LES FORMULES DE DOFUS TOUCH

[1. Dégats de sorts 1](#_Toc204460011)

[2. Réductions de dommages de sorts 1](#_Toc204460012)

[3. Réductions de dégats 1](#_Toc204460013)

[4. Dégats de poussée 2](#_Toc204460014)

[5. Retrait/Esquive 3](#_Toc204460015)

[6. Tacle/Fuite 3](#_Toc204460016)

[7. Invocations Osamodas Source : moi 4](#_Toc204460017)

[8. Bombes 5](#_Toc204460018)

# Dégats de sorts

Source : JoL

# Réductions de dommages de sorts

Source : JoL

Sorts comme rempart ou armure de sel qui appliquent une réduction fixe

Exemple :

# Réductions de dégats

Source : JoL

# Dégats de poussée

# Retrait/Esquive

Source : JoL

Les retraits sont considérés un par un,c'est à dire qu'il est équivalent de tenter de retirer 5 fois un PA ou 5 PA d'un coup. Lorsqu'un PA/PM est retiré, le nombre de **PA/PM restants de la cible** est modifié pour le retrait suivant.

# Tacle/Fuite

Dans le cas de plusieurs tacleurs on multiplie leur coefficients pour faire un coefficient global.

Dans Dofus on arrondit presque toujours à l’entier inférieur, ici c’est le cas.

# Invocations Osamodas Source : moi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dragonnet Rouge & Crapaud | | | |
| Lvl Invo | Vita Base | Vita Coef | Stats Base |
| 1 | 100 + Lvl osa | 15% | 100 |
| 2 | 100 + Lvl osa | 15% | 150 |
| 3 | 100 + Lvl osa | 15% | 200 |
| 4 | 100 + Lvl osa | 15% | 250 |
| 5 | 100 + Lvl osa | 15% | 300 |
| 6 | 100 + Lvl osa | 20% | 350 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Momie Koalak | | | |
| Lvl Invo | Vita Base | Vita Coef | Stats Base |
| 1 | Lvl osa x 0.6 + 60 | 10% | 70 |
| 2 | Lvl osa x 0.6 + 60 | 10% | 105 |
| 3 | Lvl osa x 0.6 + 60 | 10% | 150 |
| 4 | Lvl osa x 0.6 + 60 | 10% | 180 |
| 5 | Lvl osa x 0.6 + 60 | 10% | 220 |
| 6 | Lvl osa x 0.6 + 60 | 15% | 350 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tofu | | | |
| Lvl Invo | Vita Base | Vita Coef | Stats Base |
| 1 | Lvl osa x 0.6 + 60 | 10% | 100 |
| 2 | Lvl osa x 0.6 + 60 | 10% | 150 |
| 3 | Lvl osa x 0.6 + 60 | 10% | 200 |
| 4 | Lvl osa x 0.6 + 60 | 10% | 250 |
| 5 | Lvl osa x 0.6 + 60 | 10% | 300 |
| 6 | Lvl osa x 0.6 + 60 | 15% | 350 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Craqueleur | | | |
| Lvl Invo | Vita Base | Vita Coef | Stats Base |
| 1 | 100 + Lvl osa | 10% | 10 |
| 2 | 100 + Lvl osa | 10% | 30 |
| 3 | 100 + Lvl osa | 10% | 50 |
| 4 | 100 + Lvl osa | 10% | 70 |
| 5 | 100 + Lvl osa | 15% | 100 |
| 6 | 100 + Lvl osa | 20% | 150 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Bouftou | | | |
| Lvl Invo | Vita Base | Vita Coef | Stats Base |
| 1 | Lvl osa x 0.6 + 60 | 10% | 10 |
| 2 | Lvl osa x 0.6 + 60 | 10% | 30 |
| 3 | Lvl osa x 0.6 + 60 | 10% | 50 |
| 4 | Lvl osa x 0.6 + 60 | 10% | 70 |
| 5 | Lvl osa x 0.6 + 60 | 15% | 100 |
| 6 | Lvl osa x 0.6 + 60 | 20% | 150 |

Formule de calcul de la vitalité des invocations :

Stats héritées par les invocations :

* Intelligence/Chance/Agilité : 50% sont transmises aux invocations de l’élément
* Dommages Feu/Eau/Air : 50% sont transmis aux invocations de l’élément
* Soin : 50% sont transmis à la momie
* Sagesse : 50% sont transmis au craqueleur

Donc notamment ne sont pas transmis :

* Puissance
* Dommages non élémentaires
* Dommages critiques
* % critiques
* Tacle/Fuite

# Bombes

Source : Emrys, didi roub

* Dégats murs
* Dégats explosions
* Evolution des dégats