



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.

Les classes pouvant être customisable (choix des sorts, des caractéristiques, etc.), pour chaque compétence, les rôles ont été divisé 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 donnés 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 principales.....	4	 Soins - 	11
Points d'action  et points de mouvement 	4	 Protection -  	13
 Pts de vie - 	5	 Amélioration PA - 	15
 Dégâts - 	6	 Amélioration PM - 	15
 Retrait PA - 	9	 Amélioration Dégâts - 	16
 Retrait PM - 	9	 Autres améliorations.....	17
 Autres entraves.....	10	 Points de vie - 	19



Rôles des classes

D'après le jeu vidéo Dofus, il existe 8 rôles. Dans la version du JDR le rôle Invocation n'est pas vraiment considéré comme un rôle particulier, car certaines classes comme l'Osamodas ne peuvent pas jouer sans leurs invocations. De plus, les invocations ont elles-mêmes des rôles. C'est pourquoi, pour le JDR Dofus, le Rôle "Invocation" est plus une indication sur la capacité à une classe à invoquer qu'une vraie stratégie de combat.

Voici la liste des rôles existants :

 Amélioration <ul style="list-style-type: none"> • Ajout PA, PM, PO • Augmentation des dommages • Bonus pour l'équipe • Etats positifs 	 Entrave <ul style="list-style-type: none"> • Retrait PA, PM, PO • Diminution des dommages • Malus aux ennemis • Etats négatifs 	 Dégât <ul style="list-style-type: none"> • Dégâts importants • Améliore ses propres dégâts • Dommage multicable 	 Tank <ul style="list-style-type: none"> • Diminution des dommages reçus • Augmentation de sa classe d'armure • Tacle les créatures à son côté
 Placement <ul style="list-style-type: none"> • Place les créatures ennemies comme alliées • Les empêche de fuir ou de tacle • Créer des zones pour son équipe 	 Protection <ul style="list-style-type: none"> • Ajoute des points de bouclier à son équipe • Ajoute des points de vie temporaire à son équipe • Réduit les dégâts subis de son équipe • Rend les adversaires pacifistes et ces coéquipiers invulnérables 	 Soin <ul style="list-style-type: none"> • Soigne ces alliés en zone • Permet à son équipe de faire du vol de vie 	 <i>Invocation</i> <ul style="list-style-type: none"> • Invoque différentes créatures • Chaque créature peut avoir un ou plusieurs rôles parmi les 7 autres rôles

Chaque classe peut choisir entre trois rôles prédéfinis. En fonction de la classe, chacun de ces rôles est associé à une voix élémentaire



Voix Feu



Voix Eau





















Voix Terre



Voix Air



Tableau des 3 rôles de chaque classe associée à leurs voix :

 Féca	 Voix Feu	 Voix Terre	 Voix Eau	 Eniripsa	 Voix ???	 Voix ???	 Voix ???
 Osamodas	 Voix Feu	 Voix Terre	 Voix Air	 Iop	 Voix Terre	 Voix Feu	 Voix Air
 Enutrof	 Voix Eau	 Voix Feu	 Voix Terre	 Crâ	 Voix ???	 Voix ???	 Voix ???
 Sram	 Voix ???	 Voix ???	 Voix ???	 Sacrieur	 Voix Feu	 Voix Terre	 Voix Air
 Xélor	 Voix ???	 Voix ???	 Voix ???	 Sadida	 Voix ???	 Voix ???	 Voix ???
 Ecaflip	 Voix ???	 Voix ???	 Voix ???	 Pandawa	 Voix ???	 Voix ???	 Voix ???



Caractéristiques

Caractéristiques principales

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

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 -

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

Calcul

- 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	140	165	182	210	228	259	278	312	332	369	390	430	452
		Moy	18	24	33	40	52	60	75	84	93	112	122	132	155	166	192	204	216	246	259	292
		Min*	11	12	12	16	17	18	26	28	30	42	45	48	64	68	72	92	97	102	126	132
2 ^{ème} Rôle (Normal)	10	Max*	21	32	46	58	75	88	108	122	145	160	186	202	231	248	280	298	333	352	390	410
		Moy	15	20	28	34	45	52	66	74	82	100	109	118	140	150	175	186	197	226	238	270
		Min*	9	10	10	14	15	16	24	26	28	40	43	46	62	66	70	90	95	100	124	130
3 ^{ème} Rôle (Classe Fragile)	8	Max*	17	26	38	48	63	74	92	104	125	138	162	176	203	218	248	264	297	314	350	368
		Moy	12	16	23	28	38	44	57	64	71	88	96	104	125	134	158	168	178	206	217	248
		Min*	7	8	8	12	13	14	22	24	26	38	41	44	60	64	68	88	93	98	122	128

*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.

Classe d'armure -

Calcul

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

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

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	16	17	17	18	19	20	20	21	22	23	23	24	25
	Moy	10	10	11	12	13	13	14	15	15	16	16	17	18	18	19	20	20	21	21	23
	Min*	8	9	9	11	11	11	12	13	13	14	14	15	16	16	16	18	18	18	19	20



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 DANGEROUSITÉ » 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. De ces valeurs sont calculés des valeurs de dés utilisable pour les sorts.

Valeurs

Niveaux		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1er Rôle	MAX	4	8	12	17	23	28	35	41	50	56	66	73	84	91	104	111	125	133	148	158
	MOY	3	5	7	10	13	16	21	25	28	34	38	42	50	54	64	68	73	84	89	102
	MIN	1	2	2	4	4	5	7	8	9	13	14	15	21	22	24	31	33	35	43	46
2ème Rôle	MAX	3	6	10	14	20	24	31	36	44	49	59	65	75	81	93	100	113	120	134	144
	MOY	2	4	6	8	12	14	19	22	25	31	34	38	45	49	58	62	67	77	82	94
	MIN	1	2	2	3	4	4	7	8	8	12	13	15	20	22	23	30	32	34	43	45
Pas de Rôle	MAX	3	5	9	12	17	20	26	31	38	43	51	56	66	72	82	89	101	107	120	129
	MOY	2	3	5	7	10	12	16	19	21	27	30	33	40	44	52	56	60	70	75	86
	MIN	1	1	2	3	3	4	6	7	8	12	13	14	19	21	23	29	31	33	42	44

1 : Valeurs de dégâts maximaux qu'une classe peut faire à une cible en 1 tour sans bonus

Niveaux		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Bonus de caractéristique		1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
Cac	2PA	1d2	1d2	1d4	2d2	1d6	1d6	1d8	2d4	1d10	1d10	1d12	2d6	2d8	3d6	2d10	5d4	2d12	3d8	3d10	5d6
		2	2	3	4	4	4	5	6	6	6	7	8	9	10	10	13	11	12	13	15
		3	3	5	5	7	7	9	9	11	11	13	13	16	18	19	21	22	23	27	28
		3	3	6	6	9	9	12	12	15	15	18	18	23	25	28	28	33	33	40	40
	3PA	1d6	1d6	1d8	2d4	1d10	1d10	1d12	2d6	2d8	3d6	2d10	5d4	2d12	3d8	3d10	5d6	3d12	6d6	4d10	5d8
		2	2	3	4	4	4	5	6	7	8	8	11	9	10	11	13	12	15	14	15
		5	5	7	7	9	9	11	11	14	16	17	19	20	21	25	26	29	30	32	33



	4PA	7	7	10	10	13	13	16	16	21	23	26	26	31	31	38	38	45	45	50	50
		1d8	2d4	1d10		1d12	2d6	2d8	3d6	2d10	5d4	2d12	3d8	3d10	5d6	3d12	6d6	4d10	5d8	4d12	5d10
		2	3	3		4	5	6	7	7	10	8	9	10	12	11	14	13	14	14	15
		6	6	8		10	10	13	15	16	18	19	20	24	25	28	29	31	32	36	38
		9	9	12		15	15	20	22	25	25	30	30	37	37	44	44	49	49	58	60
Niveaux		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Dist. courte	2PA			1d2	1d2	1d4	2d2	1d6	1d6	1d8	2d4	1d10	1d10	1d12	2d6	2d8	3d6	2d10	5d4	2d12	3d8
				3	3	4	5	5	5	6	7	7	7	8	9	10	11	11	14	12	13
				4	4	6	6	8	8	10	10	12	12	14	14	17	19	20	22	23	24
				4	4	7	7	10	10	13	13	16	16	19	19	24	26	29	29	34	34
	3PA	1d4	2d2	1d6	1d6	1d8	2d4	1d10	1d10	1d12	2d6	2d8	3d6	2d10	5d4	2d12	3d8	3d10	5d6	3d12	6d6
		2	3	3	3	4	5	5	5	6	7	8	9	9	12	10	11	12	14	13	16
		4	4	6	6	8	8	10	10	12	12	15	17	18	20	21	22	26	27	30	31
		5	5	8	8	11	11	14	14	17	17	22	24	27	27	32	32	39	39	46	46
	4PA	1d6	1d6	1d8	2d4	1d10	1d10	1d12	2d6	2d8	3d6	2d10	5d4	2d12	3d8	3d10	5d6	3d12	6d6	4d10	5d8
		2	2	3	4	4	4	5	6	7	8	8	11	9	10	11	13	12	15	14	15
		5	5	7	7	9	9	11	11	14	16	17	19	20	21	25	26	29	30	32	33
		7	7	10	10	13	13	16	16	21	23	26	26	31	31	38	38	45	45	50	50
Niveaux		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Dist. longue	2PA				1d2	1d2	1d4	2d2	1d6	1d6	1d8	2d4	1d10	1d10	1d12	2d6	2d8	3d6	2d10	5d4	2d12
					3	4	4	6	5	6	6	8	7	8	8	10	10	12	11	15	12
					4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	20	20	23	23
					4	5	7	8	10	11	13	14	16	17	19	20	24	27	29	30	34
	3PA	1d2	1d2	1d4	2d2	1d6	1d6	1d8	2d4	1d10	1d10	1d12	2d6	2d8	3d6	2d10	5d4	2d12	3d8	3d10	5d6
		2	2	3	4	4	4	5	6	6	6	7	8	9	10	10	13	11	12	13	15
		3	3	5	5	7	7	9	9	11	11	13	13	16	18	19	21	22	23	27	28
		3	3	6	6	9	9	12	12	15	15	18	18	23	25	28	28	33	33	40	40
	4PA	1d4	2d2	1d6	1d6	1d8	2d4	1d10	1d10	1d12	2d6	2d8	3d6	2d10	5d4	2d12	3d8	3d10	5d6	3d12	6d6
		2	3	3	3	4	5	5	5	6	7	8	9	9	12	10	11	12	14	13	16
		4	4	6	6	8	8	10	10	12	12	15	17	18	20	21	22	26	27	30	31
		5	5	8	8	11	11	14	14	17	17	22	24	27	27	32	32	39	39	46	46

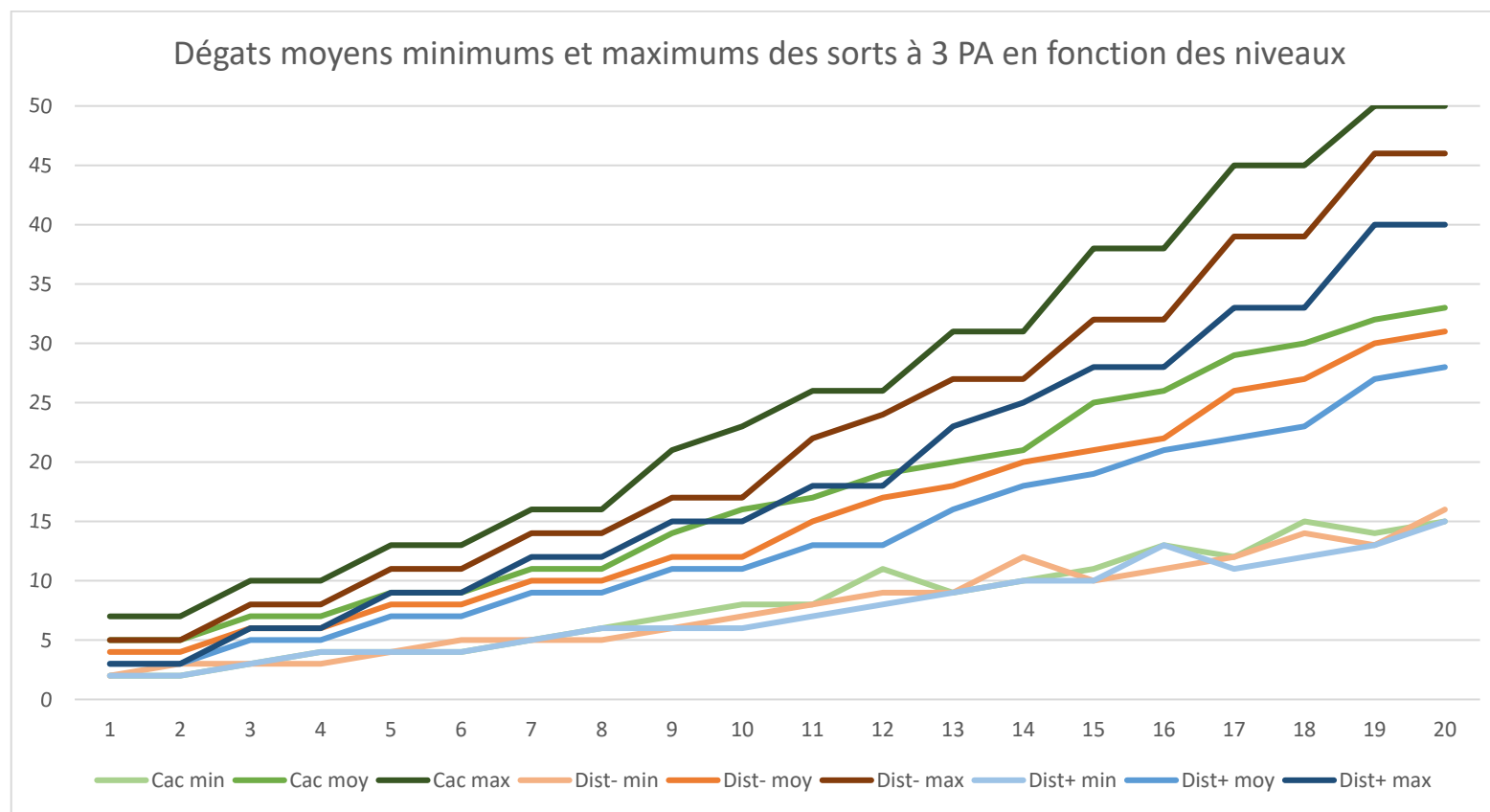
2 : Valeurs de dégâts (minimum, maximum, moyenne et en valeur de dés) qu'une classe peut faire avec un certain nombre de PA à une cible en 1 tour sans bonus

Règles générales

- 1^{er} Rôle : Décaler de +1 niveau
- 2^{ème} Rôle : Se référer au niveau
- Pas de Rôle : Décaler de -1 niveau



- Coût en PA : 2, 3 ou 4 PA en fonction du nombre de dégâts que le sort fait (*1 PA en plus permet de décaler de +2 de niveaux*)
- Eviter de pouvoir faire les sorts plus de 2 fois par tour
- Eviter de mettre trop de sort de dommage en zone, et surtout de trop grande zone.
- Pour calculer les dégâts des sorts de zone, il y a plusieurs solutions :
 - Augmenter leurs coûts en PA : 3 → 4 PA, 4 → 5 PA
 - Réduire les dégâts (-1 niveau ou -2 niveaux en fc de la zone)
 - En mixte des deux en fonction de la zone
- Les poisons sont sur un nombre de tour égale au bonus de maîtrise et font, au cumule, 200% 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. Seul le modificateur est pris en compte.





Entrave

Retrait PA -

Calcul

- 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

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

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

- 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

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

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 coûter 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. De ces valeurs sont calculés des valeurs de dés utilisable pour les sorts.

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	4	6	9	12	14	18	21	25	28	33	37	42	46	52	56	63	67	74	79
	Moy	2	3	4	5	7	8	11	13	14	17	19	21	25	27	32	34	37	42	45	51
	Min*	1	1	1	2	2	3	4	4	5	7	7	8	11	11	12	16	17	18	22	23
2 nd Rôle	Max*	2	3	5	7	10	12	16	18	22	25	30	33	38	41	47	50	57	60	67	72
	Moy	2	2	3	4	6	7	10	11	13	16	17	19	23	25	29	31	34	39	41	47
	Min*	1	1	1	2	2	2	4	4	4	6	7	8	10	11	12	15	16	17	22	23
Pas de Rôle	Max*	2	3	5	6	9	10	13	16	19	22	26	28	33	36	41	45	51	54	60	65
	Moy	1	2	3	4	5	6	8	10	11	14	15	17	20	22	26	28	30	35	38	43
	Min*	1	1	1	2	2	2	3	4	4	6	7	7	10	11	12	15	16	17	21	22

3 : Valeurs de soins maximal qu'une classe peut faire à une cible en 1 tour sans bonus

Niveaux		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Bonus de caractéristique		1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
Cac	2PA			1d2	1d2	1d4	2d2	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d6	2d6	3d4	2d8	3d6	4d4	5d4	4d6	3d8
				3	3	4	5	5	5	7	7	8	8	9	10	10	11	13	14	14	13
				4	4	6	6	8	8	10	10	13	13	14	15	17	19	19	22	25	24
				4	4	7	7	10	10	13	13	18	18	19	19	24	26	25	29	34	34
	3PA	1d2	1d2	1d4	2d2	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d6	2d6	3d4	2d8	3d6	4d4	5d4	4d6	3d8	3d8	3d10
		2	2	3	4	4	4	6	6	7	7	8	9	9	10	12	13	13	12	13	13
		3	3	5	5	7	7	9	9	12	12	13	14	16	18	18	21	25	23	24	27
		3	3	6	6	9	9	12	12	17	17	18	18	23	25	24	28	33	33	34	40
	4PA	1d4	2d2	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d6	2d6	3d4	2d8	3d6	4d4	5d4	4d6	3d8	3d8	3d10	5d6	6d6
		2	3	3	3	5	5	6	6	7	8	8	9	11	12	12	11	12	12	15	16
		4	4	6	6	8	8	11	11	12	13	15	17	17	20	23	22	23	26	28	31
		5	5	8	8	11	11	16	16	17	17	22	24	23	27	32	32	33	39	40	46



Niveaux		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Dist. courte	2PA					1d2	1d2	1d4	2d2	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d6	2d6	3d4	2d8	3d6	4d4	5d4
						4	4	5	6	6	6	8	8	9	9	10	11	11	12	14	15
						5	5	7s	7	9	9	11	11	14	14	15	16	18	20	20	23
						5	5	8	8	11	11	14	14	19	19	20	20	25	27	26	30
	3PA			1d2	1d2	1d4	2d2	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d6	2d6	3d4	2d8	3d6	4d4	5d4	4d6	3d8
				3	3	4	5	5	5	7	7	8	8	9	10	10	11	13	14	14	13
				4	4	6	6	8	8	10	10	13	13	14	15	17	19	19	22	25	24
				4	4	7	7	10	10	13	13	18	18	19	19	24	26	25	29	34	34
	4PA	1d2	1d2	1d4	2d2	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d6	2d6	3d4	2d8	3d6	4d4	5d4	2d12	3d8	3d8	3d10
		2	2	3	4	4	4	6	6	7	7	8	9	9	10	12	13	11	12	13	13
		3	3	5	5	7	7	9	9	12	12	13	14	16	18	18	21	22	23	24	27
		3	3	6	6	9	9	12	12	17	17	18	18	23	25	24	28	33	33	34	40
Niveaux		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Dist. longue	2PA							1d2	1d2	1d4	2d2	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d6	2d6	3d4	2d8	3d6
								5	5	6	7	7	7	9	9	10	10	11	12	12	13
								6	6	8	8	10	10	12	12	15	15	16	17	19	21
								6	6	9	9	12	12	15	15	20	20	21	21	26	28
	3PA					1d2	1d2	1d4	2d2	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d6	2d6	3d4	2d8	3d6	4d4	5d4
						4	4	5	6	6	6	8	8	9	9	10	11	11	12	14	15
						5	5	7	7	9	9	11	11	14	14	15	16	18	20	20	23
						5	5	8	8	11	11	14	14	19	19	20	20	25	27	26	30
	4PA			1d2	1d2	1d4	2d2	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d6	2d6	3d4	2d8	3d6	4d4	5d4	2d12	3d8
				3	3	4	5	5	5	7	7	8	8	9	10	10	11	13	14	12	13
				4	4	6	6	8	8	10	10	13	13	14	15	17	19	19	22	23	24
				4	4	7	7	10	10	13	13	18	18	19	19	24	26	25	29	34	34

4 : Valeurs de soins (minimum, maximum, moyenne et en valeur de dés) qu'une classe peut faire avec un certain nombre de PA à une cible en 1 tour sans bonus

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

Protection -

Calcul

Valeurs

Niveaux		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Bonus de caractéristique		1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
Points de vie Temporaire	4PA	1d2	1d2	1d4	2d2	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d6	2d6	3d4	2d8	3d6	4d4	5d4	2d12	3d8	3d8	3d10
		2	2	3	4	4	4	6	6	7	7	8	9	9	10	12	13	11	12	13	13
		3	3	5	5	7	7	9	9	12	12	13	14	16	18	18	21	22	23	24	27
		3	3	6	6	9	9	12	12	17	17	18	18	23	25	24	28	33	33	34	40
	3PA			1d2	1d2	1d4	2d2	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d6	2d6	3d4	2d8	3d6	4d4	5d4	2d12	3d8
				3	3	4	5	5	5	7	7	8	8	9	10	10	11	13	14	12	13
				4	4	6	6	8	8	10	10	13	13	14	15	17	19	19	22	23	24
				4	4	7	7	10	10	13	13	18	18	19	19	24	26	25	29	34	34
	2PA					1d2	1d2	1d4	2d2	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d6	2d6	3d4	2d8	3d6	4d4	5d4
						4	4	5	6	6	6	8	8	9	9	10	11	11	12	14	15
						5	5	7	7	9	9	11	11	14	14	15	16	18	20	20	23
						5	5	8	8	11	11	14	14	19	19	20	20	25	27	26	30
Niveaux		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Points de bouclier	4PA	1d4	2d2	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d6	2d6	3d4	2d8	3d6	4d4	5d4	2d12	3d8	3d8	3d10	5d6	3d12
		2	3	3	3	5	5	6	6	7	8	8	9	11	12	10	11	12	12	15	13
		4	4	6	6	8	8	11	11	12	13	15	17	17	20	21	22	23	26	28	30
		5	5	8	8	11	11	16	16	17	17	22	24	23	27	32	32	33	39	40	46
	3PA			1d4	2d2	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d6	2d6	3d4	2d8	3d6	4d4	5d4	2d12	3d8	3d8	3d10
				3	4	4	4	6	6	7	7	8	9	9	10	12	13	11	12	13	13
				5	5	7	7	9	9	12	12	13	14	16	18	18	21	22	23	24	27
				6	6	9	9	12	12	17	17	18	18	23	25	24	28	33	33	34	40
	2PA					1d4	2d2	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d6	2d6	3d4	2d8	3d6	4d4	5d4	2d12	3d8
						4	5	5	5	7	7	8	8	9	10	10	11	13	14	12	13
						6	6	8	8	10	10	13	13	14	15	17	19	19	22	23	24
						7	7	10	10	13	13	18	18	19	19	24	26	25	29	34	34



Règles générales

- Coût en PA :
 - Si seul : 2 ou 3 PA
 - Si avec un autre effet : 3, 4 ou 5 PA
- Privilégier les points de bouclier aux pts de vie temporaire.
- Privilégier l'association avec effets comme des dégâts, des boosts ou de l'entrave
- Les points de bouclier sont désenvoutables et sont cumulables.
- Les points de vie temporaire ne sont pas désenvoutables et ne sont pas cumulable.

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 environ 40% des dégâts maximum. Attention, les améliorations sur 2 tours entrainent des cumules d'amélioration et donc de dégâts.

Valeurs

Niveaux		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Bonus de caractéristique		1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
Ammélioration de dégâts	Important	1d4	2d2	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d6	2d6	3d4	2d8	3d6	4d4	5d4	2d12	3d8	3d8	3d10	5d6	3d12
		2	3	3	3	5	5	6	6	7	8	8	9	11	12	10	11	12	12	15	13
		4	4	6	6	8	8	11	11	12	13	15	17	17	20	21	22	23	26	28	30
		5	5	8	8	11	11	16	16	17	17	22	24	23	27	32	32	33	39	40	46
	Moyen	1d2	1d2	1d4	2d2	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d6	2d6	3d4	2d8	3d6	4d4	5d4	2d12	3d8	3d10	5d6
		2	2	3	4	4	4	6	6	7	7	8	9	9	10	12	13	11	12	13	15
		3	3	5	5	7	7	9	9	12	12	13	14	16	18	18	21	22	23	27	28
		3	3	6	6	9	9	12	12	17	17	18	18	23	25	24	28	33	33	40	40
	Faible			1d2	1d2	1d4	2d2	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d6	2d6	3d4	2d8	3d6	4d4	5d4	2d12	3d8
				3	3	4	5	5	5	7	7	8	8	9	10	10	11	13	14	12	13
				4	4	6	6	8	8	10	10	13	13	14	15	17	19	19	22	23	24
				4	4	7	7	10	10	13	13	18	18	19	19	24	26	25	29	34	34

Règles générales

- Privilégier des améliorations sur 1 ou 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 doivent 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, intacable, 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



Placement

Pousser

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	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6
2 nd Rôle	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
Pas de Rôle	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3

Règles générales

- Possibilité de faire plus de cases de poussées si le sort ne fait que ça.
- Eviter de faire trop de cases de poussés avec des dégâts importants

Téléportations & Bonds

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	5	5	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	12
2 nd Rôle	3	3	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10
Pas de Rôle	1	1	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8

Règles générales

- En règles général ces sorts n'ont pas d'autres effets que le déplacement des créatures.
- Si exception (pour des dégâts à l'atterrissage par exemple), privilégier des dégâts modérés à faible
- Généralement les bonds physiques coutent moins de PA et ont une portée moindre.
- Les bonds n'ont pas une portée modifiable alors que les téléportations magiques ont une portée modifiable.



Invocations

Points de vie -

Calcul

Les points de vie des invocations se basent sur les dégâts moyen qu'une créature peut infliger en un tour.

- Il faut environ 3 tours pour une créature avec un rôle dégâts premier pour finir une créature avec des points de vie important.
- Il faut environ 2 tours pour une créature avec un rôle dégâts secondaire pour finir une créature avec des points de vie moyen.
- Il faut environ 1 tours pour une créature avec un rôle dégâts secondaire pour finir une créature avec des points de vie faible.

Valeurs

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Important	6	8	12	15	20	25	30	35	40	45	50	60	70	80	90	100	120	113	140	134
Moyen	4	6	8	12	14	16	30	24	27	34	38	45	50	55	65	70	80	90	100	110
Faible	2	4	6	7	8	9	10	13	16	20	45	25	28	32	45	50	55	60	65	70

Règles générales

- Ce tableau est d'ordre indicatif. En fonction du gameplay que l'invocation a, il n'est pas nécessaire de rentrer dans le tableau. Il est privilégié un gameplay cohérent.
- En règle générale, il est préférable de créer des invocations avec des points de vie plutôt faible ou moyen pour ne pas les rendre trop forte et aussi de permettre de créer des stratégies autour de la destruction d'invocation sans que cela ne soit trop complexe. Par exemple si dans un combat, il faut que plusieurs joueurs ou joueuses passent tout leurs tours à se focaliser sur une invocation sans même réussir à la finir, il y a peu de chance qu'elle ces joueurs ou joueuses réitère cette stratégie. Pour la rendre viable, le jeu vidéo Dofus fait en sorte qu'un personne en passant tout ces PA dessus peut finir une invocation ou la mettre très bas en points de vie, et un-e de ces allié-e-s aura juste à la finir avec un ou de sort.



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