



Dofus JDR

Equilibrage des sorts

Ce document a pour but de quantifier les différentes « compétences » (caractéristiques et gameplay) du JDR Dofus. Il est en version alpha et n'a jamais été encore réellement testé. N'hésitez pas à donner vos retours sur le canal « équilibrage » du [Discord](#).

Dans Dofus, il existe différents rôles attribués aux classes.



Amélioration



Entrave



Dégât



Invocation



Placement



Protection



Soins



Tank

Les classes pouvant être customisable (choix des sorts, des caractéristiques, etc.), pour chaque compétence, les rôles ont été divisés en 3 groupes lorsque cela était utile. Le 1^{er} Rôle correspond à la personne jouant la classe dans cette orientation, avec les sorts et les caractéristiques qui sont en accord avec ce rôle. Le 2nd Rôle correspond à une personne qui joue la classe d'une autre façon sans toutefois ignorer ce gameplay. Le 3^{ème} rôle (appelé Pas de Rôle) correspond à une personne qui a fait le choix d'ignorer ce gameplay.

Les valeurs des « compétences » analysés sont données selon les niveaux et lorsque cela était utile (pour anticiper l'aléatoire des dés par exemple), elles sont données selon les 3 autres critères : une valeur maximum, une valeur minimum et une valeur moyenne.

Table des matières

Caractéristiques principales2

Points d'action et points de mouvement2

Pts de vie -3

Classe d'armure -3

Dégâts -4

Retrait PA -5

Retrait PM -5

Autres entraves6

Soins -7

Points de bouclier -8

Points de vie temporaire -8

Amélioration PA -10

Amélioration PM -10

Amélioration Dégâts -11

Autres améliorations11



Caractéristiques

Caractéristiques principales

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Max	1	1	2	2	3	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11	11	12	13	14	15
Moy	0	0	1	1	2	2	3	3	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	10
Min	-2	-1	-1	0	0	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6

**A noter que les valeurs max dans les prochains tableaux sont calculées comme si tous les jets de dé de monter de niveau était maximum et les valeurs min comme si les jets étaient minimums, ce qui est quasiment improbable.*

Points d'action ★ et points de mouvement 📄

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PA	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12
PM	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6




Tank


Pts de vie -

Calcul

$$\text{pts de vie moyen} = \text{niveau} * \left(\frac{\text{dé de vie}}{2} + \text{Vitalité} \right) + \text{dé de vie}$$

- Dé de vie  : 12 pour les classes Tank, 8 pour les classes « fragiles » et 10 pour la plupart des classes
- Vitalité : -2 à 15

Valeurs

Niveau			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1 ^{er} Rôle (Tank)	12	Max*	25	38	54	68	87	102	124	148	174	202	221	252	285	320	357	380	420	462	506	552
		Moy	18	24	33	40	52	60	75	84	102	122	133	156	168	194	222	236	267	282	316	332
		Min*	11	12	12	16	17	24	26	36	39	42	56	60	64	82	87	108	114	120	145	152
2 ^{ème} Rôle (Normal)	10	Max*	21	32	46	58	75	88	108	130	154	180	197	226	257	290	325	346	384	424	466	510
		Moy	15	20	28	34	45	52	66	74	91	110	120	142	153	178	205	218	248	262	295	310
		Min*	9	10	10	14	15	22	24	34	37	40	54	58	62	80	85	106	112	118	143	150
3 ^{ème} Rôle (Classe Fragile)	8	Max*	17	26	38	48	63	74	92	112	134	158	173	200	229	260	293	312	348	386	426	468
		Moy	12	16	23	28	38	44	57	64	80	98	107	128	138	162	188	200	229	242	274	288
		Min*	7	8	8	12	13	20	22	32	35	38	52	56	60	78	83	104	110	116	141	148

Classe d'armure -

Calcul

$$\text{classe d'armure} = | 10 + \text{vitalité} + \left(\frac{1}{5} * \text{niveau} \right) |$$

- $\left(\frac{1}{5} * \text{niveau} \right)$: Simule l'équipement de +0 à +5 en fonction du niveau
- Vitalité : -2 à 15
- 10 de base

Valeur

Niveau		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
CA	Max*	11	11	12	13	14	14	15	17	18	19	19	21	22	23	24	25	26	27	28	30
	Moy	10	10	11	12	13	13	14	15	16	17	17	19	19	20	21	22	23	23	24	25
	Min*	8	9	9	11	11	12	12	14	14	14	15	16	16	17	17	19	19	19	20	21



Dégâts

Dégâts -

Calcul

Tableau récapitulatif du nombre de dégât maximum qu'une classe peut faire pendant un tour. Les dégâts doivent être réparti entre ces différents sorts. Ces nombres sont proportionnels aux points de vie d'une classe équivalente au même niveau. Les points de vie étant similaire à D&D, des coefficients sont appliqués et calculés selon le tableau « LES STATISTIQUES DE MONSTRES PAR INDICE DE DANGÉROSITÉ » du Guide du maitre de D&D. Les coefficients sont différents en fonction du maximum, du minimum et de la moyenne des dégâts et des points de vie en fonction de l'indice de dangerosité des monstres. Les dommages varient entre 13% des points de vie max au niveau 1 à 35% au niveau 20.

Valeurs

Niveau		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PA		6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12
1 ^{er} Rôle	Max*	6	8	12	17	23	28	35	44	53	62	70	81	92	105	119	127	142	158	174	193
	Moy	6	6	8	10	13	16	21	25	31	38	42	50	54	64	74	79	90	96	109	115
	Min*	1	2	2	4	4	6	7	10	12	13	17	19	21	27	29	36	38	41	50	53
2 nd Rôle	Max*	4	6	10	14	20	24	31	38	47	56	62	72	83	95	108	116	130	145	160	179
	Moy	4	4	6	8	12	14	19	22	27	34	38	45	50	58	68	73	84	89	101	108
	Min*	1	2	2	3	4	6	7	10	11	12	17	18	20	26	28	35	38	40	49	52
Pas de Rôle	Max*	4	5	9	12	17	20	26	33	41	49	54	64	74	85	97	105	118	132	146	164
	Moy	4	4	6	7	10	12	16	19	24	30	34	41	45	53	62	67	77	82	94	100
	Min*	1	1	2	3	3	5	6	9	10	12	16	18	19	26	27	35	37	39	48	51

Règles générales

- Coût en PA : 3, 4 ou 5 PA en fonction du nombre de dégâts que le sort fait
- Eviter de pouvoir faire les sorts plus de 2 fois par tour
- Les poisons sont sur un nombre de tour égale au bonus de maîtrise et font, au cumule, 150% de dommage
- Lors du calcul des dommages d'une classe à un niveau, il ne faut pas prendre en compte les boosts potentiels. Il n'est pas nécessaire non plus de prendre en compte les synergies entre les classes ou avec les équipements.



Entrave

Retrait PA -

Calcul

$$\text{retrait PA} = \left(\frac{1}{3} * PA_{\max} \right)$$

- PA_{\max} : 6 à 12 en fonction du niveau
- L'équilibrage est d'environ :
 - 1^{er} Rôle : +0 à +2 en fonction du niveau
 - 2^{ème} Rôle : +0
 - Pas de Rôle : -2 à +0 en fonction du niveau

Valeur

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PA	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12
1 ^{er} Rôle	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	5	5
2 ^{ème} Rôle	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4
Pas de Rôle	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Règles générales

- Pour donner la chance aux créatures d'esquiver la perte, les retraits doivent être réparti sur plusieurs lancer de sorts.
- Eviter de pouvoir faire le même sort à la même créature plus de 2 fois par tour.
- La durée du retrait ne doit pas dépasser un tour ou alors le sort doit couler cher en PA et doit un délai de relance important (3 à 4 tours).

Retrait PM -

Calcul

$$\text{retrait PA} = \left(\frac{1}{2} * PM_{\max} \right)$$

- PM_{\max} : 6 à 12 en fonction du niveau
- L'équilibrage est d'environ :
 - 1^{er} Rôle : +1
 - 2^{ème} Rôle : +0
 - Pas de Rôle : -1



Valeur

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PM	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6
1 ^{er} Rôle	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
2 ^{ème} Rôle	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
Pas de Rôle	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2

Règles générales

- Pour donner la chance aux créatures d'esquiver la perte, les retraits doivent être réparti sur plusieurs lancer de sorts.
- Eviter de pouvoir faire le même sort à la même créature plus de 2 fois par tour.
- La durée du retrait ne doit pas dépasser un tour ou alors le sort doit couler cher en PA et doit un délai de relance important (3 à 4 tours).



Autres entraves

Amélioration PO

- Limite :
 - 1^{er} Rôle : -6 ou divisé par 2
 - 2^{ème} Rôle : -3
 - Pas de Rôle : -1
- Privilégier la division de la PO par 2 ou l'état aveuglé-e pour faciliter les calculs
- Mettre ce retrait avec un sort avec d'autres effets

Règles générales sur les états (pesanteur, insoignable, pacifiste, etc)

- Sur certains sorts, donner la possibilité à la cible d'esquiver grâce à un jet (de Sagesse, de vitalité, ou autres) + 10 (équivalent aux jets de sauvegarde de D&D).
- Un état sur une cible par tour
- La durée de l'état ne doit pas dépasser un tour



Soin

Soin -

Calcul

Tableau récapitulatif du nombre du soin maximum qu'une classe peut donner pendant un tour. Le soin est calculé selon le nombre de dégâts maximum qu'une classe peut infliger pendant un tour. Cela représente 50% des dégâts maximum.

Valeurs

Niveau		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1 ^{er} Rôle	Max*	2	4	6	9	12	14	18	22	27	31	35	41	46	53	60	64	71	79	87	97
	Moy	2	3	4	5	7	8	11	13	16	19	21	25	27	32	37	40	45	48	55	58
	Min*	1	1	1	2	2	3	4	5	6	7	9	10	11	14	15	18	19	21	25	27
2 nd Rôle	Max*	2	3	5	7	10	12	16	19	24	28	31	36	42	48	54	58	65	73	80	90
	Moy	1	2	3	4	6	7	10	11	14	17	19	23	25	29	34	37	42	45	51	54
	Min*	1	1	1	2	2	3	4	5	6	6	9	9	10	13	14	18	19	20	25	26
Pas de Rôle	Max*	2	3	5	6	9	10	13	17	21	25	27	32	37	43	49	53	59	66	73	82
	Moy	1	2	3	4	5	6	8	10	12	15	17	21	23	27	31	34	39	41	47	50
	Min*	1	1	1	2	2	3	3	5	5	6	8	9	10	13	14	18	19	20	24	26

Règles générales

- Coût en PA : 2, 3, ou 4 PA en fonction du nombre de soin que le sort fait
- Le soin de zone est équivalent en nombre de pts de vie rendu mais coûte plus cher en PA et est faisable qu'une fois par tour.



Protection

Points de bouclier -

Calcul

Tableau récapitulatif du nombre de points de bouclier maximum qu'une classe peut donner pendant un tour. Ce nombre est calculé selon le nombre de dégâts maximum qu'une classe peut infliger pendant un tour. Cela représente 70% des dégâts maximum.

Valeurs

Niveau		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1 ^{er} Rôle	Max*	3	6	8	12	16	20	25	31	37	43	49	57	64	74	83	89	99	111	122	135
	Moy	2	4	5	7	9	11	15	18	22	27	29	35	38	45	52	55	63	67	76	81
	Min*	1	1	1	3	3	4	5	7	8	9	12	13	15	19	20	25	27	29	35	37
2 nd Rôle	Max*	2	4	7	10	14	17	22	27	33	39	43	50	58	67	76	81	91	102	112	125
	Moy	1	3	4	6	8	10	13	15	19	24	27	32	35	41	48	51	59	62	71	76
	Min*	1	1	1	2	3	4	5	7	8	8	12	13	14	18	20	25	27	28	34	36
Pas de Rôle	Max*	2	4	6	8	12	14	18	23	29	34	38	45	52	60	68	74	83	92	102	115
	Moy	1	2	4	5	7	8	11	13	17	21	24	29	32	37	43	47	54	57	66	70
	Min*	1	1	1	2	2	4	4	6	7	8	11	13	13	18	19	25	26	27	34	36

Règles générales

- Coût en PA :
 - Si seul : 2 ou 3 PA
 - Si avec un autre effet : 3, 4 ou 5 PA
- Privilégier l'association des points de bouclier avec effets comme des dégâts, des boosts ou de l'entrave
- Les points de bouclier sont désenvoutables

Points de vie temporaire -

Calcul

Tableau récapitulatif du nombre de points de vie temporaire maximum qu'une classe peut donner pendant un tour. Ce nombre est calculé selon le nombre de dégâts maximum qu'une classe peut infliger pendant un tour. Cela représente 50% des dégâts maximum.

Valeurs

Niveau		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1 ^{er} Rôle	Max*	2	4	6	9	12	14	18	22	27	31	35	41	46	53	60	64	71	79	87	97
	Moy	2	3	4	5	7	8	11	13	16	19	21	25	27	32	37	40	45	48	55	58



	Min*	1	1	1	2	2	3	4	5	6	7	9	10	11	14	15	18	19	21	25	27
2 nd Rôle	Max*	2	3	5	7	10	12	16	19	24	28	31	36	42	48	54	58	65	73	80	90
	Moy	1	2	3	4	6	7	10	11	14	17	19	23	25	29	34	37	42	45	51	54
	Min*	1	1	1	2	2	3	4	5	6	6	9	9	10	13	14	18	19	20	25	26
Pas de Rôle	Max*	2	3	5	6	9	10	13	17	21	25	27	32	37	43	49	53	59	66	73	82
	Moy	1	2	3	4	5	6	8	10	12	15	17	21	23	27	31	34	39	41	47	50
	Min*	1	1	1	2	2	3	3	5	5	6	8	9	10	13	14	18	19	20	24	26

Règles générales

- Privilégier l'association des points de temporaire avec effets comme des dégâts, des boosts ou de l'entrave
- Privilégier les points de bouclier aux pts de vie temporaire.
- Les points de vie temporaire ne sont pas désenvoutables.

Amélioration PA -

- 1^{er} Rôle : augmentation d'environ 1/3 des PA
- 2^{ème} Rôle : augmentation d'environ 1/4 des PA
- Pas de Rôle : augmentation d'environ 1/5 des PA

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PA	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12
1 ^{er} Rôle	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
2 nd Rôle	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
Pas de Rôle	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2

- Privilégier des améliorations sur 1 ou 2 tours maximums
- Les améliorations PA sont désenvoutables
- Privilégier un seul sort d'amélioration donnant bcp de PA que plusieurs sorts donnant moins de PA

Amélioration PM -

- 1^{er} Rôle : augmentation d'environ 1/2 des PM
- 2^{ème} Rôle : augmentation d'environ 1/3 des PM
- Pas de Rôle : +1 PM à partir du niveau 5

[illegible]



Règles générales

- Privilégier des améliorations sur 1 ou 2 maximum
- Les améliorations PM sont désenvoutables
- Privilégier un seul sort d'amélioration donnant bcp de PM à fort coût de PA (4 PA ou +)
- Ou privilégier des sorts utilisables 1 ou 2 fois ne donnant qu'un PM et ne coutant que 2 PA

Amélioration Dégâts - 🖐️

Calcul

L'amélioration dégâts maximum qu'une classe peut donner à une autre ou à elle-même correspond à 50% des dégâts maximum. Attention, les améliorations sur 2 tours entraînent des cumules d'amélioration et donc de dégâts.

Valeurs

Niveau		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1 ^{er} Rôle	Max	2	4	6	9	12	14	18	22	27	31	35	41	46	53	60	64	71	79	87	97
	Moy	2	3	4	5	7	8	11	13	16	19	21	25	27	32	37	40	45	48	55	58
	Min	1	1	1	2	2	3	4	5	6	7	9	10	11	14	15	18	19	21	25	27
2 nd Rôle	Max	2	3	5	7	10	12	16	19	24	28	31	36	42	48	54	58	65	73	80	90
	Moy	1	2	3	4	6	7	10	11	14	17	19	23	25	29	34	37	42	45	51	54
	Min	1	1	1	2	2	3	4	5	6	6	9	9	10	13	14	18	19	20	25	26
Pas de Rôle	Max	2	3	5	6	9	10	13	17	21	25	27	32	37	43	49	53	59	66	73	82
	Moy	1	2	3	4	5	6	8	10	12	15	17	21	23	27	31	34	39	41	47	50
	Min	1	1	1	2	2	3	3	5	5	6	8	9	10	13	14	18	19	20	24	26

Règles générales

- Privilégier des améliorations sur 1 2 tours maximums.
- Au maximum, en cumule l'amélioration (sur 2 tours cumulés) ne peut pas dépasser 100% des dégâts maximum.
- Si les dégâts sont fixes, divisés les dégâts par 2.
- Un sort augmentant de plus que ces valeurs doit avoir un délai de relance important (3 tours ou +)
- Il est possible d'augmenter progressivement les dégâts (en fonction du nombre de tour et de certaines actions des classes), dans ce cas il faut considérer les valeurs après environs 3 ou 4 tours (les combats ne durant généralement pas plus de 5 ou 6 tours).

Autres améliorations

Amélioration PO

- Limite :
 - 1^{er} Rôle : +5
 - 2^{ème} Rôle : +3



○ Pas de Rôle : +1

- A priori ce n'est pas une amélioration majeure qui risque de dérégler le jeu. La limite est plutôt là pour faciliter les tours.
- Soit mettre cette amélioration avec d'autres effets de sorts
- Soit mettre à 1 PA pour 1 PO

Règles générales sur les états (pesanteur, intaclable, invulnérable, etc.)

- La très grande majorité des améliorations sont désenvoutables
- Un état sur une cible par tour
- La durée de l'état ne doit pas dépasser un tour
- Sorts à coût élevé en PA



Exemple de conversion de valeur en dés :

Dégâts	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
Dé 4	1D4	3D4	4D4	5D4	6D4	8D4	9D4	10D4	11D4	13D4	14D4	15D4	16D4	18D4	19D4	20D4	21D4	23D4	24D4	25D4
Dé 6	1D6	2D6	3D6	3D6	4D6	5D6	6D6	7D6	8D6	8D6	9D6	10D6	11D6	12D6	13D6	13D6	14D6	15D6	16D6	17D6
Dé 8	1D8	1D8	2D8	3D8	3D8	4D8	4D8	5D8	6D8	6D8	7D8	8D8	8D8	9D8	9D8	10D8	11D8	11D8	12D8	13D8
Dé 10	1D10	1D10	2D10	2D10	3D10	3D10	4D10	4D10	5D10	5D10	6D10	6D10	7D10	7D10	8D10	8D10	9D10	9D10	10D10	10D10
Dé 12	0D12	1D12	1D12	2D12	2D12	3D12	3D12	3D12	4D12	4D12	5D12	5D12	5D12	6D12	6D12	7D12	7D12	8D12	8D12	8D12
Dégâts	105	110	115	120	125	130	135	140	145	150	155	160	165	170	175	180	185	190	195	200
Dé 4	26D4	28D4	29D4	30D4	31D4	33D4	34D4	35D4	36D4	38D4	39D4	40D4	41D4	43D4	44D4	45D4	46D4	48D4	49D4	50D4
Dé 6	18D6	18D6	19D6	20D6	21D6	22D6	23D6	23D6	24D6	25D6	26D6	27D6	28D6	28D6	29D6	30D6	31D6	32D6	33D6	33D6
Dé 8	13D8	14D8	14D8	15D8	16D8	16D8	17D8	18D8	18D8	19D8	19D8	20D8	21D8	21D8	22D8	23D8	23D8	24D8	24D8	25D8
Dé 10	11D10	11D10	12D10	12D10	13D10	13D10	14D10	14D10	15D10	15D10	16D10	16D10	17D10	17D10	18D10	18D10	19D10	19D10	20D10	20D10
Dé 12	9D12	9D12	10D12	10D12	10D12	11D12	11D12	12D12	12D12	13D12	13D12	13D12	14D12	14D12	15D12	15D12	15D12	16D12	16D12	17D12