiques			
Dgt : 3	Inc : 0.36	Total : 39	Dgt :	Inc :	Total :	
<u>Hémorragie : +1 inc : 0.11 Niv</u> <u>+8 niv de Point Faible</u>						
Note : Hémorragie : 0 inc 0.3 Dmg feu en fin de tour du porteur (max 100) (1 tour) Point Faible : permet d'avoir des effets supplémentaires sur certains sorts (max 100) (1tour)						ID : 2422

Sort 2 : Premier Sang						
Coût : 1 PA 1PM	PO : 1-1	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions : 2/tour	
Effets			Effets Critiques			
Dgt : 2	Inc : 0.23	Total : 25	Dgt :	Inc :	Total :	
Si la cible n'a pas d'hémorragie ni de Point Faible : Hémorragie : +1 inc : 0.11 Niv +10 niv de Point Faible Si aucun premier sang n'a été lancé dans le tour : Dmg + 0 inc 0.12 +1 niveau de traqueur Sinon Recule d'une case						
Note : traqueur : si traqueur Niv 2 stabilise le Sram (effet ennemi) pour 1 tour puis retire traqueur (durée inf)						ID : 2423

Sort 3 : Châtiment					
Coût : 5 PA	PO : 1	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions : doit avoir une cible ennemi 1/cible
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 2	Inc : 0.28	Total : 30	Dgt :	Inc :	Total :
Ennemi avec de l'hémorragie : -subissent les dégâts de châtiment -+5 hémorragie					
Note :					ID : 2424

Sort 4 : Saignée Mortelle					
Coût : 4 PA	PO : 1-1	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions :
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 4	Inc : 0.49	Total : 45	Dgt :	Inc :	Total :
Applique : contact léthal					
Note : contact léthal (1tour) : +1 Point Faible par PA utilisé pour un sort qui inflige des dégâts + 1% de resit soin (au porteur) par PA utilisé (max 15%) en fin de tour : si le porteur a moins 50% de ses Pm, il active 2 fois l'hémorragie					ID : 2425

Sort 5 : Mise à Mort

Sort 5 : Mise à Mort					
Coût : 6 PA 1 PM	PO : 1-1	Zone : point	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions : 1/tour Point Faible de la cible > 40
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 7	Inc : 0.88	Total : 95	Dgt :	Inc :	Total :
Tous les 1 niveau de Point Faible : +1% dégâts Désenvoute l'état Hémorragie Désenvoute l'état Point Faible					
Note					ID : 2426

Sort 1 : Arnaque Sanglante						
Coût : 3 PA	PO : 1-1	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions :	
Effets			Effets Critiques			
Dgt : 3	Inc : 0.30	Total : 30	Dgt :	Inc :	Total :	
De dos : Si dmg infligé : 2 inc : 0.18 soin Eau au butin						
Note :					ID : 2419	

Sort 2 : EscroSramerie						
Coût : 2 PA	PO : 1-1	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions : Aucune	
Effets			Effets Critiques			
Dgt : 2	Inc : 0.21	Total : 23	Dgt :	Inc :	Total :	
Butin : De dos : -0 inc 0.15 tacle +0 inc 0.15 tacle dans le butin						
Note :					ID : 2418	

Sort 3 : KleptoSram						
Coût : 4 PA	PO : 1-1	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions : Aucune	
Effets			Effets Critiques			
Dgt : 4	Inc : 0.39	Total : 43	Dgt :	Inc :	Total :	
Butin : De dos : -0 inc 0.2% dégâts all +0 inc 0.2% dégâts all dans le butin						
Note :					ID : 2417	

Sort 4 : Filouterie Entravante						
Coût : 4 PA	PO : 1-1	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions : Aucune	
Effets			Effets Critiques			
Dgt : 4	Inc : 0.38	Total : 42	Dgt :	Inc :	Total :	
Butin : De dos : -1 PM (50 inc 0.35 %) Si perte PM réussi +1 PM au butin						
Note :					ID : 2420	

Sort 5 : Larcin Motivé

Coût : 2 PA 1PM	PO : 1-1	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions : 2/cible
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 3	Inc : 0.32	Total : 20	Dgt :	Inc :	Total :
Butin : De dos : -1 PA (50 inc 0.35 %) Si perte PA réussie +1 PA au butin*					
Note :					ID : 2421

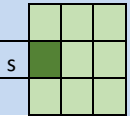
Sort 1 : Peur					
Coût : 2 PA	PO : 0-1	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions : Aucune
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 2	Inc : 0.23	Total : 25	Dgt : 3	Inc :	Total :
Sur le Sram : Manteau des Ombres (+12 Niv.) Pousse de 1 case dos ou flanc : Reste invisible <u>Si invisible</u> : Manteau des Ombres (+6 Niv.)					
Note : Manteau des Ombres : 0.4 % dmg botte fesses +0.5 esquive (durée : inf)					ID : 2427

Sort 2 : Coup Sournois					
Coût : 4 PA	PO : 1-1	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions : Aucune
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 4	Inc : 0.31	Total : 35	Dgt :	Inc :	Total :
Mytoxine : 1 inc 0.12 (max 50) Dos ou flanc : Reste invisible <u>Si invisible</u> : Manteau des Ombres (+12 Niv.) Et Applique Boulet					
Note : Boulet : stabilise la cible (1 tour) en fin de tour applique déchainé Déchainé : ne peut pas subir l'état Boulet (1tour) Mytoxine : poison PA : dmg 1.5 inc : 0.16 air					ID : 2428

Sort 3 : Coup Pénétrant						
Coût : 3 PA	PO : 1-1	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions : 2/ tour	
Effets			Effets Critiques			
Dgt : 3	Inc : 0.37	Total : 40	Dgt :	Inc :	Total :	
Si le Sram dispose de PM : -1PM dégât augmenté de 1 inc 0.17 Dos ou flanc : Reste invisible <u>Si le Sram est de dos :</u> + 7 niv de Point Faible Manteau des Ombres (+7 Niv.)						
Note :					ID : 2429	

Sort 4 : Fourberie						
Coût : 2 PM	PO : 1-3	Zone : Point	LDV : Non	PO BOOST : Non	Conditions : En ligne seulement 2 utilisations par tour	
Effets			Effets Critiques			
Dgt : 1	Inc : 0.10	Total : 12	Dgt :	Inc :	Total :	
Téléporte derrière la cible Reste invisible -25% aux dégâts durant le tour						
Note :					ID : 2523	

Sort 5 : Traumatisme

Coût : 6 PA	PO : 1-1	Zone : 	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions : doit avoir une cible face à lui
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 5	Inc : 0.80	Total : 68	Dgt :	Inc :	Total :
<p>Si le Sram dispose de PW : -1PW dégât augmenté de 12 et zone augmenté de 1 ligne en profondeur (3*4)</p> <p>Par 3 niveaux de manteau des ombres : +1 dmg air</p> <p>par 2 niveaux de Point Faible de la cible principale : +1% dégâts</p> <p>Sur cible principale : Désenvoute hémorragie Désenvoute Point Faible</p>					
Note :					ID : 2431

Actif 1 : Invisibilité

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût : 3 PA 1 PW
PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO : 0
									Eff : Rend le Sram invisible. Les chances d'esquive peuvent monter à 100% En fin de tour : Si le Sram n'a plus d'allié il perd 50% de ses PA à son prochain tour Si le Sram a encore des alliés en vie il gagne 50% des PA non utilisés de son tour précédent
Note : Invisible : le Sram est invisible, en cas de perte de PdV ou en cas de Dmg infligé perte de l'invi, en fin de tour 1 niv de fièvre des ombres (1 tour) Fièvre des ombres : en fin de tour si Sram est invisible (-2Pw) (proc avant l'application) PvE : les monstres ont X+(y de voir)									ID : 2432

Actif 2 : Butin ou Arnaque

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût : 0 PA
PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO : 1-5
Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff : donne tous les bonus emmagasinés dans le butin à la cible pour 1 tour Sur ennemi : transforme les bonus en malus du butin et les donne à la cible (1tour)
Note : butin : +0 PA (max 4), +0 PM (Max 4), 0 soin eau (max 4), +0 tacle (max 150), +0 Dmg (max 120) Arnaque (pas de bonus de dos) : -0 PA (max 4), -0 PM (Max 4), 0 dmg Eau (max 4), -0 tacle (max 150), -0 Dmg (max 120)									ID : 2433

Actif 3 : Course des Ombres

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût : 1PW
PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO : 0
Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff : +5 PM (1 tour) Fin de tour : <u>Renvoie le Sram à l'emplacement où il était au lancement du sort</u>
Note : 1 utilisation par tour									ID : 2434

Actif 4 : Double

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût : 4 PA 1 PW
PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO : 1-1
Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff : Invoque un double. Le Sram perd 30% de sa vie actuelle. Tant que le double est en jeu : -30% de la vie max du Sram Sram et son double : les dégâts infligés sont réduit de 30%
Note : Lorsque le double est posé par un SRAM invisible, le double est visible Le double a les stats du caster en début de combat et les PW courants du caster (post double) Le double a les passifs du caster Si le double subit un Dmg le Sram est révélé Le double a les spells de la barre principale du Sram Le double ne dispose pas des effets butin sur les sorts Eau									ID : 2435

Actif 5 : Diversion

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût :	Coût : 2 PA
PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO	PO : 1-5
Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff : Tourne le regard de la cible vers le centre (100%) Retourne la cible principale (100%) -25 niv de surineur

Note : zone : Croix 1

ID : 2436

Passif 1 : Sram dans l'Âme

Niv 1		Niv 6		Niv 11		Niv 16	
Niv 2		Niv 7		Niv 12		Niv 17	
Niv 3		Niv 8		Niv 13		Niv 18	
Niv 4		Niv 9		Niv 14		Niv 19	
Niv 5		Niv 10		Niv 15		Niv 20	+40 initiative Transfert jusqu'à 20 parade - 2 parade pour +1 CC
Note : le transfert ne s'effectue que si le Sram a la parade nécessaire pour le gain de CC							ID : 2437

Passif 2 : Réflexe Sram

Niv 1		Niv 6		Niv 11		Niv 16	
Niv 2		Niv 7		Niv 12		Niv 17	
Niv 3		Niv 8		Niv 13		Niv 18	
Niv 4		Niv 9		Niv 14		Niv 19	
Niv 5		Niv 10		Niv 15		Niv 20	Après un coup reçu au corps à corps : recule d'une case (20%) Après un coup reçu à distance: avance d'une case (20%)
Note :							ID : 2438

Passif 3 : Maître Surineur

Niv 1		Niv 6		Niv 11		Niv 16	
Niv 2		Niv 7		Niv 12		Niv 17	
Niv 3		Niv 8		Niv 13		Niv 18	
Niv 4		Niv 9		Niv 14		Niv 19	
Niv 5		Niv 10		Niv 15		Niv 20	+40% aux dégâts de Dos De dos : +2 niveaux sur « Surineur » par PA
Note : surineur : +1% bottes fesse max Lvl 80 (le gain s'effectue après la résolution d'une attaque) (durée inf)							ID : 2439

Passif 4 : Regarde Ailleurs

Niv 1		Niv 6		Niv 11		Niv 16	
Niv 2		Niv 7		Niv 12		Niv 17	
Niv 3		Niv 8		Niv 13		Niv 18	
Niv 4		Niv 9		Niv 14		Niv 19	
Niv 5		Niv 10		Niv 15		Niv 20	Diminue la perte de dégât de fourberie de 20% Bonus de dos : Passe de 25% à 35%, tant que diversion ou fourberie n'ont pas été utilisés dans le tour
Note :							ID : 2440

Passif 5 : Maître des Ombres

Passif 5 : Maître des Ombres							
Niv 1		Niv 6		Niv 11		Niv 16	
Niv 2		Niv 7		Niv 12		Niv 17	
Niv 3		Niv 8		Niv 13		Niv 18	
Niv 4		Niv 9		Niv 14		Niv 19	
Niv 5		Niv 10		Niv 15		Niv 20	+40 esquive 100% Le 1er sort Feu ou Eau de chaque tour ne font pas perdre l'invisibilité Sorts Eau et Feu : S'ils blessent un ennemi, +0.5 Niv de harcèlement par PA utilisé
Note : <u>Harcèlement : 0 inc 0.5 PM+0.5 Niv de harcèlement par PA utilisé</u> (ne modifie pas le Max)							ID : 2441