



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 |  Soin -  | 11 |
| Points d'action  et points de mouvement  | 4 |  Protection -   | 13 |
|  Pts de vie -  | 5 |  Amélioration PA -  | 14 |
|  Dégâts -  | 6 |  Amélioration PM -  | 14 |
|  Retrait PA -  | 9 |  Amélioration Dégâts -  | 15 |
|  Retrait PM -  | 9 |  Autres améliorations..... | 15 |
|  Autres entraves..... | 10 |  Points de vie -  | 17 |



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 • Dommages multicoils |  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 tacler • 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 maximals 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 |
| 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 |
| 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 |

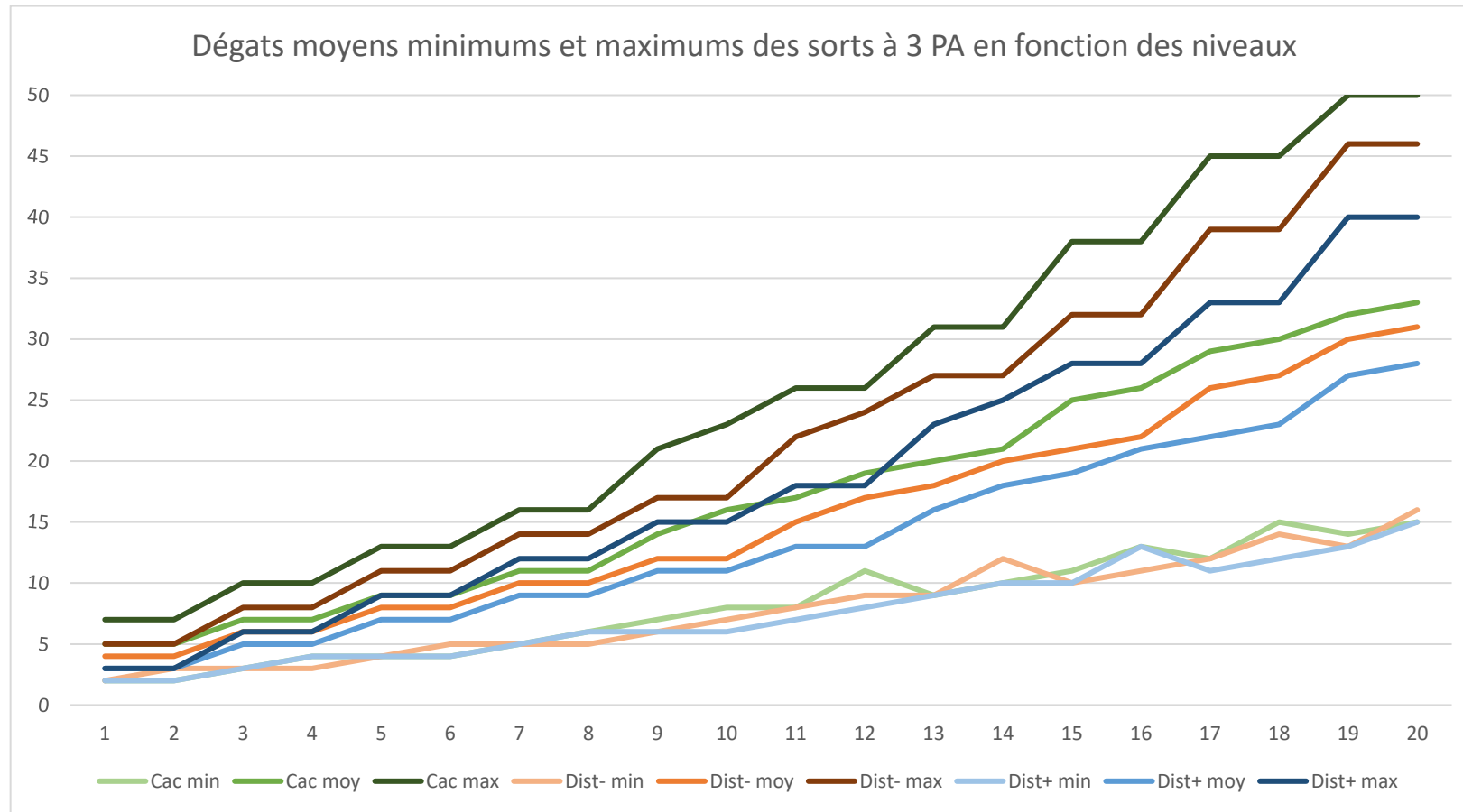
2 : Valeurs de dégâts (minimum, maximum, moyenne et en valeur de dés) qu'une classe peut faire avec un certain nombre de PA à une cible en 1 tour sans bonus

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
- Pour calculer les dégâts des sorts de zone, il y a plusieurs solutions :



- Augmenter leurs coûts en PA : 3 → 4 PA, 4 → 5 PA
- Les poisons sont sur un nombre de tour égale au bonus de maîtrise et font, au cumul, 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 | 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 |
| | 3PA | 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 |
| | 4PA | 1d4 | 2d2 | 1d6 | 1d6 | 2d4 | 2d4 | 2d6 | 2d6 | 2d6 | 3d4 | 2d8 | 3d6 | 4d4 | 5d4 | 2d12 | 3d8 | 3d8 | 3d10 | 5d6 | 6d6 |
| | | 2 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 | 8 | 9 | 11 | 12 | 10 | 11 | 12 | 12 | 15 | 16 |
| | | 4 | 4 | 6 | 6 | 8 | 8 | 11 | 11 | 12 | 13 | 15 | 17 | 17 | 20 | 21 | 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 |



| 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 | 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 |
| | 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 |
| | 4PA | | | 4 | 4 | 7 | 7 | 10 | 10 | 13 | 13 | 18 | 18 | 19 | 19 | 24 | 26 | 25 | 29 | 34 | 34 |
| | | 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 |
| 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 |
| | 4PA | | | | | 5 | 5 | 8 | 8 | 11 | 11 | 14 | 14 | 19 | 19 | 20 | 20 | 25 | 27 | 26 | 30 |
| | | | | 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

Tableau récapitulatif du nombre de points de bouclier et de points de vie temporaire moyen qu'une classe peut donner pendant un tour. Ce nombre est calculé selon le nombre de points de vie moyen. Cela représente 10% des points de vie pour les points de vie temporaire et 20% pour les points de bouclier.

Contrairement aux points de bouclier, les points de vie temporaire sont que les points de vie temporaire ne sont pas désenvoutables mais ils ne sont pas cumulables.

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 | 1er Rôle | 3 | 3 | 5 | 6 | 8 | 9 | 12 | 12 | 14 | 16 | 18 | 19 | 23 | 24 | 27 | 28 | 31 | 34 | 36 | 39 |
| | 2nd Rôle | 3 | 3 | 5 | 5 | 8 | 8 | 11 | 11 | 13 | 15 | 17 | 18 | 21 | 22 | 26 | 27 | 29 | 32 | 34 | 37 |
| | Pas de Rôle | 2 | 3 | 4 | 5 | 7 | 7 | 10 | 10 | 12 | 14 | 16 | 16 | 20 | 20 | 24 | 25 | 27 | 30 | 32 | 35 |
| Points de bouclier | 1er Rôle | 5 | 6 | 9 | 10 | 13 | 15 | 19 | 21 | 24 | 27 | 30 | 32 | 38 | 40 | 46 | 49 | 52 | 58 | 62 | 68 |
| | 2nd Rôle | 4 | 5 | 8 | 9 | 12 | 13 | 17 | 19 | 21 | 25 | 28 | 30 | 35 | 37 | 43 | 45 | 48 | 54 | 58 | 64 |
| | Pas de Rôle | 3 | 4 | 7 | 8 | 11 | 12 | 15 | 17 | 19 | 23 | 25 | 27 | 32 | 34 | 40 | 42 | 45 | 50 | 53 | 60 |

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

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 | 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 |

Règles générales

- 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 -

Calcul

- 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

Valeurs

[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 | 8 | 11 | 14 | 18 | 21 | 25 | 28 | 33 | 36 | 42 | 46 | 52 | 56 | 62 | 67 | 74 | 79 |
| | Moy | 1 | 2 | 4 | 5 | 7 | 8 | 11 | 12 | 14 | 17 | 19 | 21 | 25 | 27 | 32 | 34 | 37 | 42 | 44 | 51 |
| | Min | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 6 | 7 | 8 | 10 | 11 | 12 | 15 | 16 | 17 | 22 | 23 |
| 2 nd Rôle | Max | 2 | 3 | 5 | 7 | 10 | 12 | 15 | 18 | 22 | 25 | 29 | 32 | 37 | 41 | 47 | 50 | 56 | 60 | 67 | 72 |
| | Moy | 1 | 2 | 3 | 4 | 6 | 7 | 9 | 11 | 12 | 15 | 17 | 19 | 23 | 25 | 29 | 31 | 33 | 39 | 41 | 47 |
| | Min | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 6 | 7 | 7 | 10 | 11 | 12 | 15 | 16 | 17 | 21 | 22 |
| Pas de Rôle | Max | 1 | 3 | 4 | 6 | 8 | 10 | 13 | 15 | 19 | 21 | 26 | 28 | 33 | 36 | 41 | 44 | 50 | 54 | 60 | 64 |
| | Moy | 1 | 2 | 3 | 3 | 5 | 6 | 8 | 9 | 11 | 14 | 15 | 17 | 20 | 22 | 26 | 28 | 30 | 35 | 37 | 43 |
| | Min | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 6 | 6 | 7 | 10 | 10 | 11 | 15 | 16 | 17 | 21 | 22 |

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



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 |