**ARKALYS**

****

**Objets boutique disponible.**

**(Les Trophées, Dofus)**

****

**Cheminement du dossier**

**---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------**

* **I ) Les Dofus Boutique - (Niveau 6) -------------------------------------------------------------- Page 03**

**Dofus actuellement Implanté**

* **II ) Les Dofus Non Boutique - (Niveau 6) ---------------------------------------------------- Page 04**

**Dofus actuellement Implanté**

**---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------**

* **III ) Trophée de Bronze - (Niveau 50) --------------------------------------------------------- Page 05**

**Augmentant les caractéristiques de base avec un petit bonus**

* **IV ) Trophée d'Argent - (Niveau 100) --------------------------------------------------------- Page 06**

**Augmentant les caractéristiques de base avec un petit bonus**

* **V ) Trophée d'Or - (Niveau 150) ------------------------------------------------------------------- Page 07**

**Augmentant les caractéristiques de base avec un petit bonus**

**---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------**

* **VI ) Trophée de Bronze - (Niveau 50) ---------------------------------------------------------- Page 08**

**Augmentant les résistances de base avec un petit bonus**

* **VII ) Trophée d'Argent - (Niveau 100) --------------------------------------------------------- Page 09**

**Augmentant les résistances de base avec un petit bonus**

* **VIII ) Trophée d'Or - (Niveau 150) --------------------------------------------------------------- Page 10**

**Augmentant les résistances de base avec un petit bonus**

**---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------**

* **IX ) Trophée de Bronze - (Niveau 50) ---------------------------------------------------------- Page 11**

**Augmentant les caractéristiques particulière de base avec un petit bonus**

* **X ) Trophée d'Argent - (Niveau 100) ----------------------------------------------------------- Page 12**

**Augmentant les caractéristiques particulière de base avec un petit bonus**

* **XI ) Trophée d'Or - (Niveau 150) ----------------------------------------------------------------- Page 13**

**Augmentant les caractéristiques particulière de base avec un petit bonus**

**---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------**

* **XII ) Trophée de Bronze - (Niveau 50) -------------------------------------------------------- Page 14**

**Augmentant les dommages de base avec un petit bonus**

* **XIII ) Trophée d'Argent - (Niveau 100) ------------------------------------------------------- Page 15**

**Augmentant les dommages de base avec un petit bonus**

**XIV ) Trophée d'Or - (Niveau 150) -------------------------------------------------------------- Page 16**

**Augmentant les dommages de base avec un petit bonus**

**---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------**

* **XV ) Trophée de Bronze - (Niveau 50) -------------------------------------------------------- Page 17**

**Actuellement non implanté**

* **XVI ) Trophée d'Argent - (Niveau 100) ------------------------------------------------------- Page 18**

**Actuellement non implanté**

* **XVII ) Trophée d'Or - (Niveau 150) ------------------------------------------------------------- Page 19**

**Actuellement non implanté**

**I) Dofus Boutique (Niveau 6)**

**Dofawa**

**Effets :** +1 en vie

**Effets modifier par Karl :** +20 dommages

**Effets modifier par Alain :** +24 dommages

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons > 200 Jetons

**Dokille**

**Effets** +10 pp

**Effets modifier par Karl :** +1 Pa, +1 Pm

**Effets modifier par Alain :** +1 Pa, +1 Pm, +1 Po

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 240 Jetons

**Explication :**.

* Pour le Dofawa, il faudrait augmenter légèrement les dommages de plus 4.

Vue que sur les trophées donnant des dommages hallucinant sur un élément particulier. Le Dofawa quand a lui rester particulier car il permet justement le casse tête suivant.

Être abuser en multi ou en mono élément.

* Pour le Dokille, il faudrait seulement ajouter un Po. ça reste un Dofus Unique. autant qu'il le soit jusqu'au bout, avec une petite revalorisation a la hausse des jetons.

**II) Dofus Non Boutique (Niveau 6)**

**Kaliptus**

**Effets :** +6 à 30 en prospection

**Effets modifier par Karl :** +6 à 30 en prospection

**Effets modifier par Alain :** +6 à 30 en prospection

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 130.000 Kamas > 200.000 Kamas

**Cawotte**

**Effets :** +6 à 50 en sagesse

**Effets modifier par Karl :** +6 à 50 en sagesse

**Effets modifier par Alain :** +6 à 50 en sagesse

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 210.000 Kamas > 300.000 Kamas

**Emeraude**

**Effets :** +51 à 100 en vitalité

**Effets modifier par Karl :** +51 à 100 en vitalité

**Effets modifier par Alain :** +51 à 100 en vitalité

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180.000 Kamas > 400.000 Kamas

**Pourpre**

**Effets :** +31 à 50 en Puissance

**Effets modifier par Karl :** +31 à 50 en Puissance

**Effets modifier par Alain :** +31 à 50 en Puissance

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 420.000 Kamas > 1.000.000 Kamas

**Turquoise**

**Effets :** +11 à 20 en Coups Critiques

**Effets modifier par Karl :** +11 à 20 en Coups Critiques

**Effets modifier par Alain :** +11 à 20 en Coups Critiques

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 4.000.000 Kamas > 11.000.000 Kamas

**Vulbis**

**Effets :** +1 Pm

**Effets modifier par Karl :** +1 Pm

**Effets modifier par Alain :** +1 Pm

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 5.000.000 Kamas > 20.000.000 Kamas

**Ocre**

**Effets** +1 Pa

**Effets modifier par Karl :** +1 Pa

**Effets modifier par Alain :** +1 Pa

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 7.000.000 Kamas > 45.000.000 Kamas

**Explication :**.

* Pour le Kaliptus il faudrait revoir a la hausse le prix de base
* Pour le Cawotte il faudrait revoir a la hausse le prix de base
* Pour l'Emeraude il faudrait revoir a la hausse le prix de base
* Pour le Pourpre il faudrait revoir a la hausse le prix de base
* Pour le Turquoise il faudrait revoir a la hausse le prix de base
* Pour le Vulbis il faudrait revoir a la hausse le prix de base
* Pour le L'Ocre il faudrait revoir a la hausse le prix de base

Pourquoi ? :

Il faut se remettre en question, les Kamas se font trop facilement Ile 5. L'ile 5 es très bien pour se faire des panos etc. Faire un choix entre, avoir une pano ou mettre de côté pour des Dofus qui sont a la base très prisé par tout type de joueurs.

**III) Trophée de Bronze - (Niveau 50)**

**Augmentant les caractéristiques de base avec un petit bonus**

**Vitalité :**

Haut du formulaire**Survivant mineur**

**Effets :** +20 en vitalité

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +200 en vitalité, +10 résistance neutre, +10% résistance neutre, +10 sagesse

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

**Force :**

**Furibond mineur**

**Effets :** +15 en force

**Effets modifier par Karl :** +50 en agilité

**Effets modifier par Alain :** +75 en force, +10 résistance en terre, +10% résistance en terre, +10 sagesse

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

**Intelligence :**

**Savant mineur**

**Effets :** +15 en intelligence

**Effets modifier par Karl :** +50 en intelligence

**Effets modifier par Alain :** +75 en intelligence, +10 résistance feu, +10% résistance feu, +10 sagesse

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

**Chance :**

**Joueur mineur**

**Effets :** +15 à la chance

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +75 en chance, +10 résistance eau, +10% résistance eau, +10 sagesse

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

**Agilité :**

**Acrobate mineur**

**Effets :** +15 en agilité

**Effets modifier par Karl :** +50 en agilité

**Effets modifier par Alain :** +75 en agilité, +10 résistance air, +10% résistance air, +10 sagesse

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

**Explication :**

* A savoir qu'une augmentation des jets de base de ce type de Trophée donnerais une motivation particulière à les obtenir.
* Le bonus de résistance + l'ajout d'une faible quantité de sagesse permettra de favorisé cette achat.

Le casse tête :

* Choisir un Dofus avec PA,PM,PO où autre serait-il plus avantageux que d'avoir un stuff full rox dans une caractéristique.

**IV) Trophée d'Argent - (Niveau 100)**

**Augmentant les caractéristiques de base avec un petit bonus**

**Vitalité :**

Haut du formulaire**Survivant**

**Effets :** +40 en vitalité

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +350 en vitalité, +15 résistance neutre, +15% résistance neutre, +20 sagesse

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

**Force :**

**Furibond**

**Effets :** +30 en force

**Effets modifier par Karl :** +100 en agilité

**Effets modifier par Alain :** +150 en force, +10 résistance en terre, +10% résistance en terre, +20 sagesse

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

**Intelligence :**

**Savant**

**Effets :** +30 en intelligence

**Effets modifier par Karl :** +100 en intelligence

**Effets modifier par Alain :** +150 en intelligence, +15 résistance feu, +15% résistance feu, +20 sagesse

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

**Chance :**

**Joueur**

**Effets :** +30 à la chance

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +150 en chance, +15 résistance eau, +15% résistance eau, +20 sagesse

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

**Agilité :**

**Acrobate**

**Effets :** +30 en agilité

**Effets modifier par Karl :** +100 en agilité

**Effets modifier par Alain :** +150 en agilité, +15 résistance air, +15% résistance air, +20 sagesse

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

**Explication :**

* A savoir qu'une augmentation des jets de base de ce type de Trophée donnerais une motivation particulière à les obtenir.
* Le bonus de résistance + l'ajout d'une faible quantité de sagesse permettra de favorisé cette achat.

Le casse tête :

* Choisir un Dofus avec PA,PM,PO où autre serait-il plus avantageux que d'avoir un stuff full rox dans une caractéristique.

**V) Trophée d'Or - (Niveau 150)**

**Augmentant les caractéristiques de base avec un petit bonus**

**Vitalité :**

Haut du formulaire**Survivant majeur**

**Effets :** +80 en vitalité

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +500 en vitalité, +20 résistance neutre, +20% résistance neutre, +30 sagesse

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

**Force :**

**Furibond majeur**

**Effets :** +60 en force

**Effets modifier par Karl :** +150 en agilité

**Effets modifier par Alain :** +250 en force, +20 résistance en terre, +20% résistance en terre, +30 sagesse

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

**Intelligence :**

**Savant majeur**

**Effets :** +60 en intelligence

**Effets modifier par Karl :** +150 en intelligence

**Effets modifier par Alain :** +250 en intelligence, +20 résistance feu, +20% résistance feu, +30 sagesse

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

**Chance :**

**Joueur majeur**

**Effets :** +60 à la chance

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +250 en chance, +15 résistance eau, +20% résistance eau, +30 sagesse

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

**Agilité :**

**Acrobate majeur**

**Effets :** +60 en agilité

**Effets modifier par Karl :** +150 en agilité

**Effets modifier par Alain :** +250 en agilité, +15 résistance air, +20% résistance air, +30 sagesse

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

**Explication :**

* A savoir qu'une augmentation des jets de base de ce type de Trophée donnerais une motivation particulière à les obtenir.
* Le bonus de résistance + l'ajout d'une faible quantité de sagesse permettra de favorisé cette achat.

Le casse tête :

* Choisir un Dofus avec PA,PM,PO où autre serait-il plus avantageux que d'avoir un stuff full rox dans une caractéristique.

**VI) Trophée de Bronze - (Niveau 50)**

**Augmentant les résistances de base avec un petit bonus**

**Neutre :**

**Cuirassé Neutre mineur**

**Effets :** +6 résistance Neutre

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +12 résistance Neutre, +12% résistance Neutre, +6 dommages Neutre

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

Bas du formulaire

**Terre :**

Haut du formulaire

**Cuirassé Terre mineur**

**Effets :** +6 résistance Terre

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +12 résistance Terre +12% résistance Terre, +6 dommages Terre

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

Bas du formulaire

**Feu :**

Haut du formulaire

**Cuirassé Feu mineur**

**Effets :** +6 résistance Feu

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +12 résistance Feu +12% résistance Feu, +6 dommages Feu

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

Bas du formulaire

**Eau :**

Haut du formulaire

**Cuirassé Eau mineur**

**Effets :** +6 résistance Eau

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +12 résistance Eau +12% résistance Eau, +6 dommages Eau

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

Bas du formulaire

**Air :**

Haut du formulaire

**Cuirassé Air mineur**

**Effets :** +6 résistance Air

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +12 résistance Air +12% résistance Air, +6 dommages Air

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

**Explication :**

* A savoir qu'une augmentation des jets de base de ce type de Trophée donnerais une motivation particulière à les obtenir.
* l'ajout de dommages, et de % de résistance risque d'en dérouté plus d'un, surtout que c'est dans un seul élément :D.

Le casse tête :

* Que faire pour du Pvp par exemple.

Bas du formulaire

**VII) Trophée d'Argent - (Niveau 100)**

**Augmentant les résistances de base avec un petit bonus**

**Neutre :**

**Cuirassé Neutre**

**Effets :** +12 résistance Neutre

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +24 résistance Neutre, +24% résistance Neutre, +12 dommages Neutre

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

Bas du formulaire

**Terre :**

Haut du formulaire

**Cuirassé Terre**

**Effets :** +12 résistance Terre

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +24 résistance Terre +24% résistance Terre, +12 dommages Terre

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

Bas du formulaire

**Feu :**

Haut du formulaire

**Cuirassé Feu**

**Effets :** +12 résistance Feu

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +24 résistance Feu +24% résistance Feu, +12 dommages Feu

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

Bas du formulaire

**Eau :**

Haut du formulaire

**Cuirassé Eau**

**Effets :** +12 résistance Eau

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +24 résistance Eau +24% résistance Eau, +12 dommages Eau

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

Bas du formulaire

**Air :**

Haut du formulaire

**Cuirassé Air**

**Effets :** +12 résistance Air

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +24 résistance Air +24% résistance Air, +12 dommages Air

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

**Explication :**

* A savoir qu'une augmentation des jets de base de ce type de Trophée donnerais une motivation particulière à les obtenir.
* l'ajout de dommages, et de % de résistance risque d'en dérouté plus d'un, surtout que c'est dans un seul élément :D.

Le casse tête :

* Que faire pour du Pvp par exemple.

Bas du formulaire

**VIII) Trophée d'Or - (Niveau 150)**

**Augmentant les résistances de base avec un petit bonus**

**Neutre :**

**Cuirassé Neutre**

**Effets :** +24 résistance Neutre

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +48 résistance Neutre, +48% résistance Neutre, +24 dommages Neutre

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

Bas du formulaire

**Terre :**

Haut du formulaire

**Cuirassé Terre**

**Effets :** +24 résistance Terre

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +48 résistance Terre +48% résistance Terre, +24 dommages Terre

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

Bas du formulaire

**Feu :**

Haut du formulaire

**Cuirassé Feu**

**Effets :** +24 résistance Feu

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +48 résistance Feu +48% résistance Feu, +24 dommages Feu

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

Bas du formulaire

**Eau :**

Haut du formulaire

**Cuirassé Eau**

**Effets :** +24 résistance Eau

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +48 résistance Eau +48% résistance Eau, +24 dommages Eau

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

Bas du formulaire

**Air :**

Haut du formulaire

**Cuirassé Air**

**Effets :** +24 résistance Air

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +48 résistance Air +48% résistance Air, +24 dommages Air

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

**Explication :**

* A savoir qu'une augmentation des jets de base de ce type de Trophée donnerais une motivation particulière à les obtenir.
* l'ajout de dommages, et de % de résistance risque d'en dérouté plus d'un, surtout que c'est dans un seul élément :D.

Le casse tête :

* Que faire pour du Pvp par exemple.

Bas du formulaire

**IX) Trophée de Bronze - (Niveau 50)**

**Augmentant les caractéristiques particulière de base avec un petit bonus**

**Soins :**

Haut du formulaire

**Soigneur mineur**

**Effets :** +4 soins

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +8 soins, +20 en intelligence.

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

**Initiative :**

**Initiateur mineur**

**Effets :** +100 en initiative

**Effets modifier par Karl :** +500 en initiative

**Effets modifier par Alain :** +400 en initiative, +100 en vitalité.

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

**Esquive Pa :**

**Insaisissable mineur**

**Effets :** +4 Esquive PA

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +12 Esquive PA, +6 Retrait PA, +2 Esquive PM, +2 Retrait PM

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

**Esquive Pm :**

Bas du formulaire

Haut du formulaire

**Fugitif mineur**

**Effets :** +4 Esquive PM

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +12 Esquive PM, +6 Retrait PM, +2 Esquive PA, +2 Retrait PA,

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

**Retrait Pa :**

**Engourdisseur mineur**

**Effets :** +4 Retrait PA

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +12 Retrait PA, +6 Esquive PA, +2 Esquive PM, +2 Retrait PM

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 JetonsBas du formulaire

**Retrait Pm :**

**Ralentisseur mineur**

**Effets :** 4 Retrait PM

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +12 Retrait PM, +6 Esquive PM, +2 Esquive PA, +2 Retrait PA,

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

**Explication :**

* Pour le trophée soins, Un Eni, Osa serait vachement intéresser par ce type d'item.
* Pour le trophée Initiative, un bonus de vitalité y est ajouter afin de motiver a prendre ce type d'item.
* Pour ce qui est des Esquive Pa, PM + retrait Pa, Pm, je propose un système de favorisant l'élément que ce soit dans le retrait ou l'esquive avec un bonus supplémentaire mais très faible de l'élément opposé.

**X) Trophée d'Argent - (Niveau 100)**

**Augmentant les caractéristiques particulière de base avec un petit bonus**

**Soins :**

Haut du formulaire

**Soigneur**

**Effets :** +8 soins

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +16 soins, +40 en intelligence.

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

**Initiative :**

**Initiateur**

**Effets :** +200 en initiative

**Effets modifier par Karl :** +1000 en initiative

**Effets modifier par Alain :** +800 en initiative, +200 en vitalité.

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

**Esquive Pa :**

**Insaisissable**

**Effets :** +8 Esquive PA

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +24 Esquive PA, +12 Retrait PA, +4 Esquive PM, +4 Retrait PM

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

**Esquive Pm :**

Bas du formulaire

Haut du formulaire

**Fugitif**

**Effets :** +8 Esquive PM

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +24 Esquive PM, +12 Retrait PM, +4 Esquive PA, +4 Retrait PA,

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

**Retrait Pa :**

**Engourdisseur**

**Effets :** +8 Retrait PA

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +24 Retrait PA, +12 Esquive PA, +4 Esquive PM, +4 Retrait PM

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 JetonsBas du formulaire

**Retrait Pm :**

**Ralentisseur**

**Effets :** 8 Retrait PM

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +24 Retrait PM, +12 Esquive PM, +4 Esquive PA, +4 Retrait PA,

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

**Explication :**

* Pour le trophée soins, Un Eni, Osa serait vachement intéresser par ce type d'item.
* Pour le trophée Initiative, un bonus de vitalité y est ajouter afin de motiver a prendre ce type d'item.
* Pour ce qui est des Esquive Pa, PM + retrait Pa, Pm, je propose un système de favorisant l'élément que ce soit dans le retrait ou l'esquive avec un bonus supplémentaire mais très faible de l'élément opposé.

**XI) Trophée d'Or - (Niveau 150)**

**Augmentant les caractéristiques particulière de base avec un petit bonus**

**Soins :**

Haut du formulaire

**Soigneur majeur**

**Effets :** +16 soins

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +32 soins, +80 en intelligence.

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

**Initiative :**

**Initiateur majeur**

**Effets :** +400 en initiative

**Effets modifier par Karl :** +1500 en initiative

**Effets modifier par Alain :** +1200 en initiative, +400 en vitalité.

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

**Esquive Pa :**

**Insaisissable majeur**

**Effets :** +16 Esquive PA

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +48 Esquive PA, +24 Retrait PA, +8 Esquive PM, +8 Retrait PM

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

**Esquive Pm :**

Bas du formulaire

Haut du formulaire

**Fugitif majeur**

**Effets :** +16 Esquive PM

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +48 Esquive PM, +24 Retrait PM, +8 Esquive PA, +8 Retrait PA,

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

**Retrait Pa :**

**Engourdisseur majeur**

**Effets :** +16 Retrait PA

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +48 Retrait PA, +24 Esquive PA, +8 Esquive PM, +8 Retrait PM

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 JetonsBas du formulaire

**Retrait Pm :**

**Ralentisseur mineur**

**Effets :** 16 Retrait PM

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +48 Retrait PM, +24 Esquive PM, +8 Esquive PA, +8 Retrait PA,

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

**Explication :**

* Pour le trophée soins, Un Eni, Osa serait vachement intéresser par ce type d'item.
* Pour le trophée Initiative, un bonus de vitalité y est ajouter afin de motiver a prendre ce type d'item.
* Pour ce qui est des Esquive Pa, PM + retrait Pa, Pm, je propose un système de favorisant l'élément que ce soit dans le retrait ou l'esquive avec un bonus supplémentaire mais très faible de l'élément opposé.

**XII) Trophée de Bronze - (Niveau 50)**

**Augmentant les dommages de base avec un petit bonus**

**Neutre :**

**Ravageur Neutre mineur**

**Effets :** +3 dommages Neutre

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +12 dommages Neutre, +3 résistance Neutre, +3% résistance Neutre

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

Bas du formulaire

Haut du formulaire

**Terre :**

**Ravageur Terre mineur**

**Effets :** +3 dommages Terre

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +12 dommages Terre, +3 résistance Terre, +3% résistance Terre

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

Bas du formulaire

Bas du formulaire

**Feu :**

Haut du formulaire

**Ravageur Feu mineur**

**Effets :** +3 dommages Feu

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +12 dommages Feu, +3 résistance Feu, +3% résistance Feu

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

**Eau :**

**Ravageur Eau mineur**

**Effets :** +3 dommages Eau

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +12 dommages Feu, +3 résistance Feu, +3% résistance Feu

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

**Air :**

**Ravageur Air mineur**

**Effets :** +3 dommages Air

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +12 dommages Air, +3 résistance Air, +3% résistance Air

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

**Explication :**

* Pour le trophée dommages, L'ajoute de dommage dévastateur dans un seul élément risque de perturbé le principe d'un objet classique proposant des dommages plus faible sur tous les éléments..
* L'ajout de résistance dans l'élément permettra justement de favoriser l'optimisation d'un stuff pvp.

**XIII) Trophée d'Argent - (Niveau 100)**

**Augmentant les dommages de base avec un petit bonus**

**Neutre :**

**Ravageur Neutre**

**Effets :** +6 dommages Neutre

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +24 dommages Neutre, +6 résistance Neutre, +6% résistance Neutre

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

Bas du formulaire

Haut du formulaire

**Terre :**

**Ravageur Terre**

**Effets :** +6 dommages Terre

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +24 dommages Terre, +6 résistance Terre, +6% résistance Terre

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

Bas du formulaire

Bas du formulaire

**Feu :**

Haut du formulaire

**Ravageur Feu**

**Effets :** +6 dommages Feu

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +24 dommages Feu, +6 résistance Feu, +6% résistance Feu

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

**Eau :**

**Ravageur Eau**

**Effets :** +6 dommages Eau

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +24 dommages Feu, +6 résistance Feu, +6% résistance Feu

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

**Air :**

**Ravageur Air**

**Effets :** +6 dommages Air

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +24 dommages Air, +6 résistance Air, +6% résistance Air

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

**Explication :**

* Pour le trophée dommages, L'ajoute de dommage dévastateur dans un seul élément risque de perturbé le principe d'un objet classique proposant des dommages plus faible sur tous les éléments..
* L'ajout de résistance dans l'élément permettra justement de favoriser l'optimisation d'un stuff pvp.

**XIV) Trophée d'Or - (Niveau 150)**

**Augmentant les dommages de base avec un petit bonus**

**Neutre :**

**Ravageur Neutre majeur**

**Effets :** +12 dommages Neutre

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +48 dommages Neutre, +12 résistance Neutre, +12% résistance Neutre

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

Bas du formulaire

Haut du formulaire

**Terre :**

**Ravageur Terre majeur**

**Effets :** +12 dommages Terre

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +48 dommages Terre, +12 résistance Terre, +12% résistance Terre

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

Bas du formulaire

Bas du formulaire

**Feu :**

Haut du formulaire

**Ravageur Feu majeur**

**Effets :** +12 dommages Feu

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +48 dommages Feu, +12 résistance Feu, +12% résistance Feu

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

**Eau :**

**Ravageur Eau majeur**

**Effets :** +12 dommages Eau

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +48 dommages Feu, +12 résistance Feu, +12% résistance Feu

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

**Air :**

**Ravageur Air majeur**

**Effets :** +12 dommages Air

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain :** +48 dommages Air, +12 résistance Air, +12% résistance Air

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

**Explication :**

* Pour le trophée dommages, L'ajoute de dommage dévastateur dans un seul élément risque de perturbé le principe d'un objet classique proposant des dommages plus faible sur tous les éléments..
* L'ajout de résistance dans l'élément permettra justement de favoriser l'optimisation d'un stuff pvp.

**XV) Trophée de Bronze - (Niveau 50)**

**Actuellement non Implanté**

Haut du formulaire

Haut du formulaire

Bas du formulaire

Haut du formulaire

Bas du formulaire

**Rempart mineur**

**Effets :** +3 résistance critique

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain : ABSENT**

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

**Tacleur mineur**

**Effets** +5 bonus Tacle

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain : ABSENT**

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

**Adamantin mineur**

**Effets :** +10 résistance poussée

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain : ABSENT**

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

**Fuyard mineur**

**Effets :** Bonus Fuite : 5

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain : ABSENT**

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

**Porteur mineur**

**Effets :** +250 pods

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain : ABSENT**

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 55 Jetons

Haut du formulaire

**Pousseur mineur**

**Effets :** +10 dommages poussée

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain : ABSENT**

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :**  55 Jetons

**Explication :**.

**XVI) Trophée d'Argent - (Niveau 100)**

**Actuellement non Implanté**

Haut du formulaire

Haut du formulaire

Bas du formulaire

Haut du formulaire

Bas du formulaire

**Rempart**

**Effets :** +3 résistance critique

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain : ABSENT**

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

**Tacleur**

**Effets** +5 bonus Tacle

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain : ABSENT**

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

**Adamantin**

**Effets :** +10 résistance poussée

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain : ABSENT**

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

**Fuyard**

**Effets :** Bonus Fuite : 5

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain : ABSENT**

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

**Porteur**

**Effets :** +250 pods

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain : ABSENT**

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 110 Jetons

Haut du formulaire

**Pousseur**

**Effets :** +10 dommages poussée

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain : ABSENT**

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :**  110 Jetons

**Explication :**.

**XVII) Trophée d'Or - (Niveau 150)**

**Actuellement non Implanté**

Haut du formulaire

Haut du formulaire

Bas du formulaire

Haut du formulaire

Bas du formulaire

**Rempart majeur**

**Effets :** +3 résistance critique

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain : ABSENT**

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

**Tacleur majeur**

**Effets** +5 bonus Tacle

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain : ABSENT**

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

**Adamantin majeur**

**Effets :** +10 résistance poussée

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain : ABSENT**

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

**Fuyard majeur**

**Effets :** Bonus Fuite : 5

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain : ABSENT**

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

**Porteur majeur**

**Effets :** +250 pods

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain : ABSENT**

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :** 180 Jetons

Haut du formulaire

**Pousseur majeur**

**Effets :** +10 dommages poussée

**Effets modifier par Karl : ABSENT**

**Effets modifier par Alain : ABSENT**

**Pré-requis :** Aucun **Prix jeton :**  180 Jetons