



# Krosmoz JDR

## Informations généralistes sur les classes

Ce document a pour but de qualifier les classes selon leurs rôles et leurs voix. 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, les classes se voient attribuer différents rôles. Dans le jeu, ces rôles ne sont pas directement liés aux voies élémentaires. Cependant, pour simplifier la conception des sorts et rendre les classes plus accessibles, chaque classe se verra assigner quatre rôles, chacun associé à une voie élémentaire. Il est possible que certaines voies n'aient qu'une affinité limitée avec leurs rôles en raison des spécificités du gameplay de la classe. Cela n'est pas problématique : ce système de rôles liés aux voies élémentaires doit être considéré avant tout comme un outil facilitant la création des variantes des classes.



# Rôles des classes

D'après le jeu vidéo Dofus, il existe 8 rôles attribuables aux classes. Dans la version du JDR le rôle Invocation n'est pas vraiment considéré comme un rôle particulier, car certaine classe comme l'Osamodas ne peuvent pas jouer sans leurs invocations. De plus, les invocations ont elles-mêmes des rôles. C'est pourquoi, pour Krosmoz JDR, 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 :

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

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**



|  | <b>Voix Feu</b> | <b>Voix Terre</b> | <b>Voix Eau</b> | <b>Voix Air</b> |  | <b>Voix Feu</b> | <b>Voix Terre</b> | <b>Voix Eau</b> | <b>Voix Air</b> |
|--|-----------------|-------------------|-----------------|-----------------|--|-----------------|-------------------|-----------------|-----------------|
|  |                 |                   |                 |                 |  |                 |                   |                 |                 |
|  |                 |                   |                 |                 |  |                 |                   |                 |                 |
|  |                 |                   |                 |                 |  |                 |                   |                 |                 |
|  |                 |                   |                 |                 |  |                 |                   |                 |                 |
|  |                 |                   |                 |                 |  |                 |                   |                 |                 |
|  |                 |                   |                 |                 |  |                 |                   |                 |                 |
|  |                 |                   |                 |                 |  |                 |                   |                 |                 |
|  |                 |                   |                 |                 |  |                 |                   |                 |                 |
|  |                 |                   |                 |                 |  |                 |                   |                 |                 |
|  |                 |                   |                 |                 |  |                 |                   |                 |                 |

Version α 0.1.3.0

