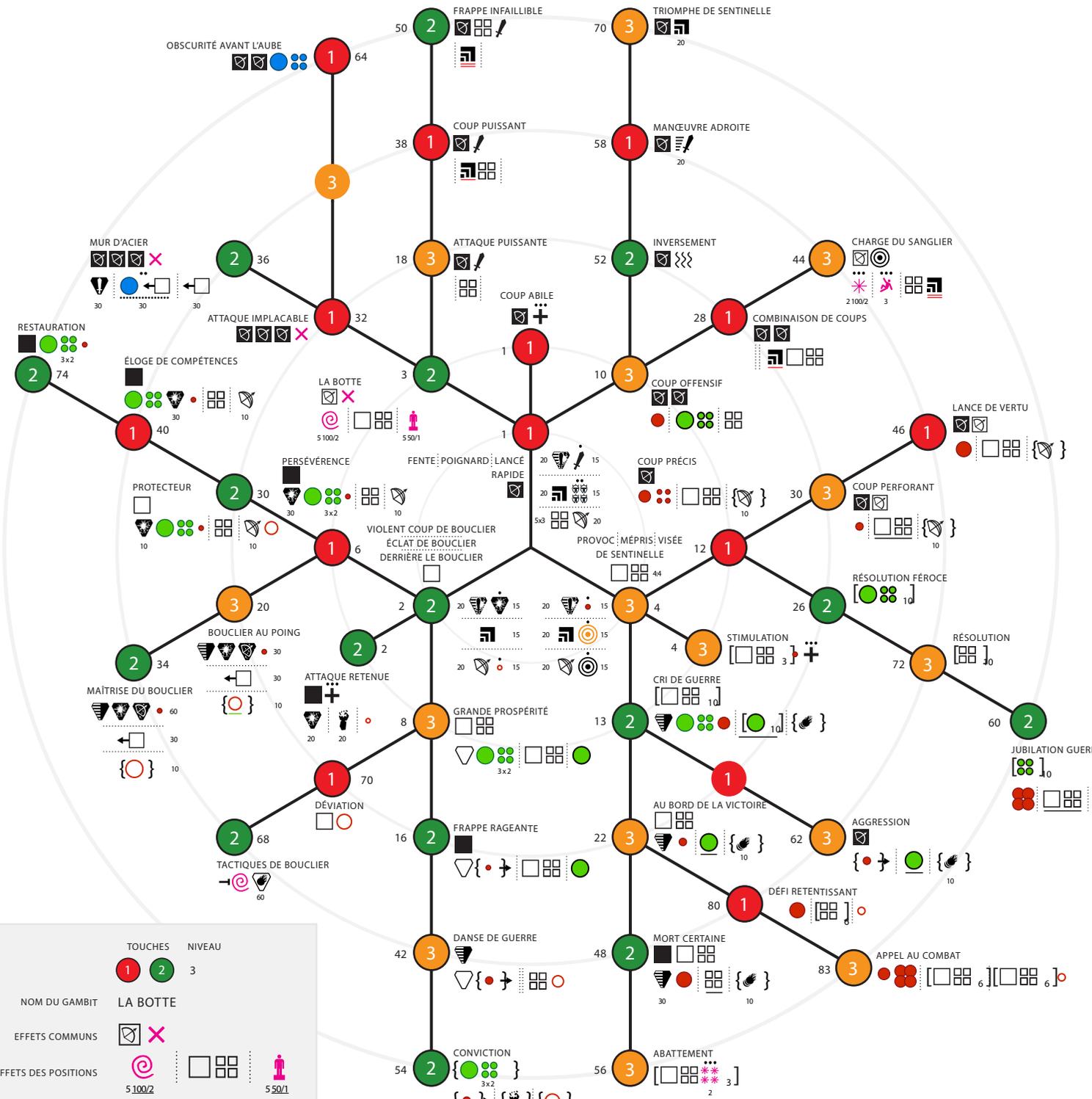


ENCHAINEMENTS DE SENTINELLE



DÉGATS

- dégâts arme principale
- dégâts communs/lumière
- interruption
- étourdissement
- peur
- dégâts à distance de Assaut
- enracinement
- renversement

SOIN

- soin
- drain
- puissance restaurée

BUFF

- chance d'échapper
- chance de parer
- chance de bloquer
- + mitigation
- + critiques
- menace
- + chances de puissance de combat
- + maîtrise physique
- + chances de toucher
- + de vitesse d'attaque
- + de dégâts mêlée / tactique/ distants
- déccorruption
- blocage/parade/équivoque
- physique
- critique
- distant
- tactique
- réduite
- générée
- niveau de menace

MODIFICATEURS

- s'applique sur dégâts/critique/saignement/soins
- chance d'être appliqué 5 / 10 / 25 %
- sur la durée
- transfert vers la sentinelle
- immunité
- réflexion
- s'applique à la communauté
- s'applique à N mobs
- fréquence et itération
- durée (s)
- % chance casser au bout de x (s)

TOUCHES NIVEAU

1 2 3

NOM DU GAMBIT LA BOTTE

EFFETS COMMUNS

EFFETS DES POSITIONS

5 100/2 DÉTERMINATION

5 50/1 IMPRUDENCE

5 50/1 ASSAULT