Guide Dofus

TOUT SAVOIR POUR MONTER

136 pages

Eniripsa
Féca
Osamodas
Sacrieur
enutrof
sa sram
Xélor
Pandawa
Sadida
Ecaflip
xp Ecaflip

Comment monter votre eniripsa

La classe eniripsa est l'unique classe de soin de dofus et mono élémentaire, il est fortement déconseillé de prendre cette classe si vous comptez jouer seul(e), votre évolution n' en sera que plus longue car elle ne possède que 3 faibles sorts d' attaques qui sont tous feu.

Présentation de l'eniripsa

Caractéristiques de départ

- Points de vie : 42
- Points d'Action : 6
- Points de Mouvement : 3

Armes utilisées

L' arme de prédilection est la baguette qui ajoute 40 % de dégâts supplémentaire et son arme secondaire est la dague qui ajoute 10 % de dégâts supplémentaire. Toutes autres les armes apportent un malus de 30 % de dégâts.

Les sorts

Niveau	Sorts
1	Mot curatif
1	Mot blessant
1	Mot drainant
3	Mot soignant
6	mot interdit
9	mot stimulant
13	Mot de prévention
17	Mot de frayeur
21	Mot revitalisant
26	Mot de régénération
31	Mot d'épine
36	Mot de jouvence
42	Mot vampirique
48	Mot de sacrifice
54	Mot d'amitié
60	Mot d'immobilisation
70	Mot d'envol
80	Mot de silence
90	Mot d'altruisme

100	Mot de reconstitution

Explications détaillées de certains sorts dont l'effet n'est pas compréhensible sur le site de la communauté

Les dégâts reçus pour le lanceur ?

Les dégâts affichés de mot drainant, mot stimulant et mot de sacrifice sont fixes, vous ne prendrez jamais plus de dégâts qu'il n'est affiché dans la description du sort.

Comment fonctionne mot stimulant ?

Mot stimulant agit en croix autour du lanceur qui lui aussi bénéficie du bonus de pa, la zone de la croix augmente de 1 case par niveau.

Les soins de mot revitalisant.

Ce sort soigne tout le monde dans la zone du sort, cette zone augmente petit à petit avec les niveaux du sort . Il faut savoir aussi que plus la personne soignée est loin du centre de revitalisant plus le soin est faible car un malus est appliqué.(on ne fait que 80% des soin du sorts tout au bord). Néanmoins le centre et l'endroit le plus efficace vu qu'il possede un bonus (de 10% du sort). Si on soigne un groupe de personne le mieux et donc de viser la personne la plus affaibli au centre

Les soins de mot de régénération.

Ce sort n'agit pas suite au premier lancer, il faut attendre chaque début de tour pour qu'il agisse et vous soigne. Il s'agit de votre seul sort de soin qui n'agit pas directement.

Les dégâts de mot d'épine comment ça fonctionne ?

Les dégâts de ce sort peut être augmenté grâce à votre sagesse en raison de 1 % supplémentaire par point de sagesse. Les dégâts renvoyés sont de l'élément de l'attaquant, les dégâts renvoyés sont comptés comme réduit de vos dégâts subits.
exemple : si un scarafeuille rouge vous attaque et inflige 24 dégâts, votre mot d'épine renvoie 8 dégâts, vous ne subirez donc que 16 dégâts et le scarafeuille rouge 0 car il a reçu un renvoie de dégâts feu et qu'il a 100% de résistance au feu.

Le cas de mot de jouvence.

Ce sort retire tout les envoûtements des alliés uniquement et vous même si vous le lancez sur vous.
Note: *jouvence vous retire immediatement vos +pa (du au sort) contrairement a ce qu'indique l'affichage (vu qu'il se met a jour en fin de tour)*
Donc si vous voulez jouer d'autre sort dans le tour faite le avant jouvence ou c'est un coup a cogner sont clavier parcequ'il refuse de cac alors que le jeu vous affiche que vous avez les pa requis

Mot vampirique comme ça fonctionne ?

Ce sort inflige des dégâts à la cible et soigne le lanceur, il ne s'agit pas d'un vole de vie mais bien d'un soin donc boosté par l'intelligence et les + soins.
note: on peut lancer mot vampirique sur nous même pour se soigner mais ça n'est pas très efficace.Mais il permet aussi de pouvoir se placer dans certain multi avec un sacrieur

Mot d'amitié dit le lapino.

Cette horrible boule de poil rondouillette a 50 % d'esquive pa/pm, possède 2 sorts à moyenne portée boostable et réductible et sa vie augmente très peu à chaque niveau (0.3 pv par niveau d'après ce que j'ai pu calculer). Il vous suivra partout comme un bon gros boulet.
Les sorts sont :

- lapino heal qui coûte 3 pa lançable autant de fois qu'il veut par tour sur lui même ou un allié du moment qu'il ai les pa. Sa po varie de 0 à 5 suivant le lvl.

- lapino boost qui coûte 2 pa lançable tout les 2 tours et durent 3 tours (4 en cc), ce sort donne un bonus + soins qui augmente avec les niveaux jusqu'à + 5 à 6 (7 en cc) soins au lvl 5. Le lapino lancera de préférence ce sort sur son lanceur et bénéficie lui aussi du bonus + soins ce qui augmente ses soins bien évidemment. Sa po varie est de 1 à 5 suivant le lvl ce qui veut dire qu' il ne peut pas le lancer sur lui même.

Mot d'immobilisation comment ça fonctionne ?

Tout comme mot de régénération ce sort n'agit pas de suite, il faut attendre le début du tour de la cible pour qu'elle perd ses pm si elle n'esquive pas bien sûr.

Mot de silence comment ça fonctionne ?

Ce sort retire les pa indiqués de tout le monde dans la zone de silence, la portée est de 1 autour du lanceur (le centre de silence peut être sur le lanceur). Tout comme revitalisant la zone du sort augmente avec les niveaux, elle est la même que revitalisant lvl 5 au lvl 5.

Mot d'altruisme, qu'est ce que c'est ?

Alors c'est très simple, ce sort soigne toute votre équipe, puis vous avez un % de chance de mourir (mort automatique au lvl 1), si vous survivez (donc pas lvl 2 minimum) vous vous soignez.
Sur la description vous voyez donc dans l'ordre :

- le soin de vos alliés.
- votre % de chance de mourir.

- votre soin si vous êtes encore vivant.

Mot de prévention, mode d'emploi

Le mot de prévention est un sort de protection, qui répond aux mêmes lois que la trêve et l'immunité des fecas, ainsi qu'à d'autres sorts de protection.
Son efficacité dépend des caractéristiques de son bénéficiaire, ainsi que de l'élément de l'attaque reçue.
L'intelligence du bénéficiaire augmente la protection de 1% par point.
La caractéristique du bénéficiaire liée à l'attaque reçue (La chance du bénéficiaire sur une attaque eau) augmente la protection de 0.5% par point.
Les caractéristiques du lanceur du sort n'a aucune influence si il n'en est pas la cible.

Exemples : Un Eniripsa ayant 600 d'intelligence, 200 d'agilité, 0 dans les autres caractéristiques réduira, pour un mot de prévention niveau 6 :
- (6 à 35) * (1 + 6 + 3) = 60 à 350 sur une attaque feu
- (6 à 35) * (1 + 6 + 1) = 48 à 280 sur une attaque air
- (6 à 35) * (1 + 6 + 0) = 42 à 245 sur une attaque neutre/terre/eau
Si cet Eniripsa lance ce même mot de prévention sur un Iop ayant 600 de force, 200 d'agilité, 0 ailleurs, il réduira de :
- (6 à 35) * (1 + 0 + 3) = 24 à 140 sur une attaque neutre/terre
- (6 à 35) * (1 + 0 + 1) = 12 à 70 sur une attaque air
- (6 à 35) * (1 + 0 + 0) = 6 à 35 sur une attaque feu/eau

Mais ce mot est un sort plus compliqué car ses effet son différents en pvp et en pvm (ceci étant dû à un effet "mystère")

En pvm

Ce sort permet de vous protéger des dégâts reçus afin de se soigner si l'on a reçu plus de dommages que prévu (réduction selon le level du sort)
Au level 5 et 6 il peut être lancé sur une cible permettant de protéger un allié a condition que votre allié soit un minimum intelligent (autant dire que sur un iop c'est du gâchis)

En pvp

Mot de prévention a toujours le même effets premier a savoir la réduction mais s'ajoute a cela un effet "mystère". En effet la cible du mot de prévention perd son bouclier (l'item a grade) pendant tout l'effet du sort (il revient après).
Du coup mot de prévention n'a pas tout a fait la même utilité en pvp. Voici quelques exemples vous permettant d'imaginer les situation ou le jouer de manière efficace ou surtout éviter

-Si votre ennemi frappe dans un élément que vous ne maitrisez pas (j'entends par la terre/force ; air/agi ; feu/int ; eau/chance) et que votre bouclier est d'au moins 30% dans l'élément de l'ennemi. Lancer prévention ne vous sera d'aucune aide car vu que la réduction dépend pour une partie de cette stat, votre réduction sera faible et du coup votre bouclier se révèlera plus efficace. (en clair, vous risquez de perdre plus de vie avec prévention que sans)

-Si vous avez un terrdala exprès pour reduire la colère, ne lancez surtout pas prévention sans vous être assuré que vous ne serez pas la cible de colère dans les 2 prochains tours sinon c'est la mort assurée (vu que vous perdez votre bouclier)

-Si l'ennemi vous frappe dans un élément que vous maitrisez mais que malgré ça votre vie et trop basse à votre gout, lancez prévention, vous ferez des jets de réduction importants et vous prendrez donc beaucoup moins de dommages qu'avec votre bouclier (voir aucun dommage si vous maitrisez

vraiment bien l'élément)

-Si vous ne voulez pas que l'ennemi se soigne, lancez prévention car les jet de vol de vie sont souvent faibles et une réduction suffira en général a réduire les soins de votre ennemi a 0 pendant 2 tours (ce qui donne un certain avantage)

-En multi pvp si vous voulez vous débarrasser d'un personnage mais que celui ci possède un bouclier trop puissant. Lancez alors prévention sur l'ennemi afin de faire disparaitre son bouclier et pouvoir le taper avec plus de force, de plus l'effet de surprise peut les déstabiliser pour le reste du combat. (marche particulièrement bien sur l'eni avec un terrdala pour laisser votre iop colère ou sur les persos "non int" possédant un bouclier >25% dans un élément car sans int il réduiront rien du tout et vos attaques passeront comme dans du beurre)

Les paliers de caractéristiques

Eniripsa	1 pour 1	2 pour 1	3 pour 1	4 pour 1	5 pour 1
intelligence	100	200	300	400	infini
force	-	100	200	300	infini
agilité	20	40	60	80	infini
chance	20	40	60	80	infini
sagesse	-	-	infini	-	-
vitalité	Infini	-	-	-	-

Bonus aux soins

bonus liés à l'intelligence

Heureusement pour les eniripsas, les soins ne se bornent pas uniquement aux valeurs affichées sur le site de la communauté. En effet, ces nombres vont augmenter proportionnellement à l'intelligence. Il faudra ajouter +XXX% aux soins effectifs, XXX étant l'intelligence totale de l'eniripsa (de base + équipement).
Exemple :
J'ai 100 en intelligence, et je lance mot revitalisant (sort de niveau 5, qui soigne de 1 à 9 pour 2 PA) :
J'obtiendrai donc un jet aléatoire entre 1 et 9, mais pour simplifier, je vais vous montrer les extrêmes.
Si j'obtiens 1, cela donne 1+100% * 1 = 2
Si j'obtiens 0, cela donne 9+100% * 9 = 18
Je soignerai donc entre 2 et 18 par mot revitalisant

Si j'ai 350 en intelligence je soignerai suivant ce même principe de 1+350%*1 à 9+350%*9 => 5 à 41

Tableau récapitulatif des soins par rapport à l'intelligence

sort	mot soignant lvl 5	soignant lvl 6	mot revitalisant lvl 5	revit lvl 6	mot de régénération lvl 5	régén lvl 6
soins de base	8 à 11	11 à 14	1 à 9	7 à 11	1 à 4	3 à 6
intel = 100	16 à 22	22 à 28	2 à 18	14 à 22	2 à 8	6 à 12
intel = 200	24 à 33	33 à 42	3 à 27	21 à 33	3 à 12	9 à 18
intel = 300	32 à 44	44 à 56	4 à 36	28 à 44	4 à 12	12 à 24
intel = 400	40 à 55	55 à 70	5 à 45	35 à 55	5 à 16	15 à 30
intel = 500	48 à 66	66 à 84	6 à 54	42 à 66	6 à 24	18 à 36

bonus liés à l'équipement

Les items +soins ajoutent un bonus aux minimum et maximum de tous les soins que fera le personnage équipé (attention : le vol de vie n'est pas un soin). Ce bonus s'applique après l'application du bonus lié à l'intelligence.
Exemple :
J'ai 100 en intelligence, 10 en bonus soins, et je lance mot revitalisant (sort de niveau 5, qui soigne de 1 à 9 pour 2 PA) :
J'obtiendrai donc un jet aléatoire entre 2 et 18 (voir exemple précédent)
J'ajoute ensuite mon bonus aux soins.
Je soignerai donc entre 12 et 28 par mot revitalisant

Ainsi, un eni haut lvl avec 400 en intel et 40 en bonus soins fera des soins assez sympathique (à vous de calculer)

Les équipements +soins

Mitaines Mitées du Paysan (lvl 12):
Caractéristiques: 4 à 5 % de faiblesse face à l'air, +1 créatures invocables, +1 de soins

Moskitano (lvl 21):
Caractéristiques: +4-15 chance, +1 soin
Drop: Moskito

Pieds du sanglier (lvl 22):
Caractéristiques: +6-15 agilité, +1 soin
Drop: Sanglier

Baguette Rangleuse (lvl 27):
Caractéristiques: +2-3 soins
Dommages : 1 à 7 (feu), PA : 3, Portée : 2 - 4, Bonus coups critiques : 5, Critique : 1/50, Echec : 1/50
Conditions : Intelligence > 50

Recette : 2 bois de bambouto - 1 racine bulbiflore - 1 racine bulbambou - 1 racine bulbuisson

Médaille Lahilama (lvl 31):
Caractéristiques: 1-3 soins, +11-20 vitalité
Recette: 5 Dolomite, 5 Silicate, 3 Bois de Bambou, 1 Racine de bulbambou, 1bakélélite

Larvobottes (lvl 33):
Caractéristiques: +6-18 intelligence, +2-3 soins
Recette: 50 Peau de Larve Verte,10 Cuir de Porkass, 3 Patte d'Arakne Majeure, 2 Cuir Violet de Bwork, 1 Peau de Larve Verte Magique

Bambamulette (lvl 40):
Caractéristiques: +3-5 soins, +11-20 vitalité, - 11-20 force
Recette: 6 Dolomite, 6 silicate, 4 bambou sombre, 1 Racine de bulbiflore, 1 Rutile

Baguette Cetera (lvl 43):
Caractéristiques: +3-4 soins
Dommages : 8 à 17 (neutre), PA : 4, Portée : 2 - 4, Bonus coups critiques : 5, Critique : 1/50, Echec : 1/50
Condition : Intelligence > 60
Recette : 6 chataigners - 3 troncs de kokoko - 2 ifs - 1 bambou - 1 racine de bulbiflore.

Anneau du Scarabosse Doré (lvl 43):
Caractéristiques: +1 à 4 de dommages, +1 à 3 de soins
Drop : Scarabosse Doré

Amulette Scarabosse Doré (lvl 45):
Caractéristiques: +1 à 3 de soins, +8 à 14 en intelligence, +6 à 15 en sagesse, +10 à 40 en vitalité
Drop : Scarabosse Doré

Cape Ricéfini (lvl 46):
Caractéristiques: +11-15 en vitalité, +6-7 de soins
Recette: 10 sangs de Bouftou, 10 poudres d'Eniripsa, 6 Teintures Magiques de Rougeur, 6 Teintures Magiques Verdâtres, 2 poils de Pandule

Goyave (coiffe lvl 46):
Caractéristiques: +31-40 vitalité, +16-25 intelligence, +1-5 soins
Recette: 20 fleurs de bulbiflore, 20 pousses de bulbambou, 20 feuilles de buibuisson, 5 peaux de cooleuvre, 3 poils de pandikaze

Anneau Stradamus (lvl 48):
Caractéristiques: +16 à 25 en vitalité, +3 à 5 de soins, +3 à 4 de résistance à la terre
Recette: 2 rutiles, 2 aluminites, 2 pyrutes, 2 racines de bulbambou, 2 écaliseurs

Scaranneau Noir (lvl 48):
Caractéristiques: +7 à 25 en vitalité, +1 à 3 aux coups critiques, +1 à 4 de soins, 2 à 3 % de résistance neutre

Botodindo (lvl 50):
Caractéristiques: +1 à 10 de soins, +1 à 10 de dommages, +3 à 29 en vitalité, +1 créatures invocables

Scarature Dorée (lvl 51):
Caractéristiques: +1 à 3 de résistance à la terre, +1 à 3 de résistance au feu, +1 à 3 de résistance à l'air, +1 à 3 de résistance à l'eau, +1 à 2 de soins, +7 à 30 en agilité, +12 à 46 en vitalité
Drop : Scarabosse Doré

Cape du Boufcool (lvl 55):
Caractéristiques: +32 en agilité, +35 à la chance, +5 de résistance à la terre, +5 de résistance au feu,

+202 à 280 en initiative, +3 à 4 de soins, +31 à 48 en vitalité

Talisman du faucheur d'avoine (lvl 55):
Caractéristiques: +21-30 intelligence, +3-5 soins, +1-5 résistance feu, +1-5 résistance air, +1-5 résistance l'eau
Recette: 8 Racines de Bulbiflore, 8 Racines de Bulbuisson, 8 Racines de Bulbambou, 3 Rutiles, 2 Pyrute, 1 Agathe

Kannipiou (coiffe lvl 55):
Caractéristiques: +16-25 sagesse, +3-7 soins
Recette: 15 plumes de Piou Violet, 15 plumes de Piou Bleu, 15 plumes de Piou Rose, 15 plumes de Piou Vert, 15 plumes de Piou Jaune, 1 Masque Kanniboule

Arc de Kuri (arc lvl 56):
Caractéristiques: +21 à 30 en vitalité, +22 à 27 en intelligence, +2 de soins
Dommages : 1 à 30 (feu), PDV rendus : 1 à 10, PA : 5, Portée : 2 - 6, Bonus coups critiques : 15, Critique : 1/20, Echec : 1/40
Recette: 1 Ficelle en Lin, 3 Bois de Bambou Sombre, 15 Bois d'Ebène, 10 Bois d'Oliviolet, 15 Bois de Bambou, 4 Bois de Tronknyde

Cape Hôte (lvl 58):
Caractéristiques: +11-15 sagesse, +26-40 vitalité, +3-5 soins, +21-30 intelligence
Recette: 10 Teintures Magiques Oranges, 10 Grands Anneaux de Sagesse, 8 poils de Mulou, 2 mesures de Sel, 1 cocon de Ver à Soie, 1 poil Darits

Anneau Merta (lvl 59):
Caractéristiques: +16 à 25 en intelligence, +16 à 25 en agilité, +2 à 3 aux coups critiques, +3 à 4 de soins, +101 à 148 en initiative, +4 à 5 de résistance à l'eau
Recette: 15 Pousses de Bulbambou, 15 Feuilles de Bulbuisson, 15 Fleurs de Bulbiflore, 1 Ecaliseur, 1 Aluminite, 1 Agathe

Baguette du Scarabosse Doré (lvl 59):
Caractéristiques: Augmente les dommages de 9 à 19%, +1 à 3 de soins
PDV rendus : 11 à 30, PA : 4, Portée : 2 - 4, Bonus coups critiques : 10, Critique : 1/30, Echec : 1/60
Drop : Scarabosse Doré

Bottes du Koalak (lvl 60):
Caractéristiques: 5 % de résistance neutre, +1 en PM, +2 de soins

Cape du Mulou (lvl 64):
Caractéristiques: +1 à 5 en prospection, +1 à la portée, +1 à 8 de soins, +17 à 20 en sagesse, +5 à 45 en vitalité

Tongues Baques (lvl 67):
Caractéristiques: +16 à 25 en sagesse, +16 à 25 en intelligence, +3 à 5 de soins, 4 à 5 % de résistance à la terre
Recette: 12 peaux de kitsou nakwa + 12 bois de bambou + 10 peaux de cooleuvre + 10 peaux de kitsou nae + 10 bambou sombre + 1 bambou doré

Anneau Fioutioure (lvl 70):
Caractéristiques: +17 à 25 en sagesse, +21 à 30 en agilité, +6 à 8 de soins, +150 en initiative
Recette: 2 racines bulbuisson 1 kouartz 1 rutile 1 aigue-marine 1 agathe 1 pyrute

Anneau Bsène (lvl 70):
Caractéristiques: +22 en vitalité, +5 de soins, +5 de dommages, +1 créatures invocables, 2 % de résistance au feu, 1 % de résistance à l'eau
Recette: 5 Ambre de Bambouto, 4 Kouartz, 2 Rutile, 2 Pyrute, 1 Racine de Bulbambou, 1 Topaze

Bottes du Koulosse (lvl 73):

Caractéristiques: +56 à 150 en vitalité, -46 à -127 en force, -21 à -78 en intelligence, -21 à -79 en chance, +5 à 7 de soins, +1 en PM, +1 à 10 de résistance à l'air, +1 à 10 de résistance à la terre

Bâton du Sandanwa (lvl 80):
Caractéristiques: +19 à 22 en vitalité, +21 en intelligence, +18 à 21 en agilité, +3 à 4 de soins, +200 en initiative
Dommages : 9 à 13 (air), Dommages : 9 à 13 (neutre), PA : 4, Portée : 1, Bonus coups critiques : 10, Critique : 1/30, Echec : 1/50
Conditions: Agilité >100, Vitalité >70
Recette: 10 Bois de Merisier, 7 Manganèse, 6 Kouartz , 4 Pierre d'Emeraude, 1 Ecorce magique de Bulbambou, 1 Bambou Doré, 1 Poudre d'Eniripsa

Aliance Feudala (lvl 81):
Caractéristiques: +21 à 30 en sagesse, +21 à 30 en intelligence, +2 à 3 aux coups critiques, +4 à 5 de soins, 6 à 9 % de résistance à l'eau
Recette: 50 Artefact Pandawushu Feu, 8 Bambou Sombre, 6 Aluminite, 5 Bois d'Ebène, 5 Pyrute, 3 Agathe, 1 Aigue-Marine

Ceinture Feudala (lvl 81):
Caractéristiques: +31 à 45 en vitalité, +22 à 40 en intelligence, +4 à 5 aux coups critiques, +4 à 5 de soins, +4 à 5 de dommages, +4 à 5 de résistance neutre, +4 à 5 de résistance au feu
Recette: 50 Artefact Pandawushu Feu, 25 Cuir de Porkass, 20 Poils de Pandikaze, 20 Bambou Sombre, 15 Peau de Pandikaze, 2 Peau de Kitsou Nufeu, 1 Etoffe de Pandikaze

Bertheuze (coiffe lvl 81):
Caractéristiques: +4 à 6 de soins, +16 à 30 en agilité, +16 à 30 en intelligence, +81 à 109 en vitalité, +6 à 10 de résistance à l'eau, +6 à 10 de résistance à la terre
Recette: 16 poils de Black Tiwabbit, 10 plumes du Kwak de Glace, 8 poils de Leopardo, 8 poils d'Ouginak, 5 poils de Kitsou Nae, 3 poils de Pandikaze, 1 étoffe de Yokai Firefoux

Baguette Hincelle (lvl 81):
Caractéristiques: +22 à 35 en vitalité, +16 à 25 en intelligence, +4 à 5 de soins
Dommages : 11 à 20 (neutre), Vole 3 à 4 PDV (feu), PA : 4, Portée : 2 - 4, Bonus coups critiques : 5, Critique : 1/50, Echec : 1/50
Conditions: Intelligence > 200
Recette: 8 Tronc de Kokoko, 6 Bois d'If, 3 Ambre de Bambouto, 1 Racine de Bulbambou, 1 Racine de Bulbiflore, 1 Bois de Bambou Magique, 1 Racine de Bulbuisson

Ceinture de Sangroku (lvl 86):
Caractéristiques: 4 à 5 % de résistance à l'eau, +11 à 13 en prospection, +4 à 6 de soins, +43 à 56 en vitalité, +28 à 35 en agilité
Recette: 35 Cuir de Porkass, 20 Pétale de Blop, 1 Slip en Cuir Moulant du Vampire, 15 Peau de Kanigrou, 30 Peau de serpentin, 8 Queue de Croc Gland, 10 Queue du Mulou

Bottes Du Craqueleur Légendaire (lvl 86):
Caractéristiques: +21 en intelligence, +19 en agilité, +4 de soins, +5 de dommages, +5 de résistance à l'eau, +7 de résistance à la terre
Recette: 15 Pierre du Craqueleur, 8 Rubis, 8 Saphir, 4 Coeur de Craqueleur, 4 Kriptonite, 3 Pierre du Craqueleur Légendaire, 1 Bottes du Craqueleur

Racine Horodon (lvl 86):
Caractéristiques: +11 à 15 en sagesse, +17 à 28 en intelligence, +3 à 5 de soins, +4 à 5 de dommages
Dommages : 2 à 11 (neutre), Vole 2 à 3 PDV (feu), PA : 3, Portée : 1, Bonus coups critiques : 5, Critique : 1/50, Echec : 1/50
Conditions: Intelligence >150
Recette: 6 Bois de Bambou Sombre, 6 Bois d'Ebène, 6 Bois de Bambou, 4 Bois d'Orme, 4 Ambre de Bambouto, 2 Rutile, 1 Agathe

Racine Huzohide (lvl 88):
Caractéristiques: +28 à 28 en vitalité, +19 à 19 en sagesse, +35 à 35 en intelligence, +8 à 8 de soins
Dommages : 13 à 30 (neutre), PA : 4, Portée : 1, Bonus coups critiques : 5, Critique : 1/50, Echec : 1/50
Conditions: Vitalité >70, Intelligence >150
Recette: 12 Bois d'If, 8 Bois de Bambouto, 8 Bois de Bambou Sombre, 6 Bois de Bambou, 2 Pyrute, 1 Topaze, 1 Ecorce magique de Bulbiflore

Amulette Feudala (lvl 91):
Caractéristiques: +25-47 vitalité, +25-40 intelligence, +25-40 chance, +4-5 soins, +1 PA, +6-10% résistance air
Recette: 50 artefact pandawushu feu, 10 Pyrute ,10 Babou sombre, 5 Rutile, 4 Agathe, 3 Emeraude poli, 2 Ecorce magique de bulbiflore
Drop: Firefoux

La Résinette (Amulette lvl 94):
Caractéristiques: +31-33 vitalité, +18-25 sagesse, +4-7 soins, +3-4 dommages, + 11-15 prospection, +4-5 résistance neutre, +4-5 résistance feu
Recette: 1 Topaze, 1 Racine de Bulbig, 1 Agathe, 1 Pyrute, 1 Dent magique de Cooleuvre, 1 Aigue Marine, 1 Rutile

Cape Houte (lvl 105):
Caractéristiques: +6 à 10 de résistance au feu, +6 à 10 de soins, +26 à 40 en intelligence, +16 à 25 en sagesse, +71 à 98 en vitalité, +6 à 10 de résistance à l'air, +11 à 15 en prospection
Recette: 30 poils de Pandikaze, 20 poils de Kitsou Nufeu, 12 poils de Soryo Firefoux, 10 poils de Maho Firefoux,5 étoffes de Pandikaze, 1 étoffe de Maho Firefoux, 1 étoffe de Soryo Firefoux

Baguette Nah (lvl 105):
Caractéristiques: +31 à 38 en intelligence, +4 à 6 de soins, +5 à 7 de résistance neutre, 5 à 7 % de résistance neutre
Dommages : 9 à 13 (neutre), Vole 4 à 5 PDV (feu), PA : 4, Portée : 3 - 6, Bonus coups critiques : 5, Critique : 1/50, Echec : 1/50
Recette: 15 Bois de Bambouto, 6 Bois d'Orme, 5 Ambre de Bambouto, 2 Bois de Bambouto Sacré, 1 Topaze, 1 Racine Magique de Bambouto, 1 Racine de Bulbig

Phalène (lvl 113):
Caractéristiques: +109 à 144 en vitalité, +24 à 26 en sagesse, +42 à 49 en intelligence, +6 à 10 de soins, 7 à 9 % de résistance à l'air, 6 à 10 % de résistance à l'eau
Recette: 500 Aile de Moskito, 500 Sourcil de Moskito, 16 Poils de Kitsou Nere, 9 Poils de Tanukouï San, 4 Etoffe de Pandikaze, 1 Etoffe de Fantôme Pandule, 1 Etoffe de Pandore

Dagues Rhumes (lvl 113):
Caractéristiques: +112 à 115 en vitalité, +38 à 40 en intelligence, +36 à 39 en agilité, +5 de soins, +4 à 5 de dommages, +1 à la portée
Dommages : 13 à 18 (neutre), Vole 3 à 4 PDV (feu), PA : 3, Portée : 1, Bonus coups critiques : 8, Critique : 1/35, Echec : 1/50
Conditions : Agilité >100, Intelligence >100, Grade >5
Recette: 10 Bois de Bambou Sombre, 5 Pyrute, 4 Kriptonite, 3 Bois de Bambou Magique, 3 Ambre de Bambouto, 3 Rutile, 2 Topaze

Alliance d'Elya Wood (lvl 120):
Caractéristiques: +62 à 92 en vitalité, +24 à 33 en intelligence, +4 à 5 de soins, +12 à 15 en prospection, +8 à 12 de résistance au feu, +10 à 11 de résistance à la terre, 6 à 9 % de résistance au feu, 7 à 10 % de résistance à la terre
Conditions : Grade >4
Recette: 5 Aigue-Marine, 5 Agathe, 5 Topaze, 4 Bois de Bambou Doré, 2 Rutile, 2 Kriptonite, 2 Pyrute, 1 Ecorce magique de Bulbig

Holoune (lvl 122):

Caractéristiques: +201 à 249 en vitalité, +31 à 50 en intelligence, +31 à 50 à la chance, +4 à 5 aux coups critiques, +6 à 10 de soins, 6 à 10 % de résistance au feu, 6 à 10 % de résistance à la terre
Conditions : Grade >3
Recette: 50 Poils de Léopardo, 34 Poils de Kitsou Nae, 32 Poils de Kitsou Nakwa, 20 Plume de Corbac, 12 Etoffe du Sanglier, 9 Etoffe du Wabbit, 8 Poils du Mulou, 1 Etoffe de Fantôme Soryo Firefoux

Xénature (lvl 125):
Caractéristiques: +152 à 200 en vitalité, +31 à 50 en intelligence, +31 à 50 en agilité, +3 à 5 de soins, +300 en initiative, +16 à 20 en prospection, 4 à 5 % de résistance neutre, 4 à 5 % de résistance au feu, 4 à 5 % de résistance à l'air
Conditions : Grade >4
Recette: 12 Peau de Kitsou Nufeu, 11 Peau de Kitsou Nere, 6 Peau de Soryo Firefoux, 6 Peau de Léopardo, 3 Etoffe de Kanigrou, 2 Etoffe de Pandikaze, 2 Peau de Pandore, 1 Etoffe de Fantôme Pandikaze

Baguette Houale (lvl 126):
Caractéristiques: +22 à 37 en sagesse, +131 à 150 en vitalité, +28 à 35 en intelligence, +4 à 5 de soins, +335 à 340 en initiative, +11 à 13 en prospection
Dommages : 15 à 24 (neutre), PA perdus à la cible : 1, PA : 4, Portée : 2 - 4, Bonus coups critiques : 5, Critique : 1/50, Echec : 1/50
Conditions : Force >100, Vitalité >150, Intelligence >300, Grade >4
Recette: 12 Bois de Bambou Sombre, 4 Racine de Bulbuisson, 3 Bois de Bambou Doré, 2 Ecorce magique de Bulbiflore, 1 Ambre de Bambouto Sacré, 1 Aigue-Marine, 1 Os de Fantôme Yokai Firefoux, 1 Ambre Ancestrale

Baguette Ourderie (lvl 127):
Caractéristiques: +110 à 148 en vitalité, +32 à 45 en intelligence, +37 à 42 en agilité, +5 à 6 de soins, +1 en PM, 5 à 6 % de résistance au feu, 5 à 6 % de résistance à la terre
Dommages : 6 à 14 (neutre), Dommages : 6 à 14 (feu), PA : 4, Portée : 4 - 6, Bonus coups critiques : 10, Critique : 1/40, Echec : 1/60
Conditions : Intelligence >300, Vitalité >300, Grade >4
Recette: 15 Bois de Bambou Sombre, 5 Racine de Bulbuisson, 3 Bois de Bambou Sacré, 1 Ecorce magique de Bulbiflore, 1 Os de Fantôme Soryo Firefoux, 1 Ambre Ancestrale, 1 Racine Magique de Bambouto Sacré, 1 Ambre de Bambouto Sacré

Talisman d'Elya Wood (level 135):
Caractéristiques: +104-144 vitalité, +30-40 sagesse, +6-10 soins, +1 PA, +11-30 intelligence, +10-12 de résistance feu, +9-13 de résistance terre, +5-7% de résistance air, +5-7% de résistance eau
Condition: Grade > 5
Recette: 70 Pierre de Topaze, 10 Poudre d'Eniripsa, 10 Pierre de Diamant, 10 Pierre de Saphir, 5 Agathe, 2 Etoffe de Maho Firefoux, 2 Emeraude, 1 Poils de Moon

La Xyothine (lvl 145):
Caractéristiques: +112 à 145 en vitalité, +23 à 40 en sagesse, +33 à 47 en intelligence, +3 à 4 aux coups critiques, +5 à 7 de soins
Dommages : 9 à 13 (feu), Dommages : 9 à 13 (neutre), Vole 4 à 5 PDV (air), PA : 4, Portée : 3 - 5, Bonus coups critiques : 10, Critique : 1/30, Echec : 1/50
Conditions: Intelligence > 450, Vitalité > 200, Grade > 6
Recette: 30 Bois d'Orme, 20 Bois de Bambou Sacré, 10 Oeuf de Dragoeuf Noir, 10 Oeuf de Dragoeuf Blanc, 6 Pyrute, 5 Aigue-Marine, 4 Ambre Ancestrale, 1 Os de Fantôme Maho Firefoux

Collier du Tanukouï San (lvl 152)
Caractéristiques: +201 à 250 en vitalité, +26 à 40 en sagesse, +31 à 50 en agilité, +6 à 10 de soins, +1 PA, +437 à 639 en initiative, +6 à 10 de dommages, 9 % de résistance neutre, +8 de résistance neutre
Conditions: Grade > 6
Recette: 40 Poils de Tanukouï San, 30 Petite Perle Dorée, 30 Peau de Tanukouï San, 10 Topaze, 8 Ambre de Bambouto Sacré, 5 Rutile, 1 Testicules du Tanukouï San, 1 Os de Fantôme Tanukouï San

Sandales Hambic (level 159):
Caractéristiques: +16 à 25 de dommages aux pièges, +11 à 20 en prospection, +203 à 244 en vitalité, +1 en PM, +3 à 6 de soins, +3 à 6 de dommages, 4 à 5 % de résistance au feu, 4 à 5 % de faiblesse face à l'air, +21 à 30 en sagesse
Recette: 25 Peau de Léopardo, 10 Bois de Bambou Sacré, 6 Bois de Bambouto Sacré, 5 Peau de Maho Firefoux, 4 Peau de Yokai Firefoux, 3 Peau de Tanukouï San, 3 Peau de Soryo Firefoux, 1 Etoffe de Fantôme Yokai Firefoux

Les sorts à monter chez les eniripsas

Les sorts indispensables

- Le mot stimulant bien évidemment, sans cela un eni prive son équipe et lui même d' un atout de taille. L' ec de ce sort est bloquant.

- Le mot de régénération est un sort quasiment indispensable car il s'agit de l'un de vos rares sorts vous permettant de vous soigner efficacement. Le monter lvl 5 ou 6 vous permettra d'en faire profiter vos alliés. L' ec de ce sort est bloquant.

- Le mot de reconstitution lvl 5 pour pouvoir le lancer sur vous même, ce sort vous sauvera la vie, ainsi qu'à vos alliés dans bien des situations critiques. L' ec de ce sort est non bloquant.

Les sorts secondaires

Dans cette partie il faut faire un choix dans les sorts de soins car on ne peut pas tout monter (cela coûterait trop de points) et certains ne seraient utilisés que très rarement si l'on monte tout. Donc c'est à vous de faire un choix de vos sorts !

- Le mot curatif est un des rares sorts de soin vous permettant de vous soigner vous même, lançable une seule fois par tour. Ce sort vous permettra de vous soigner efficacement à moindre coût même en cas de désenvoûtement et vous ne risquerez pas de soigner votre ennemi en le faisant contrairement à mot revitalisant. L' ec de ce sort est bloquant.

- Le mot soignant n'est intéressant qu'au lvl 6, ce sort surpasse mot de sacrifice lvl 5 au niveau des soins. L' ec de ce sort est non bloquant.

- Le mot revitalisant est l'un des 2 sorts de soin de zone, mais sa zone de soin faiblie si l'on s'éloigne du centre. Ce sort n'est absolument pas pratique pour soigner une seule personne ou pour se soigner soi même, mais pour soigner un groupe il est extrêmement efficace. L' ec de ce sort est bloquant.

- Le mot de sacrifice est un bon sort de soin pour soigner une personne, ses avantages sont qu'il n'a pas de portée boostable, ni réductible ce qui le rend efficace là ou mot soignant lvl 6 se révèle inutilisable. L'ec de ce sort est non bloquant.

Les sorts qui se montent selon l'envie

- Mot drainant, ce petit sort est assez sympa pour retirer les pa de vos ennemis, je vous déconseille de monter à la fois drainant et silence car ça vous coûterai énormément de points. L' ec de ce sort est bloquant.

- Mot interdit, ce sort vous permettra de pouvoir faire des dégâts même lorsque vous êtes bloqués (si vous êtes à la baguette), il est conseillé de monter ce sort si vous êtes à la baguette et n'aimez pas les combats des 2 heures lors de bloquage. L' ec de ce sort est non bloquant.

- Mot de prévention, ce sort est une armure très aléatoire du lvl 1 à 5 mais très efficace au lvl 6, il est assez sympathique pour protéger ses alliés ou soi même lorsque l'on que quelque chose va taper très fort sur votre tête ou celle de votre allié. L' ec de ce sort est bloquant.

- Mot de frayeur, ce sort vous permettra de placer vos alliés et de repousser les ennemis, il est très conseillé de le monter si vous utilisez une baguette. L'ec bloquant à 1/45 est très frustrant.

- Mot d'envol, ce sort est très pratique pour augmenter sa po avec un coût très faible en pa. Si vous le montez lvl 5 sachez que si vous lancez chaque tour ce sort vous aurez +4 à +6 po (hors cc) en permanence pour seulement 1 pa ce qui n'est pas negligeable, le bonus de po du dernier envol lancé n'est pas affiché dans le tableau mais il est tout de même actif. L'ec de ce sort n'est pas bloquant.

- Mot d'épine, ce petit sort offre une petite protection quasi permanente pour un faible coût en pa, il n'est cependant pas aussi efficace que le contre du xélor. L' ec de ce sort est bloquant.

- Mot de jouvence est un sort assez spécial, il vous permet de retirer tous les envoûtements de vos alliés et de vous même uniquement. Vous l'utiliserez donc pour retirer des envoûtements néfastes mais cela enlèvera par la même occasion tout les sorts positifs, il est donc à utiliser avec modération. L' ec de ce sort est non bloquant.

- Mot d'amitié, le gros lapino vous permet d' augmenter vos capacités de soin assez efficacement et de soigner un petit peu. Avoir 1 ou 2 lapinos avec soi est sympa mais plus vous gênera trop pour bouger, donc il est déconseillé d' avoir plus de 2 lapinos sur le terrain. L' ec de ce sort est non bloquant

- Mot d'immobilisation, votre seul sort de retrait de pm. Ce sort est devenu plutôt efficace depuis la mise à jour des esquives pa/pm, vous n'aurez presque aucun mal à retirer les pm d'un mob ou joueur avec de la sagesse. L' ec de ce sort est non bloquant.

- Mot de silence, un sort de zone qui retire les pa, il est déconseillé de le monter avec drainant, soit l'un soit l'autre mais pas les 2 car cela serait une perte de points. L' ec de ce sort est non bloquant.

Bien sûr mot d'altruisme, mot blessant et mot vampirique sont des sorts déconseillés à monter.

Les sorts élémentaires, d'invocation, de maitrise, spéciaux sont à monter selon votre choix du moment que vous avez les sorts indispensables et secondaires de montés, vous pouvez monter ce que vous voulez après.

Les types d'eniripsa les plus efficaces

L'éni « soins »

L'eni soins est tout simplement un eniripsa qui recherche principalement des équipements boostant ses soins (voir bonus liés à l'équipement) et son intelligence (voir bonus liés à l'intelligence).
C'est de très loin le type le plus joué aujourd'hui, et ceci est dû à des équipements très efficaces mais surtout indispensables pour éviter de soigner de manière ridicule sur un mauvais jet.

Répartition des points de caractéristiques
Un maximum de points dans l'intelligence, et un bon paquet dans la vitalité, car un eni mort ne soigne pas très bien…
Le « minimum » sera 100 en vita et 200 en intel. Il n'y a pas de maximum, mais à terme, la plupart des enis ont au moins 200 en vita et 250 en intel. A vous de voir lequel monter en premier en fonction de vos priorités.

Equipement type
La flemme, je ferai ça plus tard, mais en gros ce ne sont que des équipement qui donnent du soin (et, bonne nouvelle, ils donnent souvent de la sagesse en plus !)
Oublier l'arme + soins pour en trouver une qui tape fort feu pour pouvoir faire quelque chose seul

Sorts types

où l'xper ?
Le principe de ce style d'eni est justement qu'il peut passer partout ! En effet, il n'est pas capable de tuer des bestioles en un temps qui rendrait rentable l'xp. Cependant, ses soins et ses boost en PA sont TREEEESSS appréciés et font de lui la coqueluche des combats à plusieurs

Limites
Ce type d'eni est difficile à jouer (qui a dit « impossible » ???) seul. Il oblige donc celui qui le monte à trouver sans arrêt des teams pour gagner des niveaux pour porter de meilleurs équipements et soigner mieux.
Cette limite fait que beaucoup d'eniripsa très efficaces sont en fait des personnages secondaires (souvent appelés à tort « mules ») de personnages tapant très fort et étant friands de PA et de soins…
Une vraie calamité pour les eni « normaux »

L'éni « dommages »

L'eni dommages est un type d'eni hérité d'une époque lointaine où les bonus soins n'existaient pas. A l'époque le bonus dommages fonctionnait sur les soins, et les eni profitaient donc de la double utilité des équipements « + X dommages » pour soigner et taper fort. Aujourd'hui, le bonus dommages reprend de l'intérêt avec les armes à vol de vie, car le vol de vie est considéré comme un « dommage ». évidement, rares sont les items qui donnent soins ET dommages, l'eni devra donc faire un choix

Répartition des points de caractéristiques

Etant donné que l'eni soigne moins bien, il se soigne lui aussi moins bien, et doit compenser par une vita plutôt élevée (à haut lvl, les items boostent énormément la vita, il n'est donc pas nécessaire de la booster exagérément non plus). Les baguettes ou dagues volent de la vie essentiellement en feu ou air, donc ces deux caractéristiques sont intéressantes.
De plus, l'eni dommages reste un eni, et donc a tout intérêt à avoir un maximum d'intelligence pour soigner de manière correcte.

Equipement type

Dagues ou baguette pour frapper, avec un vol de vie élevé de préférence, frappant dans plusieurs éléments si possible. Pour le reste, de l'équipement +dommages (on n'a malheureusement pas tant de choix que ça sur ce genre d'items)
(je laisse la partie dagues à compléter pour les eni dommages utilisant les dagues)
Baguettes intéressantes :
Lvl 81 : baguette Hincelle : inflige des dommages neutres et vole de la vie feu pour 4 PA. Il est nécessaire de la sculptemager feu pour qu'elle soit vraiment valable
Lvl 112 : baguette Houffe-Craitien : inflige des dommages neutres et vole de la vie feu pour 2 PA. CC à 1/30 donc atteignable avec de nombreux items +dom ET +cc. (attention il faut le grade 3 pour la porter)
Lvl 145 : La Xyotine : inflige des dommages neutre, feu, et vole de la vie air pour 4 PA. CC à 1/30 donc atteignable avec les nombreux items +dom ET +cc. (attention il faut le grade 7 (!!!) pour la porter)

Sorts types

Les sorts habituels proposés ci-dessus , avec en plus indispensable le sort élémentaire « flamiche » pour frapper à longue portée (pas obligation de le monter lvl 5, la portée augmentant un peu avec les lvls)

Où l'xper ?

Flemme (éviter les monstres ne craignant pas le feu)

Limites

Dès que l'on joue à plusieurs, la comparaison avec les soins des eni soins est très douloureuse. Il sera donc souhaitable d'avoir en plus un équipement + soins pour ce genre de combats, surtout si vous êtes le seul eni de la team

L'éni « résist »

L'eni "resist" est un eni qui possède deja un bon level (120/130 environ) et qui décide pour le pvp de se concentrer sur la manière de ne pas mourir quoi qu'il arrive ou presque. (les F.A.I sont parfois cruels)
Si vous aimez les combats rapides ce n'est pas pour vous car dans cette configuration vos dommages sont bien souvent réduits et vous tuez le plus souvent à petit feu

Répartition des points de caractéristiques

L'intelligence et la vitalité sont les stats principales comme pour tous eni.

Equipement type

Pour votre équipement les items +soin, % aux éléments et réductions fixes sont recherchés. Le plus important étant de trouver des items combinant +soin et réduction terre (en effet cela vous permettra d'oublier le terrdala et de porter tous les bouclier neutre/feu ou neutre/air sans vous soucier de la colère qui pose problème avec un prévention car si un eni essaie d'encaisser une épée neutre sans boubou il sera vite obligé de lancer prévention, ce qui fait perdre toute l'utilité du terrdala)

Les bonus auxiliaires des différents items sont aussi à prendre en compte

Votre équipement sera à changer en fonction de votre grade car à chaque grade de nouvelles combinaisons d'items plus intéressantes s'offrent à vous ainsi qu'un meilleur bouclier

L'equipement type reste quand même le holoune (soin, int, %terre) , la cape minotoris (pour ces nombreuses réduction aux élément, ses réductions fixes, son bonus au dommage qui compense l'int perdue et permet de stabiliser les dommages, son bonus agi toujours appréciable) et les bottes bwork (int, agi et de nombreux %)

Sorts types

Les sort principaux mais aussi les sorts de soin personnel, d'attaque a courte portée ou de réduction (curatif / prévention/interdit)

Apres c'est un mixte selon l'envie qui permet de pouvoir parer un peu toutes les situations et/ou de pouvoir infliger des dommages en contournant le bouclier adverse (épine/marteaux de moon). Le level 5 n'est pas forcement requis pour ces sorts, les monter a un niveau jugé utile par l'utilisateur suffit

où l'xper ?

Exp dans ce mode n'est pas conseillé il est vraiment presque exclusivement réservé au pvp

Limites

Les xelors vous poseront de gros soucis car vous manquerez d'esquive pa/pm
Les osa posent aussi problème si celui joue bien (ce qui reste rare)
Pour les autres classes tout dépend de votre niveau stratégique (et de celui de votre adversaire), du détails de l'équipement (9pa de base sont utiles contre un sadi par exemple).

L'éni agile

L'eni agile est un eni équipé d'items boostant son agilité, ses PM, et ses soins. Son gros intérêt en jeu à plusieurs sera de pouvoir suivre les joueurs aux sorts à boost PM ou bond, tout en esquivant les bestioles lui barrant la route. En PvP, il sera très difficile de le bloquer au corps à corps, vu son agilité et ses PM, ce qui lui laissera le temps de se soigner et de tuer à petit feu (voir à gros feu vu les

dommages du marteau de moon oO)

Répartition des points de caractéristiques

Cet eni boostera quand même son intel et sa vita, et préfèrera parchotter l'agi (plutôt faisable jusqu'à 80, beaucoup moins pour les 20 derniers points). Cela lui permettra de soigner plus que correctement, tout en ayant une portée de déplacement très utile !

Equipement type

Cette liste n'est en aucun cas une liste de courses, chaque eni devra faire un compromis entre son intel, son agi, sa vita et ses soins :
A bas lvl, la cape du tofu fou est un must (attention : +1 à 100 agi ça peut décevoir), il existe des dagues PM-agi qui peuvent bien aider. Choix assez large pour les bottes +1PM, bwack ou chacha agi.
A haut lvl, bottes bwork, xenature, baguette houalle, peut être tofu fou très bon jet (le -100 int fait très mal), anneau fioutioure, amu aerdala ou collier du Tanuk, solomonk ou truc bleu, bwack ou chacha agi (si si j'insiste).

Sorts types

Marteau de moon en surprendra plus d'un, très aléatoire, mais dévastateur sur un bon jet !
Pour les autres sorts, même programme que pour les autres enis.

où l'xper ?

Bordel elle me plaît pas du tout cette rubrique…

Limites

Demande une certaine patience et un certain budget pour être efficace, voire même un énorme budget pour être très puissant ! Galère, voire impossible à gérer pour un premier compte, sauf si on adopte un autre profil dans un premier temps pour se recycler plus tard, une fois parchotté et équipé.

Comment monter son Féca ?

Généralités

Cette classe possède les sort de protection les plus efficaces. Un maître de cette guilde peut traverser des champs de bataille en subissant les assauts les plus violents et s'en sortir indemne. Féca respecte beaucoup ses fidèles et les protège aussi bien des coups portés par l'ennemi que des intempéries ou maladies.

Informations préalables

Le Féca débute avec :

- 42 Points de vie (pv)
- 6 Points d'action (pa)
- 3 Points de mouvement (pm)

Au niveau des armes, le Féca gagne 40% de dommages au bâton et 10% de dommages aux dagues.

Bonus de Classe aux Armes (en %)

-30	0	40	10	0	-20	-20	-20

Paliers des statistiques et niveaux d'obtention des sorts

Seuils de caractéristiques

-	1 pour 1	2 pour 1	3 pour 1	4 pour 1
Vitalité	Infini	-	-	-
Force	0	100	200	300
Intelligence	100	200	300	400
Agilité	20	40	60	80
Chance	20	40	60	80

Sagesse	-	-	Infini	-

Se lit "L'intelligence coûte 1 pour 1 jusqu'à 100"

Les Sorts		
Niveau	Sorts	Type
1	Aveuglement	
1	Attaque Naturelle	
1	Armure Incandescente	
3	Renvoi de Sort	
6	Glyphe Agressif	
9	Armure Terrestre	
13	Attaque Nuageuse	
17	Armure Aqueuse	
21	Immunité	
26	Armure Venteuse	
31	Bulle	
36	Trève	
42	Science du Bâton	-
48	Retour du Bâton	neutre
54	Glyphe d'Aveuglement	
60	Téléportation	
70	Glyphe enflammé	
80	Bouclier Féca	
90	Glyphe d'Immobilisation	
100	Glyphe de Silence	

Les Sorts

Aveuglement (lvl1)

L'Aveuglement fait perdre des PDV et des PA à la cible (dégâts Neutre) pour trois PA.

Attaque Naturelle (lvl1)

L'Attaque Naturelle occasionne des dégâts de feu à longue portée. Cette attaque, sous échec critique, ne fait pas passer le tour.

Armure Incandescente (lvl1)

Cette Armure prévient des dégâts de Feu.

Renvoi de Sort (lvl3)

Le Renvoi de Sorts permet de renvoyer un sort occasionnant une perte de PDV ou de PA. Il y a environ une chance sur six de renvoyer un sort de niveau inférieur ou égal à celui du Renvoi. Extrêmement utile, notamment en PvM, les monstres n'attaquant qu'avec des sorts.

Glyphe Agressif (lvl6)

Ce Glyphe occasionne de légers dégâts de Feu.

Armure Terrestre (lvl9)

Cette Armure prévient des dégâts Neutres et de Terre.

Attaque Nuageuse (lvl13)

L'Attaque Nuageuse occasionne de sérieux dégâts de Feu. (Attaque en ligne)

Armure Aqueuse (lvl17)

Cette Armure prévient des dégâts d'Eau et octroie une résistance à la perte de PA.

Immunité (lvl21)

L'Immunité permet de rendre la cible invincible pendant un certain nombre de tours. Cela ne prévient par contre pas des dégâts reçu quand la cible sous immunité se cogne contre un obstacle après une attaque qui repousse.

Armure Venteuse (lvl26)

Cette Armure prévient des dégâts d'Air et octroie une résistance à la perte de PM.

Bulle (lvl31)

Ce sort permet d'infliger des dégâts de types Eau. Ce sort possède une portée minimale.

Trêve (lvl36)

Ce sort permet de protéger tous les combattants présents sur la carte. (Astuce : lancez Trève, et laissez un débuffeur de votre groupe l'ôter sur un ennemi ou un monstre, puis tapez-le pendant deux tours sans qu'il puisse riposter.)

Science du Bâton (lvl42)

Ce sort permet d'augmenter les dégâts physiques (= de type neutre).

Retour du Bâton (lvl48)

Sort d'attaque au corps à corps infligeant des dégâts de type neutre.

Glyphe d'Aveuglement (lvl54)

Ce Glyphe fait perdre des PA et permet, à chaque activation du glyphe, de gagner 1PA pour un tour avec 10% de chance.

Téléportation (lvl60)

La Téléportation permet à un joueur de se déplacer rapidement ou de se tirer d'un mauvais pas.

Glyphe Enflammé (lvl70)

Ce Glyphe brûle les personnes se trouvant dans sa zone (dégâts de types Feu, beaucoup plus importants que ceux du Glyphe Agressif).

Bouclier Féca (lvl80)

Ce Bouclier réduit (en pourcentage : -38% au niveau 5) tous les dégâts reçus (Neutre, Terre, Feu, Eau, Air).

Glyphe d'Immobilisation (lvl90)

Ce Glyphe ralentit tous les joueurs présent dans sa zone (perte de PM).

Glyphe de silence (lvl100)

Ce Glyphe empêche les joueurs se trouvant dans sa zone de lancer des sorts (perte de PA).

Les armures, comment ça marche ?

Les réductions de dommages (sorts)
Quelque soit le sort de réduction, la formule est la même.

Voici les éléments à prendre en compte pour le calcul:

* Réduction de base.
* Intelligence de la cible.
* Caractéristique (force, agilité, intelligence, ou chance) de l'élément de l'attaque reçue par la cible.

Formule
La réduction finale est: Réduction * [1 + (Intelligence / 100) + (Caractéristique / 200)]

Exemple

* Réduction : 200
* Intelligence : 700
* Caractéristique : 200

200 * [1 + (700 / 100) + (200 / 200)] = 1800

Féca Feu

Présentation

Le Féca Feu est le plus répandu, car le plus facile à monter. Il se bat généralement avec un Bâton, se protège grâce à ses diverses armures et anéantit ou paralyse ses ennemis avec ses glyphes dévastateurs.
Très autonome, ce personnage peut progresser très vite en ayant besoin d'un minimum de soins.

Répartition des points de caractéristique

Vous avez plusieurs choix :
- tout mettre en intelligence sans se poser de questions
- monter intelligence et vitalité selon le rythme de votre choix. Evitez de dépasser les 100 en vitalité, les équipements à haut niveau en fournissent bien assez, et ce serait gâcher vos points. Tout le reste en intelligence.
Evitez d'investir des points dans le reste, sauf peut-être à très très haut niveau (mais là, avisez vous-mêmes), et autant que possible parchotez la sagesse et l'agilité à 101.

Equipement type

Familiers : le Chacha monte aisément à +80 Intelligence, c'est un compagnon appréciable qui se nourrit de Goujons et de Greuvettes.
Le Bwak de Feu monte plus lentement, attention avec lui, mais il fait aussi partie de la pano Kwak.
Le Dragoune rose est votre meilleur ami en xp.
Un minimino peut aussi vous être utile.

A bas level : Comme tout le monde, panoplie Aventurier (bonus dans toutes les caractéristiques dont sagesse) ou Piou, panoplie Bouftou ensuite, et panoplie Prespic pour l'xp (ajoutez-y une Alliance de Silimelle).
Armes : un simple marteau bouftou vous aidera un moment. Au niveau 34, si vous avez les moyens, un bâton Abraknydi Vivitus forgemagé Feu (à 65% au moins) vous sera utile car tapant à 2PA.

A moyen level : Panoplie Scara Rouge (niveau 46, fort utile pour ses bonus en vitalité et intelligence)
Panoplie Kwak de Flamme (vous pouvez aussi l'associer les deux panoplies avec la panoplie Scara Rouge)
Panoplie Gelax
Panoplie O'Boule (niveau 77 ; très appréciable pour les bonus +cc, sagesse, vita... mais l'amulette n'est pas très aisée à obtenir au niveau 77)
Armes : bâton Bwork mage (niveau 58, FM 65 ou 80% selon vos moyens), ou le must have des Fecas feu, le Kryst O'Boul (niveau 59, FM au moins à 65%, preference 80% car on le garde souvent longtemps). Attention, le second est plus difficile à FM feu, donc voyez en fonction de vos moyens ; les deux tapent à 3 PA. En attendant d'avoir un de ces bâtons, vous pouvez toujours utiliser une Kwaklames de Flammes.
Nota bene : Vous n'êtes pas obligés de prendre des panoplies, surtout après que la pano scara soit devenu obsolète.
Pour l'xp, faîtes-vous un petit mix (Silimelle, bouts de pano prespic, Adelus...), le Krst O apporte de la sagesse, c'est tout bénef. Plus tard, un Bracelet magique de Farle par exemple, une cape du Désir O'Boule, une ceinture Fulgurante pour les gros budgets, etc.
Il existe de même la Cape hôte, la Bertheuze (coiffe) qui permettent le PvP (mais aussi très bon pour le PvM)

A plus haut level : Panoplie Feudala (la ceinture et les bottes sont notamment très intéressantes pour leurs bonus appréciables, +cc notamment), Békille, Dora-bora, Ortiz, Xenature, Kido, Pano CM/minotot/Elya Wood...
Côté armes, vous pouvez rester au Kryst O'Boule 80%, opter pour un bâton de Marie Aigue (112, tape à 4 PA et très bons bonus), voire carrément changer de type d'armes. Vous pouvez ainsi jouer aux dagues ou à la baguette. Une baguette Rhon vous sera fort utile même si vous jouez au bâton habituellement, car vous pourrez ainsi soigner vos alliés en multi.

A haut niveau, visez un mode 9 PA (ou si vous jouez en multi, assez de PA pour atteindre 12 PA). Gelano, Fulgurante ou autres moyens, selon vos désirs. Le mode 9 PA permet de taper trois fois au bâton (ou dagues) selon votre arme, ou d'envoyer trois attaques naturelles, etc.

Pour peu que vous ayiez parchotté un peu l'Agilité, il serait vraiment bête de vous priver d'un mode 1/2 CC au bâton accessible dès les niveaux 8x (voire avant selon votre budget) avec la pano O'Boule, ceinture / bottes feudala, anneau merta, couronne du roi gelax, etc. C'est dévastateur.

Sorts types à monter

Attaque Naturelle : l'un des sorts les plus important des Fécas feu. On n'en voit vraiment l'utilité qu'après le niveau 101, à son niveau 6 (3 PA, 8 portée, 9 à 13 feu). A monter au niveau 6 si vous dépassez le niveau 101.

Armure Incandescente : Une armure servant principalement au PVP, à monter au niveau 3, et plus par la suite - il vous la faudra au niveau 5 pour PvP sans risque. Le niveau 6 de l'armure sert pour le multi, hormis cela, il n'est pas utile de le monter à ce niveau.

Renvoi de Sort : un sort très important pour tous les Fécas, qui renvoie un sort (de niveau inférieur ou égal à celui de votre Renvoi) de dégâts ou de perte de PA avec 17% de chance (1 / 6). A monter level 5.

Armure Terrestre : une armure trés importante, car la plupart des monstres tapent font des dégâts terre ou neutre. A monter niveau 5 dès que possible, c'est le premier sort à apprendre. Le niveau 6 de l'armure sert pour le multi, hormis cela, il n'est pas utile de le monter à ce niveau.

Attaque Nuageuse : une des attaque qui peut être utile à bas niveau et en solo (bons dégâts). Cependant elle perd de son utilité quand vient l'Attaque naturelle 6. Si vous la prenez, il vous faudra donc l'oublier le moment venu.

Armure Aqueuse : une armure servant principalement au PVP (contre les Enus surtout) et pour se prémunir contre les pertes de PA. A monter au niveau 3, surtout pour aller xp aux Boos, et plus par la suite (à haut niveau). Le niveau 6 de l'armure sert pour le multi, hormis cela, il n'est pas utile de le monter à ce niveau.

Immunité : sort très sympathique si vous désirez utiliser votre féca en soutien ou pour vous sortir d'affaire en solo. Ce sort peut vous sauver la vie, ne le négligez pas. Si vous le boostez, faites-le à 4 (durée de deux tours, peut se lancer à une distance raisonnable sur un allié).

Armure Venteuse : une armure servant principalement au PVP (contre les classes agi et les pertes de PM), à monter au niveau 3 si vous désirez xp aux Cochons de lait, et plus par la suite (haut niveau). Le niveau 6 de l'armure sert pour le multi, hormis cela, il n'est pas utile de le monter à ce niveau.

Glyphe d'Aveuglement : est un sort qui peut être très utile. En effet, il permet d'enlever les PA aux adversaires, et ce sur une zone ; il peut se relancer chaque tour. Le monter au niveau 2 pour une durée plus longue n'est pas un mauvais investissement selon ce que vous recherchez.

Téléportation : sort extrêmement utile permettant soit de fuir le combat pour prendre un peu de répit, soit de se rapprocher plus rapidement du front de la bataille. A monter selon vos points disponibles, mais ce n'est jamais gâché, même au niveau 5.

Glyphe enflammé : LE sort des Fécas Feu. Il pose un Glyphe sur une zone large faisant de très gros dégâts de feu. A monter niveau 5 dès son obtention (niveau 70), réservez vos points ! Votre vie changera avec ce sort.

Bouclier Féca : un sort de protection assez utile, puisqu'il permet de réduire de 38% (maximum) les dégâts reçus dans chaque élément. A monter niveau 5.

Glyphe d'Immobilisation : un des Glyphes les plus pratiques. En effet, il permet d'enlever un grand nombre de PM aux adversaires. A monter selon vos envies ; au niveau 3, il recouvre un Glyphe enflammé, ce qui peut vous suffire ; aux niveaux 4 ou 5, il couvre une zone plus étendue.

Flamiche : un sort est utile pour achever les adversaires qui ont très peu de points de vie pour 2PA seulement, ou pour booster un Sacrieur. A monter selon vos envies (si vous avez des bonus à la portée, il s'avère peu utile de le faire).

Cawotte : magnifique invocation qui sert à la fois de source de soin pour soi-même et ses alliés, mais aussi de mur permettant de bloquer ou de se protéger. A monter selon vos envies ; au niveau 5, elle apporte une bonne dose de soins et une barrière efficace. Pour rendre ce sort le plus utile et efficace possible, un équipement +soin est bienvenu, sans être nécessaire.

Maîtrise : en général, du Bâton. A monter niveau 5 rapidement, et garder 5 points pour passer au 6 dès le niveau 100. Si vous jouez dagues ou baguettes, c'est pareil. Ce sort vous permet d'augmenter considérablement vos dégâts au corps-à-corps, vous ne pouvez pas vous permettre de passer à côté.

Il est conseillé d'investir dans une Libération (la monter jusqu'à ce qu'elle s'utilise pour 3 PA est un choix pertinent). La Capture d'âmes ou l'Invocation de Chaferflu peuvent servir, pas dans les mêmes occasions cela étant.
Evitez de monter Trève, le niveau 1 suffit amplement. A très haut niveau, monter Aveuglement peut être intéressant. A très haut niveau encore, montez vos armures niveau 6, du moins si vous en avez l'utilité en multi.

Comment progresser ?

Le plus dur, c'est de parvenir au niveau 11, où vous obtiendrez votre Armure terrestre niveau 5 et où

tout vous paraîtra plus drôle. Ce mauvais moment passé...
Ensuite, faites les choses de façon classique : des Bouftous, qui vous permettront en plus de parchotter votre Agi et votre Sagesse à 25. Faites des donjons BR pour obtenir votre Chacha, futur boost à 80 Intel, pour droper des bouts de pano Bouftou et, pourquoi pas, des laines et cuirs BR pour vos équipements à venir.
Quand vous aurez Aqueuse à 2 ou 3, les Boos sont à vous. Avec Venteuse à 3, allez aux Cochons de lait.
Avec tout ça, vous pouvez attendre un bon moment.

Ensuite, à partir du 40-50 environ, allez voir vos amis Wabbits (Incandescente requise !), vous droperez des Cawottes, ça vous servira pour la suite. Ca drope aussi des poils divers, appréciés par les Tailleurs en progression. Là encore, vous pourrez rester longtemps, et pensez à prendre les clefs du Château Wa.
Dans cette même tranche de niveaux et jusqu'au 70, vous pouvez aller aux Abraknydes (attention au désenvoûtement sur CC) qui lootent des choses se revendant bien, ou aux Craqueleurs (normaux) pour vous faire des stocks de pierres précieuses.

Après votre 70, le panel des choix est plus large. En sus de ce que vous connaissez déjà...
Moon contient quelques cartes très sympathiques pour Féca, cherchez-les. Mais c'est très fréquenté en général.
Les Blops peuvent être une bonne source d'xp si vos armures sont bonnes, le problème étant que désormais, ils vous ôtent des PM et fuient à n'en plus finir : petites cartes de préférence.
A Pandala Eau (le reste c'est peut-être encore un peu dur, sauf les groupes de Pandikazes seulement, enfin essayez à l'occasion) vous avez de quoi faire ; les Bulbes de Pandala sont aussi pas trop mal, les combats sont rapides et vous dropez des choses qui vous serviront ou se revendent bien.
Après, à vous de voir ! au bout d'un moment, les Koalaks (en solo ou en groupe) deviennent une source de grosse xp.

Evidemment, pensez à préparer vos équipements au fur et à mesure, sauf si vous ne désirez que faire de l'xp à n'en plus finir. Pour cela, ne restez pas dans votre coin, trouvez des amis et jouez régulièrement avec eux...

Et au final, je fais quoi avec mon Feca ?

On le dit souvent, ce n'est pas pour rien : le Feca feu, c'est le roi du PvM en solo. Vous avez de quoi vous protéger vous-mêmes (voire vous soigner), vous faites des dégâts honorables, vous êtes très solide. Bref, vous avez tout pour progresser rapidement dans votre coin, puis en PvP faire de beaux duels (au passage, en PvP solo, servez-vous de votre tête, ne faites pas armure-maitrise-glyphe-taper, vous avez tout plein de sorts, utilisez-les).

Mais bon, la vie, ce n'est pas que du solo. En groupe aussi, un Feca ça sert. Ca peut avoir pour rôle, tout bêtement, de taper, glypher, bloquer des monstres et servir de punching-ball à la place de la petite Enie d'à côté. Mais ça peut aussi être jouer en soutien de vos coéquipiers en utilisant vos sorts de contrôle (pertes de PA, de PM), en les soignant (Cawotte, Rhon), en les protégeant (Immu, Trève, armures, s'interposer pour faire écran...).
Bref, en multi, vous serez très utile si vous vous en donnez la peine. Non, vous n'êtes pas condamné à errer en solitaire jusqu'à la fin des temps

Voici les hauts niveaux qui arrivent...

Arrivé dans les niveaux 110-120, vous avez probablement un Kryst'O ou un BM 80% (ou 65% sur un nouveau serveur) depuis cinquante ou soixante niveaux, et si vous êtes normalement constitué, ça doit commencer à vous peser. D'autant plus que sur les boss où quatre personnes se collent pour taper, vousêtes condamnés à vous tourner les pouces ou à jouer à la Rhon, ce qui se révèle assez

ennuyeux au bout d'un moment.

Quid d'un changement d'arme ?
Le changement n'est pas trop trop à espérer du côté des bâtons avant longtemps (le Rod Gerse au level 176), même si jouer certains peut être intéressant selon les cas de figures. Le plus simple est de changer carrément de type d'arme un temps - ou d'en adopter un deuxième, vous pouvez normalement dégager de quoi acheter une deuxième maitrise.

Que prendre ? la réponse variera en fonction de vos envies de jeu. Il existe néanmoins quelques grands classiques.

- jouer aux Baguettes, par exemple avec une Houffe 1/2 - mais d'autres sont envisageables également : une Ourderie ou une Xiothyne par exemple. Les baguettes tapent à distance, ce qui vous donnera la possibilité de taper en PvM sans rester collé ; autre avantage, si vous êtes à la Houffe, en début de combat cela vous sera très utile pour booster un éventuel Sacrieur.

- passer aux Dagues. En général, cela se fait aux Rhumes (level 113), qui ont le bon goût d'avoir un vol de vie feu et un bonus à la portée. Jouer aux fameuses Blessdags FM 80% est également une possibilité. Le jeu aux Dagues se fait en cc 1/2, elles frappent une seule cible au corps-à-corps pour 3 PA avec des cc dévastateurs.

- côté Haches (eh oui !) il existe un incontournable : le Fendoir Tichaud (level 128). Pour 4 PA, cette arme tape fort, très fort. Utile pour frapper une cible unique ou, en PvP, pour passer par-dessus les armures d'un Feca ou d'un Xelor. Un taux d'EC de 1/30 peut rebuter, ainsi qu'un changement d'élément difficile à effectuer.

- les Marteaux peuvent être séduisants mais ont le mauvais goût d'être souvent à 5 PA, ce qui demande un mode 10 PA pour être utilisés au mieux. Cela étant, un bon vieux M'Pouce est tout à fait jouable, ou un Kaiser, qui est l'équivalent des Blessdags.

Bi-spécialisation
Des trois panos THL feu (Cérémoniale, Minotot et Chêne Mou), l'une donne pas mal d'agi, l'autre de la chance, la troisième de la force. Les panos Cérémoniale et CM donnent aussi un bonus PM lorsqu'elles sont complètes, ça peut être intéressant. Ces panos sont dures à crafter, incontestablement (plus qu'une Meulou notamment), mais elles peuvent en valoir la peine dans une optique de bi-spécialisation.

- Intel / Force : la double spécialisation va bien avec une pano CM qui vous permettra de jouer en mode 5 PM. Avantages : d'abord, vous avez une armure terrestre énorme, ce qui est utile en PvP et en PvM, ensuite vous pouvez varier votre type de dégâts, que ce soit avec une arme tapant terre ou neutre et feu, ce qui surprend et/ou atténue l'effet bouclier en face. Notez que monter le sort Aveuglement à THL est un bon choix dans cette optique. Evidemment, un parchotage 101 force est recommandé.

- Intel / Agi : avec un parchotage, une pano Cérémoniale (ou des bouts de, complétés par divers items comme une Xenature, une Bekille...), vous avez de quoi jouer dans un mode un peu innovateur. Avantages : le premier, c'est évidemment le tacle ; quand vous êtes dans les 350-400 agi, vous êtes capable de tacler pas mal de monstres ou d'adversaires. Vous avez aussi une meilleure armure venteuse, mais ça n'est pas non plus extraordinaire. Dénichez une arme frappant feu et air si vous le désirez. Enfin, monter Marteau de Moon à 5 est un bon investissement pour varier votre type de dégâts et enquiquiner en face (malus portée !).
Le souci, c'est de faire la pano... les clefs du donjon de Sphincter sont des objets de quête non échangeables, pour lesquelles il faut faire les donjons Rat noir et Rat blanc ; pour des gens alignés, c'est un peu ennuyeux (pas de déco reco dans la zone ennemie, sinon pfouit, on en sort). En full pano, vous passer en mode 5 PM, par contre vous manquerez cruellement de bonus aux CC, à vous de vous adapter en fonction.

- Intel / Chance : c'est un mode certainement jouable ; la panoplie Tot complète donne beaucoup de bonus à la portée, ça peut être pratique, mais elle contient une arme imposée, qui pour 4 PA tape et

ajoute deux vols de vie (feu et eau). Vous pouvez frapper à la Bulle si nécessaire. Un gros point positif : votre score de PP va gonfler, gonfler, gonfler.

Un petit conseil pour la route : ne restez pas toute votre vie avec le même bâton, ne jouez pas toute votre vie full intel, diversifiez votre jeu et les possibilités de votre personnage fin d'être polyvalent à haut niveau.

Féca Terre

Présentation

Les Feca Terre tapent avec retour du bâton et aveuglement

Répartition des points de caractéristiques

Un Feca Terre mets tout ces points de capital dans la force jusqu'à 50 de force ou il est bon de favoriser la vitaliter (sans oublier la force tout de meme)

Equipement type

A bas level: Pano Aventurier,Pano Bouftou,Pano Prespic

A moyen level:Pano Scara Terre (+) Pano Kwak Terre.(en générale un équipement personnaliser et non pas une pano même si 1 Pm se fait bien voir)

A haut level:Pano Terrdala, Pano de Farle, Panoplie Abraknyde ancestral, Meulou ..

Je tien a rajouter que les armes pour un féca terre son inutile et plutot bienvenu pour les bonus (Pm,Pa,force). Il sera bien évidement différent à haut niveau du fait de la maîtrise qui offre alors des dégâts bien supérieurs

Sorts types

retour du bâton: à monter au lvl 5 car c'est le sort principal des Feca Terre.
aveuglement: à monter également lvl 5 mais au dépend d'un autres sort
Armure Terrestre: biensur monter au lvl 5 car il faut aussi se proteger non?

Féca Eau

Présentation

"La protection de l'eau est des plus réconfortantes". Le feca Eau frappera essentiellement avec le sort "Bulle", appuyé par son corps à corps.

Répartition des points de caractéristiques

La chance ne se boost qu'aux parchos (ce ne sont pas les plus difficiles à faire), sauf peut etre les 20 premier points(mais ce sont aussi les parchemins les plus simples à réaliser),apres on passe a 2 pour 1.
Il faut donc utiliser les point de caractéristiques pour monter la vitalité.
On peut aussi jouer sur le mix des éléments, puisque la seule chose différenciant un feca feu parchotté chance et un feca eau consiste en leurs panoplies et un, voire deux sorts. Booster l'intelligence, donc, pour bifurquer feu une fois un niveau intéressant atteint, ou rester feu/eau comme un vrai, n'est pas à dédaigner.

Equipement type

A bas level:
La Panoplie Aventurier pour exper (si possible magée). Pour les (très) petites bourses, ou sur de nouveaux serveurs, la panoplie boune n'est pas à rejeter, ses boosts étant, dans une moindre mesure, comparable à ceux d'une pano aventurier non magée.
La Panoplie Moskito est excellente en complément des ergots Mina, d'autant plus que son coût est faible, au vu du peu de classes eau, puis
la Panoplie Prespic, comme tout le monde. Alors, jouer avec science du bâton en complément d'une arme tapant neutre pour le CaC peut être plus intéressant que de garder ses ergots ou sa lance : l'Abraknydi Vivitus, le bâton en racine d'Araknyde, bâton du grand pa wabbit sont d'excellents choix, mais attention à leurs prérequis! Pour l'abraknydi, Vous devrez probablement (si vous jouez pur chance) vous équiper d'une kabale pour atteindre les 35 d'intel (l'arme en donnant 15 elle-même). Pour frapper, peu de choix: Lance à un 110, Dagues Ergots Mina. Avant bulle, il peut être utile de prendre un arc Holic, ou de completer bulle avec un arc du xueluom (pour les ecaflips dans l'âme).

A moyen level: Panoplie Scara Bleue, Panoplie Kwak de Glace. Vous pouvez aussi associer les deux panoplies : Toute la panoplie Scara Bleue + les items Kwak de Glace restants), Panoplie Akwadala...
En amulette, en plus de l'akwadala, on retiendra l'amu boule pour son bonus sagesse confortable et la vegamu +2PO, qui comblera les 7PO un rien déçevants en ajoutant un bonus vita toujours appréciable(pour la chance en moins, n'hésitez pas à mager, quitte à racheter une autre si le +2PO part). Dans le même registre, vous pouvez prendre une gelamu.
Pour frapper: Le bâton Akwadala est, entre tous, remarquablement utile, malgré des dommages (5 à 13) un rien aléatoires. Un peu après, un bâton du bwork mage fm eau a tout pour plaire.

A haut level: Voire la rubrique enu chance associée =)

Sorts types

Le feca eau utilisera principalement le sort Bulle, à monter impérativement niveau 5.
Directement relié à la portée troublante de bulle, le sort libération est un must have , mais à vous de décider jusqu'où le monter.
Le feca ne possedant pas beaucoup d'intelligence, ses armures ne seront montées qu'en fonction des avantages annexes qu'elles procurent. A part bouclier feca, les armures aqueuses et venteuses sont donc intéressantes.
Le feca eau pourra monter aveuglement au niveau 5 pour:
-Avoir la meme portée que bulle niveau 5.
-(Voir la description de ralentissement, cumulé à ca qu'on peut lire de flamiche)

Les fecas eau et le CaC:

Le sort bulle des feca ne permet pas de taper au CaC avec sa portée minimale de 4.
Il faut donc avoir un moyen de se defendre au CaC, ou il y a la lance a un 110 qui est assez bien

equipement du feca eau:

On commence avec la pano aventurier jusqu'à la lance a un 110 ou le sort bulle,la on s'equipe le pa pano moskito avec d'autres item chance

Ou xp avec un feca eau:

Scarafeuille rouge, bulle a une tres grosse portée, en general on tue le scara avant meme qu'il s'approche. (à partir d'un certains lvl)

Féca Agilité

Presentation

Le Féca agilité est très rare, ceci est du au fait qu'il soit le plus dur à monter. Ce type de féca se base sur son esquive, et ses sorts tactiques. Si vous cherchez une classe originale, c'est la bonne.

Repartition des points de caractéristiques

Mettez 40 points en Agilité (au delà, les points coûte trop cher), et le reste en Vitalité. Ou bien si vous êtes riche, parchoter son Agilité.

Equipement type

A bas Niveau: Pano aventurier , dagues du bandit , pano homme ours , pano bandit , pano prespic complété par quelques items bandits/homme ours ... il y a le choix

A moyen Niveau: Pano scara blanc complété par kwak vent , dantgoule , tofu fou , dagues air (honies par exemple) ...

A haut Niveau: Dantgoule , tofu fou , Ortimus 80% air , Krysto 80% air , Captain chafer 80% air ou autre , Amulette aerdala , bracelet magique de farle , gobtrotteur ou geta aerdala ...

Sorts type

Aveuglement: Un sort toujours utile pour enlever des PA avec sa grande portée. A monter au niveau 2 voire plus si la stratégie se base là-dessus.

Immunité: C'est un bon moyen de survie et de soutient.

Armure Venteuse:

Armure Aqueuse:

Trêve: Sort important, et très utile. Mais à laisser niveau 1.

Glyphe d'Aveuglement: Tres utile combiné a aveuglement pour empeché l'ennemi d'attaqué

Téléportation: Sort trés utile pour se sortir de situation délicate, ou bien pour rejoindre la cible au corps à corps assez rapidement.

Science du bâton: C'est +15 de dégats physiques (niveau 5), ne sont pas négligeable, assez utile pour des dagues neutres. Et oui à Haut level il ce peut

Renvoi de Sort: Sort classique qui peut sauver la vie dans les cas les plus extrêmes.

Marteau de Moon: C'est un sort aussi aléatoire que difficile à obtenir. Mais il peut s'avérer très puissant malgré sa demande en PA. Un sort qui peut changer le cours d'un combat.

Bouclier feca : 38% de résistance partout , combiné a une minotoris ça peut etre tres tres simpa ...

Libération: Ce sort permet de pouvoir s'enfuir ou simplement repousser un allier. C'est un bon sort de soutient qui peut être offensif dans certains cas.

Le Dopeul Féca

C'est quoi un Dopeul ?

Un Dopeul est une bestiole qui imite vos capacités et vos Sorts.
Votre but est de le combattre, en récompense vous aurez une belle somme d'XP gagnée.
Vous pouvez le combattre qu'une seule fois par jour.
Pour le combattre, vous devez aller a votre temple de classe et apporter une donation qui vous permettra de le combattre.
Si vous échouez, ce sera considéré comme une défaite *classique*.

Ce qui faut pour combattre le Dopeul

Votre Niveau	Niveau Dopeul	Objet a donner
9 à 19	20	Patte d'Arakne
20 à 39	40	Corne de Bouftou
40 à 59	60	Corne de Bouftou
60 à 79	80	Laine de Chef de Guerre Bouftou
80à 99	100	Corne du Chef de Guerre Bouftou

Comment monter son Osamodas ?

Description Générale.

Les disciples de cette classe élèvent des créatures et les dressent pour qu'elles combattent pour eux. Ils possèdent une parfaite connaissance de la nature. Leur dieu, Osamodas, est le maître de trois dragons rouges qui règnent sur toutes les créatures du monde.

Spécialité : Invocation de créatures.

Armes de prédilection : les Osamodas utilisent le Marteau avec une grande puissance (+40% de dégâts) mais il se défendent bien également à la Baguette (+20% de dégâts).

Bonus de Classe aux Armes (en %)

-30	**20**	-20	0	-30	-10	**40**	-10

Caractéristiques de départ

- Points de vie (PV): 42
- Points d'Action (PA) : 6
- Points de Mouvement (PM) : 3
- Attaque au corps à corps : 4 PA = 1d4 de dégâts

Seuils de compétence

A chaque niveau, vous obtenez cinq points de capital que vous pouvez répartir parmi vos différentes caractéristiques : Force, Vitalité, Sagesse, Chance, Agilité et Intelligence. Au début de votre progression, un point de capital suffit en général pour augmenter d'une unité la caractéristique de votre choix ; par la suite, en fonction de votre niveau et de votre classe de personnage, il vous faudra investir de plus en plus de points de capital pour augmenter vos caractéristiques d'un point.
Le tableau ci-dessous détaille le coût en points de capital en fonction de la valeur atteinte dans chaque caractéristique chez les Osamodas. Tant que votre caractéristique demeure en-dessous de la valeur indiquée dans chaque cellule, le coût en points de capital est celui qui apparaît en tête de colonne (ex :

"3 pour 1" signifie qu'il vous faut dépenser trois points de capital pour améliorer d'un point votre caractéristique).

Osamodas	1 pour 1	2 pour 1	3 pour 1	4 pour 1	5 pour 1
Force	0	50	150	250	au delà
Intelligence	100	200	300	400	au delà
Agilité	20	40	60	80	au delà
Chance	100	200	300	400	au delà

Il faut toujours 3 points de bonus pour 1 point de sagesse et le point de vitalité ne coûte qu'un point.

Votre Dopeul

Au coeur de votre temple de classe, vous trouverez votre Dopeul. C'est un adversaire d'entraînement qui représente votre côté obscur. Il utilise des sorts similaires aux vôtres pour parfaire votre technique au combat. De plus, le vaincre vous apportera toujours un peu de satisfaction en plus du gain d'XP non négligeable à en tirer.

Pour combattre votre Dopeul, il faudra faire un don au temple Osamodas en [8, 2]. Ce don dépend de votre classe et de votre niveau.

Votre niveau	Niveau du Dopeul	Don
de 9 à 19	20	Plume de Tofu
de 20 à 39	40	Bave de Bouftou
de 40 à 59	60	Défense de Sanglier
de 60 à 79	80	Queue de Prespic
de 80 à 99	100	Pierre de Craqueleur

Les sorts de classe

Tableau des sorts

Le tableau ci-dessous présente le niveau d'obtention de chaque sort :

Niveau	Sorts	Elementaire	Type de Sort
1	Griffe Spectrale		Attaque
1	Cri de l'Ours	-	Boost d'invocation
1	Invocation de Tofu		Invocation
3	Corbeau		Attaque
6	Déplacement Félin	-	Boost d'invoc

9	Invocation de Bouftou	Neutre	Invocation
13	Crapaud	-	Boost d'invoc
17	Invocation de Prespic	-	Invocation
21	Fouet	Neutre	-
26	Piqûre Motivante	-	Boost d'invoc
31	Bénédiction Animale	-	Boost d'invoqueur
36	Griffe Cinglante		Attaque
42	Soin Animal		Boost d'invoc
48	Invocation de Sanglier	Neutre	Invocation
54	Frappe du Craqueleur		Attaque
60	Résistance Naturelle	-	Boost d'invoc
70	Crocs du Mulou	-	Boost d'invoc
80	Invocation de Bwork Mage		Invocation
90	Invocation du Craqueleur		Invocation
100	Invocation de Dragonnet		Invocation

Détail des Sorts

Quelques informations d'ordre général sur les sorts de l'Osamodas :
- tous les sorts d'attaque et de boost des invocations sont à portée boostable (à l'exception de la Frappe du Craqueleur) et nécessitent une ligne de vue (à l'exception du Corbeau) ;
- comme leur nom l'indique, les sorts de boost des invocations ne boostent que les... invocations, inutile donc de les lancer sur les joueurs alliés (même si c'est marrant de les fouetter) ;
- les sorts d'invocation n'ont ni coup critique ni échec critique (cela dit, les créatures invoquées, elles, peuvent faire des CC et des EC).

Griffe Spectrale : sort d'attaque de type Feu.

Cri de l'Ours : permet d'augmenter les dommages causés par les invocations. A la différence de Croc du Mulou plus tard qui ajoute des % dommages, le Cri de l'Ours ajoute des +dommages. Ses effets sont infinis et cumulables. Le nombre de tours nécessaire à sa relance diminue avec les niveaux du sort.

Invocation de Tofu : il se déplace loin mais possède peu de PDV et porte des coups assez faibles. Il cause des dommages d'Air.

Corbeau : sort d'attaque de type Feu, il cause des dommages assez faibles en plus d'être aléatoires, par contre il ne nécessite pas de ligne de vue et ne coûte que 3 PA à tous les niveaux.

Déplacement Félin : donne des PM supplémentaires à une invocation.

Invocation de Bouftou : il est lent mais il porte des coups un peu plus puissants que le Tofu et possède plus de PDV. Il cause des dommages de type Neutre.

Crapaud : permet de réduire les dommages infligés à une invocation. L'efficacité de la réduction - outre le niveau du sort - dépend beaucoup de l'intelligence *de l'invocation*.

Invocation de Prespic : il n'attaque pas directement ses adversaires, ses sorts permettent de retirer des PA ou de retourner des dommages qui lui son causés.

Fouet : sort permettant d'infliger de lourds dégâts de type Neutre à une invocation (et ce avec une portée assez importante une fois le sort monté). Il ne coûte qu'un PA à tous les niveaux du sort, mais

il ne peut être lancé qu'une seule fois par tour.

Piqûre Motivante : permet d'ajouter des PA à une invocation. A noter qu'au niveau 4 du sort les invocations reçoivent 3 PA supplémentaires, ce qui permet à beaucoup d'entre elles d'attaquer une fois supplémentaire.

Bénédiction Animale : permet d'augmenter le nombre de créatures qu'il est possible d'invoquer.

Griffe Cinglante : inflige des dégâts de type Eau. Contrairement à la Griffe Spectrale dont le coût en PA passe à 4 au niveau 4 du sort, le coût de celle-ci reste de 5.

Soin Animal : permet de soigner une invocation. L'efficacité des soins est boostée par l'intelligence *de l'invocateur*.

Invocation de Sanglier : invocation pouvant repousser ses ennemis. Il cause des dommages de type Neutre.

Frappe du Craqueleur : sort d'attaque de type Feu, infligeant des dégâts assez importants (bien que pouvant varier du simple au double) en zone.

Résistance Naturelle : permet d'augmenter la vitalité d'une invocation. Les effets de ce sort sont infinis et cumulables.

Crocs du Mulou : contrairement au Cri de l'Ours qui ajoute des +dommages de façon infinie à une invocation, les Crocs du Mulou augmentent les dommages en pourcentage et doivent être relancés.

Invocation de Bwork Mage : c'est une invocation puissante, lui même peut invoquer un Tofu maléfique, repousser ou attaquer en zone. Il cause des dommages d'Air ou de Feu.

Invocation du Craqueleur : c'est une invocation d'attaque en force, lors de son attaque, il peut retirer des PA. Il cause des dommages de Terre.

Invocation de Dragonnet : c'est l'invocation la plus puissante de l'Osamodas. Il cause des dommages de Feu et peut désenvoûter.

Build Osamodas

L'Osamodas invocateur

L'invocateur privilégie ses sorts d'invocation : en invoquant une foultitude de créatures, il les laisse agir, caché derrière un arbre ou un rocher. Cette manière de monter son Osamodas est assez facile et peu coûteuse mais les combats sont relativement longs et le combat en groupe est laborieux à faible niveau.

Equipements :

Ici on doit choisir un maximum d'items "+PA" et "+créatures invoquables". On peut aussi à défaut ajouter des items "+ vitalité". La sagesse et les bonus dommages sont la cerise sur le gâteau.

- Niv 10 à 30 : Anneaux de satisfaction + Abracape + Bottes de satisfaction + divers éléments vita + Pandawa ;

- Niv 30 à 60 : Anneaux de l'invocateur satisfait + Abracape + Dragolyre (remaniée ensuite) + Bottes de l'apprenti invocateur + Casque du Chafer + Cape du Bou (utile pour la réduction)
- Niv 70+ : Coiffe du Koulosse + Sac du Koulosse + Maîtrise des Poupées (puis Collier du Minotoror) + Bottes de l'éleveur de Bouftou/ Bottes de l'apprenti invocateur puis Bottes du Koulosse + Puissante ceinture fulgurante + 2 Anneaux de l'invocateur satisfait + Bâton du Koulosse ;

Remarque : Le familier peki peki ayant déjà de bons bonus peut être un réel plus pour l'Osamodas invocateur qui peut ainsi rivaliser avec les Sacrieurs côté vitalité. Sinon, un dragoune ou une série de familiers à 20% de résistance dans un élément chacun peuvent être appréciables.

En ce qui concerne l'arme, on préférera les armes à bonus (peu importe les dégâts) ou éventuellement une hache avec condition "vita > x" qui peut aider dans certains cas. Un marteau Pinambour au niveau 50 peut aussi aider à soigner ses invocations. Les armes à retrait de PA sont extrêmement efficaces pour un osamodas invocateur qui retire déjà des PA avec le prespic et le craqueleur.

Répartition des points de caractéristiques :

Tout en vitalité. En effet, la puissance des invocations ainsi que leurs points de vie ne dépendent pas des caractéristiques de l'invocateur (mettre des points en force ne fera pas taper votre Bouftou plus fort par exemple). De plus les équipements +PA que vous serez amenés à porter vous donneront d'important malus dans beaucoup de caractéristiques. Enfin, si l'invocateur meurt, ses invocations disparaissent avec lui, d'où l'intérêt d'avoir un grand nombre de points de vie pour résister longtemps.

Sorts à monter :

- Invocation Level 5 : Tofu, Bouftou, Prespic, Bwork mage, Craqueleur, Dragonnet
- Sorts de soutien utiles :

L'Osamodas invocateur ne joue principalement que sur la confiance de ses invocations, son rôle est d'invoquer massivement et de soutenir ses invocations avec les sorts suivants :

- Dommage : Cri de l'ours, Cri du Mulou
- déplacement : Déplacement félin à monter level 3 minimum pour être viable
- Boost Pa : Piqûre motivante devient utile à partir de son niveau 4 d'obtention.
- Soin : Résistance naturelle / Soin animal
- Résistance : Crapaud

Le fouet level 3 - 5 est un plus pour pouvoir avoir une aisance de jeu.
La bénédiction animale est à monter level 3 ou 5.

On oublie le Corbeau, la Griffe, et la Frappe du Craqueleur pour privilégier des sorts de boost bien utiles. Déplacement félin niveau 3 (minimum) et Piqûre Motivante niveau 4 sont indispensables. Le Cri de l'ours et la Résistance naturelle sont un must, mais chacun de ces sorts peut créer une nouvelle stratégie pour l'Osa.
Libération peut vous sauver la vie, à monter impérativement (il coûte seulement 3 PA au niveau 4) pour pouvoir continuer à invoquer et booster dans le même tour.
Flamiche permet, avec un peu de bonus dommages, de frapper un grand nombre de fois de loin.

Où Xp avec mon Osa ?

A bas level : incarnam puis monstres de la "vallée"?? d'Astrub
A moyen level : Sangliers / Abras / Wabbits / Scarafeuilles verts / Blops
A haut level : Bworks / Kanigrous / Sangliers des plaines / Trools / Ouginaks / Pandala / Koalaks
A très haut level : au choix

Conseils PvP :

L'Osa invoc peut submerger son adversaire dans les Tofus. De plus le Prespic permet de rendre inoffensif le plus bourrin des Iops. L'Osa invoc est agaçant en PvP, et c'est ce qui fait sa force.

- Bas niveau : Vous pouvez à priori vous charger de n'importe quelle autre classe de votre niveau. Cependant, prudence avec les Srams et les Fécas. L'invisibilité et les pièges du Sram en feront un adversaire coriace, tandis que le Féca sera quasiment imbattable à ce niveau.
- Moyen niveau : On ne change pas grand chose, mais on ajoute les Xelors à la liste des adversaires à problèmes. Leur résistance à la perte de PA, puis leur momie en font des adversaires quasiment imbattables en stratégie "full invoc".
- Haut niveau : La balance s'inverse. Le Dragonnet peut désenvoûter ses adversaires. Ainsi les Fécas deviennent un jeu d'enfant. Il suffit de sortir le Dragonnet au bon moment.

L'Osamodas de Feu

Tout les points de caractéristique sont utilisé pour augmenter la vitalité, puis pour monter l'intelligence plus tard. Pour la force il faut la monter avec des parchemins, et évidement un équipement +force. Pour les sorts, l'Osamodas ne dispose pas de sort terre boostable par nos caractéristiques. Ce type de build est principalement destiné à des Osamodas voulant être utile au corps à corps.
On monte de préférence la Maîtrise des marteaux et les invocations (le build est différent selon les goûts de chaque Osamodas).

Equipements :

Privilégier dans l'ordre : l'intelligence, la vitalité et +X créature invoquée.

Dès le niveau 10, optez pour une panoplie Bouftou qui booste bien l'intelligence et la vitalité. De plus l'arme de la panoplie est un marteau, qui est votre arme de classe en plus de taper partiellement feu et de donner le droit à une invocation supplémentaire. Au niveau 20, le 7e PA apporté par le dernier élément de panoplie permet de caser Griffe + Corbeau ou Griffe + boost dans un tour, ce qui est plutôt pratique. Complétez avec l'anneau de votre choix (+intel, +sagesse, +invoc, à vous de voir).

Après un passage en Pano prespic à partir du niveau 38 pour ses bonus sagesse et +dommages, plusieurs choix s'offrent à vous :
- la pano Kwak feu complète à l'exception d'une amulette +1 PA permet d'avoir 8 PA et 4 PM de base, avec en plus une arme de CaC tapant feu ;
- un peu moins chère, la pano Scara rouge vous laisse à 6 PA et 3 PM mais ne comporte que 4 éléments, ce qui vous permet le choix du reste de votre équipement.

Equipement plus haut niveau à compléter.

Répartition des points de caractéristiques :

Alternez l'amélioration de votre vitalité et de votre intelligence. Et contrairement à des remarques antérieures, continuer à monter son intelligence au delà de 200 est un plus.

Sorts à monter :

Les invocations ne sont pas à négliger, ces dernières sont là pour vous aider mais ne font pas tout le boulot à votre place.

- Griffe spectrale : c'est LE sort bas niveau de l'Osamodas feu. Il vous aidera à progresser jusqu'à la Frappe du Craqueleur. A haut niveau, le niveau 6 du sort est dévastateur.
- Corbeau : L'avantage de ce sort est de ne coûter que 3 PA et de ne pas nécessiter de ligne de vue. On peut ainsi continuer de frapper même lorsque nos invocations bloquent le passage. Mais les dégâts sont très faibles. Ce sort est une "option" pour l'Osa feu "classique". Mais le niveau 6 du sort est très rentable.
- Bouftou : C'est votre ami à bas niveau. Il est difficile de faire sans, bien qu'une fois le niveau 90 atteint, il ne servira quasiment plus. Attention, contrairement au Tofu par exemple, pour qu'il puisse attaquer 2 fois par tour avec une Piqûre motivante (niveau 4), il faut le monter au niveau 5. En dessous, le Bouftou ne pourra attaquer qu'une seule fois par tour...
- Piqûre motivante : A mettre niveau 4 ! A ce niveau le sort offre +3 PA aux invocations, ce qui leur permet de frapper 2 fois. Même si vous ne pensez pas utiliser vos invocations à ce niveau, cela servira une fois les 3 invocations "ultimes" acquises.
- Déplacement félin : Là, il n'y a pas vraiment de règle, mais c'est un sort très utile. Il permet à vos invocations de se déplacer plus loin. Recommander à monter entre 3 et 6.
- Prespic : Cela dépend des goûts, mais je conseillerai de le mettre niveau 5, même pour l'osa feu. En effet, à ce niveau il peut retirer 2 à 3 PA à son adversaire (contre 1 à 2 aux autres niveaux). C'est un véritable atout en PvP, et il peut aussi servir dans certaines PvM.
- Frappe du Craqueleur : C'est le sort de l'Osa feu. Même si certains le trouvent trop aléatoire comparé à un bon marteau feu, il permet des coups puissants et dans une zone très large, ce qui permettra à l'Osa feu de se jeter dans la mêlée avec ses invocations. Ce sort devient notamment très utile en PvM pour un Osamodas 10 PA.
- Bwork mage : Pour cette invocation, cela dépend des goûts. Le Bwork mage a parfois des réactions bizarres qui déstabilisent certains Osa (et surtout leurs alliés). Ses sorts de zone (qui frappent parfois les alliés) et son sort qui pousse les ennemis (pas toujours au bon endroit) en font une invocation détestée par certains, adorée par d'autres. A vous de faire votre choix compte tenu de vos tests.
- Craqueleur et Dragonnet : Je pense que je n'ai pas besoin d'argumenter là dessus. A monter niveau 5 sans hésitation, pour tous les Osas.

Ou Xp avec mon osa ?

A bas level : Monstres de la vallée d'Astrub
A moyen level : Sangliers / Abras / Wabbit / Scarafeuilles bleus / Bolets / blops
A haut level : Bworks / Kanigrous / Sangliers des plaines / Trools / Foux / Ouginaks / Ile mino / Cimetiere primitif
A très haut level : Kanigrou / Fantômes / Grobe (lol) / Foux / Cimetiere primitif / vallee de la mort

Conseil Pvp :

Ici, le dresseur de créature ne laisse pas tout le champ d'action à ses créatures : il intervient également dans la mêlée.

- Bas niveau : Favoriser les attaques a distance votre toh lo servira a achever votre cible
- Moyen niveau : Le cac est plus interessant que la frappe sur du 1vs1, le retrait de pa est interessant sur des joueurs a faible resistance pa
- Haut niveau : Joueurs bourrin : foncer au cac, joueurs moins bourrin : favoriser vos invocations

L'Osamodas de Terre

Equipements :

Niv 10 à 30 :
Niv 30 à 60 :
Niv 70+ :
Niv 100+ :

Pour les armes, dans un ordre croissant :
- Cerberus
- Marteau Tape Doigts
- Famille des Outar
- Falistos
- Rhide/ R'ticolis

Inconvénient : pas d'attaque à distance (enfin les invocations sont là pour ça).

Sorts à monter :

Avec quelques points de réserves pour l'intelligence rien ne vous empêche de passer Feu (au niveau 54 avec frappe du craqueleur) ou de rester mixte (plus polyvalent). Dans la configuration mixte on préférera un équipements +X% de dommages (qui est donc utile pour les deux éléments Terre et Feu)

Ou Xp avec mon Osa ?

(copie de osa feu, modifier au besoin)
A bas level : Monstres vallée d'asturb / Cochon de lait
A moyen level : Sanglier / Abra/ Wabbit / Scarafeuilles verts / Bolets / blops
A haut level : Bwork / Kanigrou / Sangliers des plaines / trolls / Foux / Ouginaks / cimetiere primitif
A très haut level : Kanigrou / Fantomes / Grobe (lol) / Foux / Cimetiere primitif

Conseils PvP :

- Bas niveau : Très dur a gagner en pvp
- Moyen niveau : Un bon mixte d'invocation et d'un bon cac ferra 'affaire
- Haut niveau : Tout se joue sur le bourinage, favoriser une arme a vol de vie comme le Rti'colis

Section Technique

Les invocations

La puissance de vos invocations ne dépend pas de vos caractéristiques, mais seulement du niveau d'invocation (une invocation de niveau 5 causera bien plus de dommages qu'une invocation de niveau 1).
Le nombre de points de vie de vos invocations dépend de son niveau et du votre. Ainsi, par exemple, un personnage de niveau 50 donne 50% de points de vie en plus à ses invocations.

$$PdVI = PdVIB \times (1 + NivP/100)$$

PdVI = Point de vie de l'invocation
PdVIB = Point de vie de base de l'invocation (valeur donnée sur le descriptif du sort)
NivP = niveau de votre personnage.

- Le Tofu : il se déplace loin mais porte des coups assez faibles. Il cause des dommages d'Air.

Tofu	Point de vie	Pa / Pm	Coût PA	Tours
Niveau 1	8	5 / 10	5	5
Niveau 2	10	5 / 10	5	4
Niveau 3	12	5 / 10	5	3
Niveau 4	14	5 / 10	5	2
Niveau 5	16	5 / 10	5	1
Niveau 6	33	5 / 10	4	0

- Le Bouftou : il est lent mais il porte des coups un peu plus puissants que le Tofu. Il cause des dommages Neutre.

Bouftou	Point de vie	Pa / Pm	Coût PA	Tours
Niveau 1	17	4 / 2	6	5
Niveau 2	27	4 / 2	6	5
Niveau 3	43	4 / 2	6	5
Niveau 4	55	4 / 2	6	5
Niveau 5	76	5 / 3	6	5
Niveau 6	146	5 / 3	5	0

-
- Le Prespic : il n'attaque pas directement ses adversaires, ses sorts permettent de retirer des PA ou de renvoyer des dommages qui lui sont causés.

Prespic	Point de vie	Pa / Pm	Coût PA	Tours
Niveau 1	18	5 / 5	6	5
Niveau 2	23	5 / 52	6	5
Niveau 3	29	5 / 5	6	5
Niveau 4	35	5 / 5	6	5
Niveau 5	41	5 / 5	5	5
Niveau 6	76	5 / 5	3	0

- Le Sanglier : il a la particularité de repousser ses ennemis. Il cause des dommages Neutre.

- Le Bwork Mage : c'est une invocation puissante, qui peut invoquer un Tofu maléfique. Il cause des dommages d'Air ou de Feu.

Bwork mage	Point de vie	Pa / Pm	Coût PA	Tours
Niveau 1	108	6 / 4	6	10
Niveau 2	126	6 / 4	6	9
Niveau 3	144	6 / 5	6	8
Niveau 4	162	6 / 5	6	7
Niveau 5	-	7 / 5	6	6
Tofu Malefique	Point de vie	Pa / Pm	-	Tours
Tofu level 2	35	7 / 8	-	4?
Tofu Level 2	40	7 / 9	-	4?
Tofu Level 3	45	7 / 9	-	...
Tofu Level 3	50	7 / 11	-	...
Tofu Level ?	?	? / ?	-	...

-

- Le Craqueleur : c'est une invocation d'attaque en force, lors de son attaque, il peut retirer des PA. Il cause des dommages de Terre.

Craqueleur	Point de vie	Pa / Pm	Coût Pa	Tours
Niveau 1	190	4 / 2	6	10
Niveau 2	277	4 / 3	6	9
Niveau 3	304	5 / 3	6	8
Niveau 4	361	5 / 4	6	7
Niveau 5	418	5 / 4	6	6

-

- Le Dragonnet : c'est l'invocation la plus puissante de l'Osamodas. Il cause des dommages de Feu.

Dragonnet	Point de vie	Pa / Pm	Coût PA	Tours
Niveau 1	120	6 / 3	8	10
Niveau 2	166	6 / 3	8	10
Niveau 3	200	6 / 3	8	10
Niveau 4	240	6 / 3	8	10
Niveau 5	280	6 / 3	7	10

Les sorts level 6, parlons-en

Je vois de plus en plus d'Osa level 100+ demander si tel ou tel sort level 6 est efficace. Moi même même si j'ai mon idée build sort... quelques sorts pourraient m'échapper.

Je vous propose de compléter cela ensemble :

Griffe Spectrale : Sûrement le sort que tout Osa intel boostera en 1er, car il est en effet le plus "dévastateur" des sorts d'attaque level 6.
Cri de l'Ours : Bien utilisé sur une invoc sur une dizaine de tours, elle rend les dommages très sympathiques, surtout si les CC affluent. (-full-Invoc- si tu passe par là, rajoute un screen de ton bwork boosté aux hormones de cri de l'ours)
Invocation de Tofu : *Hormis le fait que sa vitalité d'augmente pas, peut etre que un full invoqueur adorera le fait d'en sortir 2 3 par tours*
Corbeau : Bon sort d'appoint quand la ligne de vue est mauvaise, et le passage au level 6 rend les dommages "moins aléatoires".
Déplacement Félin : Très sympa et utile, il permet de cumuler ainsi 2 déplacements avant la fin des effets du premier.
Invocation de Bouftou : *Utile pour bloquer un adversaire rapidement par le fait d'en invoquer plusieurs dans le meme tour, mais son point faible reste son nombre de point de vie identique au level 5*
Crapaud : *Il s'avere que ce sort peut s'averer important si il se joue en CC et que la strategie de l'osamodas soit tourné autour du boost à long terme de ses invocations.*
Invocation de Prespic : La PO est augmentée de 1 au lancer, et les 3 tours de relance sont très sympathiques en PvP contre certains adversaires possédant une résistance faible au retrait de PA.
Fouet : *à compléter*

Comment monter mon Sacrieur ?

Présentation Générale

Les disciples du dieu Sacrieur ont une parfaite connaissance de la douleur et leurs techniques de combats se basent sur la volonté et l'endurance. Lorsqu'ils sont en combat, les Sacrieurs ne se soucient que très peu de leur personne et cherchent toujours à sauver leurs alliés.

Officieusement, les sacrieurs ont 1,5 à 3 fois plus de vie que toutes les autres classes à niveau équivalent, on peut les voir comme des tanks.
Leurs sorts les prédestinent à un avenir multi presque certain: des sorts (châtiments) où les alliés boostent, une sorte de tank (sacrifice), et des sorts de placement (transpo, coop).

Statistiques

Le Sacrieur commence sa vie avec 46PV, 6PA et 3PM.
les Sacrieurs ne sont pas très habiles de leur mains et ne maîtrisent aucun type d'arme en particulier. (Donc pas d'arme de prédilection, 30% de dommages en moins sur les coups avec l'arme.)

Bonus de Classe aux Armes (en %)

-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30

Ce tableau présente à partir de quel nombre une statistique passe à un autre palier. Le coût des points de compétence est simple pour les Sacrieurs : 1 point de bonus vous donne 2 points de Vitalité et pour les 5 autres compétences, il vous faudra 3 points de bonus pour monter d'un point.

Paliers		
-	1 pour 2	3 pour 1
Vitalité	0	-
Sagesse	-	0
Force	-	0
Intelligence	-	0
Chance	-	0
Agilité	-	0

Principes d'évolution basique

On augmente seulement la vitalité, tout le reste coûtant trop cher.

Il est impératif, pour ne pas être pénalisé dans le choix des armes, de penser à parchotter sa caractéristique principale au moins.
Si pour les caractéristiques le choix est très simple, pour les sorts, c'est tout le contraire. En effet, le sacrieur dispose de nombreux sorts intéressants et il est difficile de faire les bons choix. Il faut donc preter une grande attention avant d'utiliser ses points de boost et en particulier toujours peser l'intéret de passer du level 4 au level 5 chaque sort.

Principes des Châtiments

Pour augmenter sa puissance le sacrieur dispose de Châtiments. Sort quelque peu particulier puisqu'il augmente une caractéristique en échange de la vie du sacrieur.
Pour l'aider dans ce sens le sacrieur dispose d'un sort (l'épée dansante) permettant de s'auto-mutiler. Mais en groupe le mieux c'est d'inviter vos camarades à vous taper dessus. Il faut noter tout de même que c'est le nombre d'attaques reçues qui est important, et non pas la puissance (ainsi, les sorts comme Flammiche ou les armes multi-dégats peuvent être très intéressantes)

Il faut souligner que le châtiment se finit à la fin de votre tour. Vous pouvez ainsi lancer le châtiment, cliquer sur "suivant", quand ce sera à votre tour de jouer le châtiment sera toujours actif (en cas de sacrifice, vous pourrez donc taper un allié pour récupérer des bonus)
Un debuff dans le tour du lancer met fin à l'effet "boost pour chaque coup", mais les bonus acquis restent.

Réquisitionner tout un tour de l'équipe pour booster le sacrieur, c'est un gros sacrifice tactique. C'est rentable sur un combat d'une heure, pas sur un de cinq minutes.

Les sorts de classe

Ce tableau ci-dessous présente le niveau d'obtention de chaque sort :

Sorts de classe	
Niveau	Sorts
1	Pied du Sacrieur
1	Châtiment Forcé
1	Châtiment Osé
3	Attirance
6	Transfert de Vie
9	Assaut
13	Châtiment Agile
17	Transposition
21	Epée Dansante
26	Châtiment Spirituel
31	Sacrifice
36	Absorption
42	Châtiment Sage
48	Dérobade
54	Coopération
60	Punition
70	Furie
80	Epée Volante
90	Coagulation
100	Folie Sanguinaire

Les sorts (Descriptions détaillées)

Pied du Sacrieur (lvl1)

Très utile à bas niveau pour les sacrieurs force, il permet de faire de bons dégâts.
A noter qu'il ne faudra plus que 3pa pour le lancer au niveau 5 ! (Donc 2 attaques possibles par tour avec 6PA)
A partir d'un certain niveau néanmoins, et avec l'aide d'une maîtrise, les sacrieurs auront intérêt à prendre une arme de dégats neutres.

Niveau 5: 3pa, 1po, ec et cc à 1/50, 10 à 18 terre.
A haut niveau, ce sort perd son intérêt. Cependant, il peut être bon de ne pas l'oublier pour conserver un sort terre (et non neutre).

Châtiment Forcé (lvl1)

Pendant 1 tour chaque attaque que vous subissez vous rapporte un bonus de force valable pour tout le reste du combat.

Niveau 5: 4 pa, 11 à 40 en force chaque coup pris pendant un tour.

Châtiment Osé (lvl 1)

Pendant 1 tour chaque attaque que vous subissez vous rapporte un bonus de chance valable pour tout le reste du combat.
Il faut savoir que ce châtiment est le plus faible (1 à 30 au niveau 5) et que le sacrieur n'a pas de sort d'attaque eau. Il est donc recommandé de ne pas monter ce sort.

Pour les débutants: monter ce sort pour avoir de la prospection en plus est inutile, c'est négligeable.

Attirance (lvl 3)

Attirance est un sort permettant d'amener à vous un adversaire.

Monter ce sort au niveau Maximum (Niveau.5) est vivement recommandé. Et convient à tout les types de Sacrieurs.
Ce sort se lance une seule fois sur un ennemi, et a, bien entendu, une ligne de vue.
Au Niveau 5, le meilleur avantage étant qu'il passe a 3PA, ce qui permet beaucoup de combinaisons intéressantes par la suite.
Notez aussi que pour ramener vos compagnons, ce sort n'est que plus utile.

Au dessus du Niveau 100, vous avez la possibilité de le monter Niveau 6, là, par contre, ce sera en fonction de votre tactique: 1 Case de plus d'attirance, et un EC passant a 1/100.

Transfert de Vie (lvl 6)

Un sort indispensable a tout les Sacrieurs basés sur le Soutien.
Ce sort déverse xx% de votre Vie, a vos alliés autour de vous.
Ce sort est à booster, et à utiliser avec sagesse, en effet, trop le monter pourrait être dangereux.(Au niveau 5, vous perdrez 50% de votre Vie). Le booster lvl 2 peut être intéressant pour tout sacrieur pour sortir ses alliés d'une situation critique, voire lvl 4 ou 5 pour les sacrieurs à l'arc qui restent en retrait.
Avec cela, le gros soucis qui se pose aussi, est que le *nombre de tours entre deux lancers* ne baisse pas, et reste bloqué a 10 Tours, ce qui est relativement grand.
Le Boost de ce sort ne dépend que de vous et votre tactique.

Assaut (lvl9)

Assaut est le Sort de base des Sacrieurs Agilité. Il attaque a 3PO en ligne, non-boostable, avec ligne de vue.
Le Sort reste a 4PA du niveau 1-4, mais au Niveau 5 il passera a 3PA.
Pour comparer, ce sort est légèrement moins puissant que *Pied du Sacrieur*, toute fois, il attaque à distance.

Ce Sort deviendra, hélas, sûrement obsolète a Haut-Niveau. A vous de voir ce que vous voudrez en faire le moment venu.

Châtiment Agile(lvl13)

Le Châtiment qui donne de l'agilité, comparable à *Châtiment Forcé* ou *Châtiment Spirituel*.
Pendant le tour du lancer, tout les dégats reçus augmenterons votre Agilité.

+11-40 Agilité au niveau 5.

Transposition(lvl17)

Le Sort Transposition permet d'échanger votre place avec celle d'un allié.
Assez recommandé, même pour les joueurs n'étant pas orientés vers le Multi.
Augmenter de Niveau ce sort augmente la portée d'échange. Le *nombre de tours entre deux lancers* ne change pas, et reste à 5 tours. A utiliser avec sagesse donc.

Avec ce sort, une grande possibilité d'enchaînements/Combos sont offerts, que ce soit avec vos alliés ou vos invocations.
Montez ce sort au Niveau où vous le pensez le plus adapté a votre stratégie de jeu.
N'oubliez pas que ce Sort reçoit les +PO.

Épée Dansante(lvl21)

Ce Sort invoque une Épée qui viendra vous frapper pour vous booster avec vos Châtiments.
Cette épée, de préférence vous visera, vous. Mais faites attention, elle peut aussi attaquer vos alliés si ils sont à une portée plus avantageuse.
Monter cette épée augmentera le nombre de coups qu'elle porte : Lv.1-2: 1 Coup/Lv.3-4: 2Coups/Lv.5: 3Coups.
Suite à la dernière mise à jour, l'attaque Scarification comporte maintenant un CC et les dommages sont des vols de vie.

La Stratégie de base est de: La lancer, s'écarter de 3 Cases de l'épée, l'épée s'approche, vous lancez votre châtiment, l'épée vous tape et vous boost.
Notez que, une fois un certain niveau atteint, il vous sera possible aussi de lancer votre Épée et un Châtiment dans le même tour. (8PA seront nécéssaires si vous boostez un Châtiment et l'Épée aux Niveaux 5.)

Notez que chez certains Sacrieurs, cette épée n'entre pas dans leur panoplie de sorts. De manière générale ce sont les Sacrieurs pur Multi, qui se boostent uniquement avec leurs compagnons.

Une fois HL, cette épée peu comporter un certain problème. En effet, au delà de 15 de résistance neutre (Fixe), l'épée ne vous attaque plus. A vous de voir si vous voulez oublier cette ataque ou gerer un équipement adéquate.

Châtiment Spirituel(lvl26)

Un Châtiment montant l'Intelligence.
Fonctionne sur le même principe que les Châtiments précédents.
Vous le lancez, et durant le tour, tous les dégats subis vous donnerons de l'Intelligence.

Sort surtout lié à *Absorption*.(Voir plus bas.)

Sacrifice(lvl31)

Sacrifice est un sort permettant de protéger un allié.
Vous choisirez votre cible, une fois fait, vous prendrez tout les coups que prend la personne Sacrifiée.
Notez que si une personne Sacrifiée se prend une attaque, vous prendrez immédiatement sa place.
Ce sort est utile aussi en solo, le sacrifice sur l'épée dansante permettant de se booster soi-même, attention toutefois à lancer le sacrifice *avant* le châtiment.

Un Sort extrêmement utile pour des Sacrieurs Multi et Soutien.
Augmenter de niveau ce sort augmentera la distance du lancer de l'attaque. (Niveaux 1-4)
Mais, au Niveau 5, le Sort changera : Ce ne sera une personne que vous protégerez, mais une zone. Et tous les alliés dans cette zone seront protégés.

Ce Sort est à monter selon votre tactique et orientation, il est tout de même recommandé de soit mettre le Sort Niveau.1, soit Niveau.5.

Absorption(lvl36)

Absorption est le Sort Feu des Sacrieurs Intelligence.
Ce Sort cause des dégats à l'ennemi, mais Absorbe aussi une partie des dégats causés, et vous soigne.
Sort de Corps à Corps (1PO), son principal désavantage se situe vers son coût élevé, même au Niveau 5 (5PA), et aussi à cause de ses dommages, relativement minimes.

Une branche très dure et délicate, pas impossible, mais dure.

Châtiment Sage(lvl42)

Châtiment Sage est un Châtiment classique, au même comportement que les autres, mais le Boost est légerement différent: La Sagesse.
Ce Châtiment permet donc de : Gagner plus d' XP à la fin d'un combat, et aussi d'augmenter votre Esquive de PA/PM.

Le Boost est plus petit: +1-16 Sagesse au Niveau 5.
Ce Châtiment n'est à booster que selon vous, certains s'en passent très bien, et pour d'autres, il est indispensable.

Dérobade(lvl48)

Dérobade est un Sort trés spécial : Une fois lancé il permet d'esquiver les coups en reculant d'une case.
L'effet est infini, et l'esquive des coups se fait en probabilité. (5% au Niveau 1, 17% au Niveau 5.)
Il esquive les attaques au Corps a Corps, les Glyphes, mais, il n'esquive pas les attaques à distance.

Ce Sort est aimé des uns, détesté des autres, il peut étre un très bon allié, comme un gros poids.
Il ne faut pas lancer ce Sort n'importe comment, le recul d'une case peut vous sauver la vie, ou vous faire rater un tacle.
Il ne tient qu'à vous de savoir ce que vous voulez en faire, il convient a tout type de Sacrieur. Vous pouvez tout aussi bien vous débrouiller avec, que sans.

Coopération(lvl54)

Ce sort est l'inverse de *Transposition*.
Ici, vous échangez votre place avec celle d'un ennemi.
La portée est plus grande que Transposition (4PO Niveau1, 14PO Niveau5), le coût est le même (4PA), le temps d'attente entre deux lancers aussi (5 Tours).

Tout comme Transposition, son utilité dépend de votre tactique, il est tout de même conseillé de le monter, même si vous n'êtes pas trop orienté Multi.

Une utilisation surprenante de ce sort est l'échange de position avec une "Cawotte enemie" pour arriver au CAC d'un adversaire qui se croyait bien à l'abri.

Punition(lvl60)

Punition est un tournant décisif chez le Sacrieur, c'est un sort qui est, vraisemblablement, le plus puissant chez le Sacrieur car il lui entrouvre la voie du one-shot et de donc de combats plus rapides.
Ce sort se base sur votre vie pour attaquer, xx% de votre vie est convertie en dommages. Par la même occasion, à chaque attaque vous subissez des dommages. (50-80)

Au Niveau.1, c'est 17% de votre Vie qui est en dommages, et au Niveau.4, 30%.
Le Niveau 5 réduit aussi le temps d'attente entre deux lancers de 3 à 2, mais n'augmente pas les %.
Par exemple, une personne qui lance Punition au Niveau 5, et qui a 1.000PV, va faire 300 de dommages, et sera blessée de 50-80 dommages.
Le coût reste le même pour tout les niveaux : 5PA.

Une note très importante:Punition est d'élément neutre, mais n'est PAS affecté par la Force/+dommages/%Dommages. Punition ne marche QUE à la Vie.
Ce Sort est très recommandé, pour tout type de Sacrieur. Il est prudent de ne pas le monter lvl 5 directement. Il vaut mieux le monter lvl 4 (dégats identiques au level 5) dans un premier temps puis ensuite évaluer si l'on a besoin de réduire le temps de relance de 3 à 2 tours.

Furie(lvl70)

Ce Sort fonctionne tel un Châtiment, a chaques dommage un bonus, ici, le bonus est un +*Dommages*.
A chaque fois que vous prenez un coup, en plus des dommages du coup pris, vous prenez des dommages supplémentaires. (30/Coups au Niveau.1, 50/Coups au Niveau.5)
Attention: La durée des +*Dommages* n'est que d' un seul tour!

Avec un Niveau de Sort 5 obligé si on veut s'en servir, il est très utile pour les sacrieurs +dommages équipés d'une épée Royale du Bouftou (800 dégats en solo au lvl70 environ sur un tour). Permet aussi de bien booster vos flammiches (environ 4 flammiches à 100 dégats). Il faut faire néanmoins très attention à son utilisation car elle vous prive de pas mal de pdv. Mais sa perte en pdv en vaut largement sa puissance. Il vaut mieux lancer une coagulation en même temps.

Épée Volante(lvl80)

Ce Sort invoque une épée tel que l'épée Dansante, à la différence que cette épée attaque les ennemis.
L'épée a peu de PDV, 4PM, et des dommages ridicules au Niveau 1.
Au Niveau 5, l'épée a 6PM, Quelques PDV, et des dommages pas encore très convaincants. (Attaque deux fois, pour une moyenne de 40-50, on va dire.)

Cette épée a des utilités très minces, des dommages et une endurance pas très convaincants, même a Haut-Niveaux.
Même si on peut être satisfait de cette épée, pensez à tourner 9 fois le couteau dans la plaie avant de prendre une décision. (Proverbe Sacrieur)
Après, à vous de voir, mais en général, ce n'est pas recommandé.

Eventuellement, on peut envisager la combinaison Epée volante + sacrifice.
On pourra ajouter des dégats tout au long du combat et profiter des PM de l'épée pour rester au contact de l'ennemi. (Est ce utilisé par un sacrieur ?)

Coagulation(lvl90)

Sort utile à utiliser en cas de situation périlleuse... Je m'explique :
Ce sort fonctionne comme un châtiment, c'est à dire qu'a chaque coup reçu, on regagne entre 10 pdv (niveau 1) et 40 pdv (niveau 5). Ce n'est pas de la vitalité qui est gagnée, mais ce sont des soins.

Par exemple, si quelqu'un me fait une flammiche à -12 et que j'ai Coagulation niveau 5, il sera indiqué :
Machin lance Flammiche.
Trucmuche gagne 40 PDV.
Trucmuche perd 12 PDV.

A monter selon ses envies, mais peut-être utile en utilisation avec un châtiment
(Châtiment + Coagulation = Aucune perte de vie et les bonus du châti). Les soins apportés par la coagulation sont boostés par les %dommages ainsi que les +soins.

Folie Sanguinaire(lvl100)

Un Sort qui permet de *manger* ses alliés, pour se régenérer.
Le Sort offre une recharge d'environ 150-250 PV au Niveau.5, à 6PO.
Notez que ce sort peut être utilisé sur les Invocations alliées.
Notez aussi que, avec le Vol de Vie, vous ne pouvez pas absorber plus de la moitié de la vie de votre cible. Autrement dit : Si votre cible a 10PV, vous pouvez absorber au Maximal 5PV, pas plus.
Le Coût en PA est modéré, mais sachez que ce sort est à utiliser avec de grandes précautions, car il absorbe tout de même de grandes quantités de Vie.

Le Sacrieur agilité

Stratégie

Le sacrieur agilité est un sacrieur un peu spécial dans le sens où il cherche à fuir le contact pour éviter de trop consommer de pain, où il cherche à tacler les personnes en face.
Grâce à son grand nombre de PM, et aux sorts de gestion du terrain, le sacri air peut facilement taper son adversaire à tous les tours, ou même s'enfuir du CaC.
C'est un sacrieur aussi fort en PvP qu'en PvM de part ses PM et de sa faculté à tacler.

Stratégie PvM

En PvM, le plus classique est de commencer par châtiment, en se faisant taper par ses alliés au premier tour, ou l'épée en solo.
Ensuite, en multi, c'est souvent celui qui tacle la plus grosse bête, un eni dans le dos pour tenir bon, pendant que le reste du groupe s'occupe des petits monstres.
En solo, il joue sur sa capacité d'esquive, pour faire des combats en perdant très peu de vie (assaut à 3 po, 4 pm mini en général).

Très haut niveau: le sacrieur dans la team grobe.
Au premier tour, le sacri lance sacrifice (niveau 5 requis) sur tous les alliés à la fois.
Deuxième tour, châtiment agile, châtiment intel, châtiment sage (les trois châtis niveau 5).
Notez que le sacrieur n'a pas besoin d'avoir 12 pa de base pour ça, deux enis suffisent.
Le reste du combat, le sacrieur fait du corps à corps bourrin, se fait immuniser, partiellement ou complètement par les enis et fecas, et se fait soigner par les enis.

Stratégie PvP

Je vais remplir un peu cette section.
J'ai personnellement deux stuffs PvP (lvl 60/100, environ, après je ne connais pas encore)
Un stuff full agi, 8PA, 6PM, et que des attaques au Moon
Un stuff cac puissant, 8PM, 5PM (si possible, 5PM, car ça fait en général perdre une attaque à l'adversaire pour s'approcher)

La stratégie au Moon c'est de lancer le Moon à 8Po et de s'enfuir en se cachant des lignes de vue. Technique d'usure efficace sur de grandes maps, avec obstacles (au dessus du zaap d'Astrub, c'est pas mal et ça surprend)
La stratégie CaC, c'est commencer par attirance+punition, s'enfuir. L'ennemi très souvent viendra vous prendre au CaC (bond+cac, teleport+cac, fuite+cac, etc...). Vous le tapez et vous fuyez de nouveau. Ainsi, vous aurez l'avantage d'un CaC par tour, grâce à votre PM de différence.

Compétence

En premier lieu, monter assaut lvl 5 est un bon choix. Ensuite, châtiment agile s'impose également dans la catégorie des lvls 5. (Assaut faisant moins mal par rapport à Pied du sacrieur, il est donc extrêmement intéressant de monter châtiment agile lvl 5.) Il est aussi très intéressant de monter épée dansante lvl 5.
Attirance n'est pas obligatoire à monter lvl 5 sauf si on apprécie le combo : attirance+assaut. Pour les sorts transposition/coopération/Sacrifice, les monter lvl 2/3/4 est un bon choix, au vu des nombreux PM et des PO supplémentaires qu'offrent certains bons équipements. On peut évidement monter cawotte, mais pour un sacrieur équipé de tofu fou et d'items -intell, ce n'est pas la peine de le monter, le soin ne sera pas boosté. Optionellement, marteau de Moon est un bon choix si on arrive à se projeter avec 8PA (nombre de PA nécessaire pour lancer ce sort) Punition lvl 4 voire 5, serait également un sort intéressant, si on en arrive à terminer l'adversaire au CaC et qu'on possède encore une bonne réserve de PDVs. Les autres sorts sont à monter avec la tactique qu'utilise chacun. Lisez bien les avantages/désavantages avant de monter un sort, car, chez le sacrieur, de nombreux sorts sont à monter.

Equipement

- À faible niveau, on prendra un chacha, l'équipement arakne ou aventurier, et tout ce qu'on trouve pouvant donner de l'agilité.
À noter qu'il est possible de se reconvertir à l'agilité sur le tard, en commençant par un sacri force en panop bouftou.

- À partir du lvl 36, la Tofu Fou apporte un vrai plus. Un PM et un bonus d'agilité loin d'être négligeable la rende presque indispensable (elle recquiert un certain investissement financier, mais elle peut se garder longtemps)

- À partir du lvl 4x, les panoplies scarafeuille et kwak sont portables. Un mix des deux, avec ou sans Tofu Fou est généralement choisi.
Les bonus de la panoplie kwak peuvent être très intéressants, notamment pour jouer 6 PM avec les dagues Ahj deh la, Tofu Fou et le reste kwak.
Certains préfèreront s'équiper 8PA et 4PM avec Kam et le reste de kwak.
Enfin, pas vraiment d'équipement type à ce lvl.

- Au lvl 6x, on commence à porter la panop aerdala. Avec gelano, on atteint les 8PA et une bonne agi. 8PA est important pour attirance+punition, châti agi+châti sage, sacrifice+châti, coop+transpo, etc... Mon stuff à ce lvl était : dantgoule (coiffe aerdala coûte cher :x), panop aerdala, gelano, tofu fou, dagues aj de lah. Mais on peut se passer de la tofu fou pour prendre un CaC plus intéressant.

- Au level 8x, je tiens à dire qu'il y a l'apparition d'une arme vraiment intéressante. Le bâton du Sandanwa. 4PA, cc 1/30 +10, double dégâts à FM en air/air (donc cc monstrueux). Ce bâton n'est pas connu, mais il gagne à l'être. Avec mon stuff, je passe à 300 agi, cc 1/2, 8PA, 5PM, et des coups à 125 en normaux, 250 en cc. Du bonheur une fois bien châtié.

Quelle maîtrise ? (comparatif)

Vers le level 70/80 commence à s'envisager la maîtrise finale du sacrieur agilité.
Il faut noter qu'il est tout à fait possible d'en monter plusieurs level 6, et que toutes ont des points positifs et négatifs.
Les plus courantes sont :
épée (griffe aiguisée, fausse griffe)
arc (pêcheur FM, hidsad, xaveur)
dagues (aerdala, rat noir, et plein d'autres)
hache (vouge à poisson, membien)
bâton (sandanwa)

Comparatif épée/hache/arc, par godblastyoo (et pour les riches, aussi):
Citation:
Mode épée ou hache: oui les dégats de la hache sont plus stables, mais sur cc la fausse griffe de ceangal fait des ravages.
Voilà pourquoi le mode épée est plus recherché que le mode hache.

Hache = stabilité.
Epée = dégat correct inférieur à haches sur coup normal, dégat surpuissant en cc.

Un mode pour chacun tout dépend ce que vous recherchez

==========
Je vais parler pour des sacrieurs agilité, puisque je suis de ce type:

Le mode épée/haches pour un agilité:
Je tenais à dire que suite à des tests la hache menbien ou sabre yondawa air/air 10pa/5pm pour un sacrieur "full agilité" avec tofu fou sont vraiment monstrueux.
Le sabre est portable par un sacrieur sous tofu fou car ses prérequis ont été modifiés (Le prérequis force a disparu depuis peu).
Pas besoin de cc, vous pouvez faire du full agi/vita/sagesse, vous serez très puissant.

Hache aura ceci en dégat avec la meilleure potion de forgemagie et les metarias mage : 18-27 air + 7-16 air = 25-43 air. Sensible car réduit 2x sur résistance air, mais impressionant tout de même

Sabre yondawa: 18-34 air + vol de vie 3-4 air = 21-38 air, vol de vie qui crée une différence de points de vie.

Exemple d'équipement auquel vous arriverez:
amu tanu san, feuille de printemps ou amulette cérémoniale du rat
tofu fou ou cape itaineflamme/cape cérémoniale du rat / minotoris en mode 4pm
solomonk, bandeau kalyptus ou coiffe cérémoniale du rat
bottes harry, sandales titudes ou bottes cérémoniales du rat
anneau dragon cochon ou cérémonial du rat
bwak ou dragodindes agilité
gelano fm +air
parchottage agilité/sagesse... de quoi dépasser les 500 agilité de base et plus avec un bon châtiment.
Vous ne devez pas sacrifier de l'agilité pour des cc, donc vous prenez le meilleur de chaque.

En définitive:
-La hache cogne plus fort, est plus stable et possède des résistances integrées (une sorte de mini-bouclier)
-Le sabre a des dégats un peu plus faibles , mais il a du vol de vie et le port du bouclier possible (dont certains ne peuvent pas se passer).

==========

Un sacrieur full agi/cc fausse griffe de ceangal air 80% c'est le plus facile à monter si tu veux un stuff 8pa/5pm et des dégats de roxxor dès ton level 108.

La seule condition: parchottage de la force à un niveau suffisant pour porter épée sous tofu fou.

Collier dc (3), ceinture du rat noir (4), anneau dragon cochon (4), getas aerdala (4), scaranneau blanc (4), coiffe gelax (6) = 25cc

En comptant des bonus moyen sur anneau dc (30 force/x agi) et fausse (40force/xagi) = 70 force.

70-100 malus de la tofu fou = -30 , il vous reste 81 points de force à trouver en parchottage ou en attendant le solomonk/coiffe de la dragueuse qui va venir faciliter tout ça.

Le scaranneau se remplace à terme par anneau cérémonial du rat, getas par bottes harry, gelax par solomonk, collier par amu dragoeuf 2cc (plus puissant, mais 1cc en moins trouvé sur solomonk 7).

Vous devriez atteindre 500 agilité de base sans trop de problêmes.
Miam...

Enfin pour ceux qui ont parchotté force il existe l'épée du rat blanc air/vol de vie neutre, mais je ne l'ai jamais testée.
Mais équipement 10pa obligé, ça peut rebuter.

==========

Pour Galnar je tiens à preciser ceci également:
J'ai craft le sram archer pour tester sur un sacrieur agilité.

Un sacrieur (lvl 120 pour atteindre les cc) equipé 10pa - 4pm - 1/2cc au sram archer air/vol air avec 355 agi de base avec un jet moyen de châtiment agi à +70, voici les dégats:

+- 200 sur coup normal (avec 25-35 vol de vie) et sur cc cela va de 345 à 415 (vol de vie supérieur à 75).

Par rapport à mon mode arc boutant sur pounchingball: le coup normal du sram archer est inférieur de 50 points à peu près, mais sur cc le sram archer tape 50 à 70 points plus fort.

Attention cependant c'est à prendre avec des pincettes: sur des résistances air, le sram archer sera réduit 2x (dégat air/vol de vie air) et boutant 1x (dégat air).

En définitive en comparaison de l'arc boutant: un mode sram archer plus aléatoire, plus puissant sur cc, avec du vol de vie à distance, mais beaucoup plus sensible aux résistances air.
Et 7po du sram archer contre 8po de l'arc boutant.

A toi de voir le mode qui t'intéresse le plus (^ ^)

==========
Attention découverte!

Il est possible de sortir le mode arc boutant 1/2cc-full agi (pres de 470 agilité de base avec parchottage agilité) avec 5pm grâce aux nouveaux équipements!
Je l'affirme haut et fort: je l'ai fait et ça fonctionne
Cela demande un sacré investissement, de la chance sur les forgemagies et des sacrifices vita/sagesse pour mettre des équipements agi/cc , mais c'est faisable:

-Anneau dc 4cc / x agi et un max de chance pour les prérequis de l'arc.
-Collier Dragon cochon 3cc
-getas aerdala et bientôt bottes harry 4cc (quand j'aurais cette étoffe qui m'en fait baver soit dit en passant... pouvez pas faire en sorte qu'elle se drop plus?)
-solomonk 7cc

-arc boutant 4cc/15%dommages/ un max de chance
-alignement espion grade 21 = 1cc
-forgemagie du gelano 1pa/1cc

total = 24cc

le 5ème pm vient de la tofu fou, donc il vous faut parchotter 101 chance.

Avec le 1 de chance grâce au parchottage et la combinaison de l'anneau dc et de l'arc, vous devez obtenir 51 chance pour avoir le prérequis de l'arc.

Tous vos équipements donnent suffisament d'agilité pour vous permettre de passer le 1/6cc en 1/2cc.

J'ai eu du mal à finaliser ce mode, mais vous cognez comme un boeuf à 8po...

Voilà où j'en suis du mode arc boutant, je ne pense pas qu'on puisse aller plus loin avec cet arc.
Citation:
Sacrieur agile et épée

Le sacrieur peut se permettre de jouer toutes les armes,de la plus roksative a la plus fun. Le sacri agi ne déroge pas à cette règle et je vais donc vous présenter le chemin de l'épée selon moi. Le sacrieur agile épée commence dès le lvl 68 selon moi, avant il est plus avantageux de frapper à l'aide d'assaut.

Le niveau 68 marque l'arrivée de plusieurs éléments : Gelano et amu aerdala un peu plus tôt, et la griffe aiguisée surtout. Cette épée fait de 16 a 30 dégâts neutre, coûte 4PA, a le CC à 1/30 et un bonus de +12. En FM a 80%, elle fait donc de 13 à 24. Soit 25 a 36 en CC, ce qui rend les dégâts sur CC supérieurs au jet maximum sans CC.

Les 30 de force demandés pour la porter empêche le port d'une tofu fou avec mais ce n'est pas bien grave, il existe d'autres capes que celle ci : La poilue et le bonus de PO pour jouer sur transpo/coop/sacrifice et multijoueurs, la classique cape Aerdala combinée avec d'autres éléments de la panoplie pour avoir un bon total d'agilité, ou la cape de Jule Yanos si vous souhaitez rester en 5PM tout en ayant un bonus de portée.

Cette épée peut se jouer de 2 manières : Soit en 1/2CC grâce à Guenille, Chafeuse, Scaranneau blanc et Getas aerdala, soit en mode Full agi toujours 8PA 4PM. Prenons le premier mode dit CC :
Il faut pour cela une guenille 10CC, assez facile a faire désormais grâce a la costumagie, mais n'espérez pas une 11CC ^ ^ Une chafeuse est aussi conseillée, afin non seulement de remplir le prérequis force, mais aussi de compléter les bonus CC. On arrive donc à un total de 19CC déjà, plus que 6. Je conseille personnelement de prendre les getas aerdala, qui font déjà un bonus de 4, qui combinées avec un anneau du jeune vald permettent de faire un total de +26 au CC, de quoi avoir un objet avec un CC en moins.
Il faut donc, récapitulons les objets, je compterais des jets moyens sur l'agi/vita :
Une amulette aerdala, 1PA 30Agi 30vita ou tout autre amulette PA petit budget
Un Gelano
Une anneau du jeune Vald
Une ceinture chafeuse 9CC
Une Guenille 10 CC et essayez de garder 75 en initiative ça peut toujours servir
Des getas aerdala 4CC 30agi 30vita
Le chapeau il y a 2 solutions : le dantgoule et son très gros bonus agilité/vie, ou le chapeau aerdala et son bonus sagesse. Selon moi le must reste un dantgoule, même si le aerdala peut toujours avoir de l'utilité sur un bon jet.
Enfin la fameuse épée, FM a 80% sinon il vaut mieux garder l'assaut ^ ^

On arrive donc à un total avec un dantgoule :
180 agi sur des jets moyens, 205 sur jet parfait
200 vie toujours sur jet moyen, un peu plus sur jet parfait
+26CC nécessaires et environ 60 de force, tout en ayant 8PA/4PM
Ce mode comporte plusieurs avantages : le CC à 1/2, 8PA, pouvoir caser un marteau de moon des fois

que l'ennemi ait un peu trop fui, un bon lot de vitalité.

Voilà je présente maintenant un mode un peu plus normal, qui consiste simplement à taper.
Toujours pareil on ne peut pas avoir de tofu fou, il est donc utile de prendre une cape aerdala selon moi, qui apporte un bonus vitalité tout en ayant un bonus agilité et le bonus de panoplie. Garder le dantgoule peut être une bonne idée. Au niveau de l'anneau il faut bien évidemment un gelano mais on peut prendre en sus soit un jeune vald soit une alliance aerdala en fonction de nos moyens. La ceinture je conseillerais tortue jaune pour le Bonus PO/ini/agi/vita, bien qu'une Xerbo reste une possibilité à garder en tête.
Toujours et encore des getas aerdala et l'amulette du même nom.
On arrive donc au total suivant :
sur des jets parfaits cette fois : 230 agilité, 8PA/4PM et un bonus de vie égal à celui d'agilité approximativement. Ce mode laisse environ 50 de sagesse, et se destine plus à du PvM bourrin type kanigrou/bolet/pandala
toujours pareil les 8PA permettent de caser un marteau de moon si besoin est.

Je laisse le post en suspens et reviendrais plus tard présenter le mode à la fausse griffe que j'attend avec impatience.

PS : tout ce post se base sur des suppositions étant donné mon faible level 58, et j'attend donc de voir comment pourront réagir quelques uns des sacrieurs Epée agile, voir s'ils peuvent corroborer mes calculs et observations.

Petites précisions sur la tofu fou

La tofu fou, avec son bonus agi monstrueux et un +PM très intéressant, est une cape portée par les sacrieurs agiles autant à bas level qu'à THL. Pourtant, sans un parchottage très important, ses malus peuvent en faire une cape handicapante.

D'après Belnal, il faut donc arrêter de se focaliser et de se limiter sur son équipement à cause d'une cape !
Il existe désormais d'autres capes agi très intéressantes (craq légendaire, cérémoniale, itaineflam). OK elles donnent moins d'agi, OK, elles ne donnent pas de PM. Cependant, elles donnent de nombreuses caractéristiques annexes qui sont tout aussi utiles : vita, sagesse et autres bonus sympathiques. De plus, on gagne aussi en initiative puisque on n'a plus de malus de caracs. Sans oublier que les gains éventuels gagnés sur la cape (cc ou prérequis plus légers) se répercutent sur le reste de l'équipement en permettant entre autres de s'équiper plus agi ou plus sagesse (exemple : remplacer une chafeuse par une ceinture rat noir pour les cc).
Qui plus est, avec le châtiment agile, la différence d'agilité entre un perso avec ou sans tofu fou en multi devient vite négligeable (50 à 60 agi représentent 2 boosts d'un châti lvl 6). La seule différence qu'il reste donc est le PM en plus sur une tofu et de la vita/sagesse pour une autre cape, ce qui rend à mon avis les autres capes beaucoup plus intéressantes dès qu'on est correctement boosté.

Où XP ?

- À faible lvl, comme tout le monde, on tape des bouftous puis des abraks/scaras. Pas mal de pv en face, mais ça ne fait pas réellement mal.
-Pour les abras , une technique simple consiste à utiliser l'arakne invoquée comme pivot pour éviter les pertes de PA . En effet en vous déplaçant en la taclant 1 fois l'abra fera abraknassion au lieu d'écrasement (perte de 1 Pa)
Si vous êtes à l'Ouest(gauche) de l'arakne vous montez(ou decendez) et la collez à son côté Nord ou Sud (supérieur ou inférieur = du côté opposé à l'abra) l'abra avancera fera abraknasion puis vous collera et vous aurait vos 6 pa et vous n'aurez alors plus qu'à recommencer ^ ^
- Vers le lvl 40 on peut (ça dépend aussi de votre équipement) commencer à aller voir les ouginaks. Combats rapides, peu dangereux si on évite le CaC.
- Vers le lvl 60, avec la célèbre Punition, on peut aller voir du côté des Blops et des Kanigrous. Les

Kanigrous peuvent être une source d'xp pendant très longtemps. Les serpentins peuvent châtier correctement, il ne faut pas les tuer systématiquement. Les pandits/dules peuvent aussi être intéressants. Éviter les kazes, par contre ^ ^'
- Après, alterner Kanigrous/Koalaks/Pandala, ça permet de voir un peu de pays. Avec une team correcte, les foux sont possibles. Mais avec une team correcte, hein ^ ^'

- Vers le level 80/90 et plus, on peut accéder à :
- Foux avec une team correcte multi éléments.
- Cimetière primitif en groupe : Momies koalaks / Maitre koalaks (belles faiblesses air), à faire avec des persos feu principalement (chevaucheurs et fossoyeurs). Excellente xp en groupe à partir du level 80, 90 je dirais, jusqu'au level 200
- Égoûts des différentes cités (Brak/Bonta) : Belles faiblesses air, possibilité de punir et de OS la plupart des monstres présents, mais groupes level > 350 relativement rares. Éviter les chamans, ils sont tout à fait chiants si trop nombreux. Petit bémol : Problèmes de lag sur les lieux. Tranches vers le level 80/90, jusqu'au level 120 je dirais.
- Lande de Sidimote pour les amateurs d'xp solo, des combats de plus ou moins 2 minutes pour environ 30'000 d'xp
- L'île du Minitoror. Xp solo, très peu de cartes, repop super rapide. Nécessite un niveau 8X et un bon stuff. Un serpiplume maxi, des groupes de niveau 110 se gère en 2/3 minutes pour 40/50'000 d'xp. Un seul problème, l'accès, relativement long, prévoir au moins 1000 pains à chaque fois pour éviter les aller-retour.
- Vallée de la Morh Kitu. Groupes plus conséquents, y aller avec une bonne team vers le level 100/110. Très bonne xp aussi.
- Grobe, qui fût un temps très prisé, mais combats très longs. Par contre, excellent endroit pour droper.

Le Sacrieur force

Stratégie

La Stratégie du Sacrieur Force consiste à infliger le Maximum de dommages à ses adversaires. Étant donné que le Sacrieur sera basé sur la Force, et n'aura que peu d'Agilité, les Tacles seront durs, il faudra donc infliger un Maximum de Dommages en un minimum de temps.
Le Sacrieur Force doit monter au Corps a Corps rapidement, des Sorts de déplacements, ou des bonus de PM seront les bienvenus.

Il est donc conseillé, par la même occasion, de porter des objets donnant aussi de l'Agilité en complémentaire pour garder vos adversaires au CaC. (Voir en dessous)

Compétences

Les Sorts très recommandés au Sacrieur Force seront:
-Pied du Sacrieur
-Châtiment Forcé
-Attirance
-Maîtrise des Épées
-Punition

Les Sorts Conseillés:
-Épée Dansante
-Coopération
-Transposition
-Coagulation

Ensuite, vous pouvez bien entendu monter des Sorts "Tactiques" tel que Dérobade, Châtiment Sage, etc...

Equipement

L'Equipement des Sacrieurs Force est, logiquement, basé sur la Force.
Étant donné que seul l'Equipement offre de la Force, il est recommandé d'avoir les meilleurs jets possibles.

Notez que, vu qu'un Sacrieur Force aura pour but d'aller au CaC le plus vite possible, mettre, "au passage" de l'Agilité ne pourra être que bon, pour garder vos ennemis près de vous.
Il est tout aussi recommandé des +PM pour un déploiement plus souple, et un CaC plus rapide.

Donc des Equipements "Multi-Bonus" sans pour autant délaisser la Force sont le bienvenu. (Anneau du Jeune Vlad, par exemple.)
Etre "Pur Force" peut, évidemment, être très bien viable, il faut juste faire très attention à sa tactique.

Comme Bonne pano full force on peut garder la pano Scara vert jusqu'au lvl... 7x-80 ou bien pour ceux qui ont un peu les moyens, vous avez la posibilité de prendre la pano Kwak Terre. Remplacez l'amu kwak par une Kam Asutra et vous obtenez 8PA, 4PM et +1PO. Très pratique en PvP.

La pano Scara verte+Amu du Kam+ Geta terrdala+ anneau kwak.
Puis remplacer éventuellement la ceinture scara par une bonne chafeuse.
Puis équipé Amu terrdala, Chapeau terrdala, Geta Terrdala, Chafeuse, Gelano, Bracelet Magique de Farle, Cape Terrdala en attendant la brouteuse.
Toute cette Pano peut rester la même jusqu'au lv 100-120 je dirais.

Edit par Uma-Turman (note pour sacris 70-80):

Si vous jouez à l'épée, votre but sera d'arriver au CaC au plus vite. Dans ces cas là, optez pour une griffe aiguisée. Vous aurez la possibilité de surprendre un adversaire, en cooperant avec une invoquation et en plaçant un bon coup d'épée.
Cette tactique requert 8 PA au minimum, donc si vous avez les moyens, prenez un gelano + amulette terrdala (ou toute autre amulette +1PA), sinon vous pouvez très bien vous contenter d'un abracaska.
Par la suite cela se complique un peu, il vous sera impératif de garder votre adversaire au contact, avoir de l'agilité est donc impératif (avec 1xx d'agilité vous pouvez combattre des adversaires redoutables), vous pouvez prendre amulette aerdala et les geta aerdala. Vous allez perdre un peu de force, mais celle ci pourra etre compensée par un familier.
Au niveau 80, mon choix s'est penché vers une pano Farle. Certes couteuse mais qui presente bien des avantages par rapport a la Terrdala.
Cette panoplie offre un mix force, sagesse, agilité, vita et reductions, ce que Terrdala ne fait que à moitié. Certes, la Terrdala donne plus de vitalité, mais faut deja reussir a reunir les 7 éléments et combler le prérequis du bouclier.

Où XP ?

Les petits levels, comme tout le monde, araknes, bouftous, etc.

A partir du niveau, 25-30, les scaras sont plutôt intéressants, quoique les groupes appropriés peuvent être rares (un seul scara ça se voit moins depuis quelques temps) et surtout le spot surchargé. Sinon, les cochons de lait, ou les boos, mais de même, ya du peuple.
On peut rester sur les scaras jusqu'au lvl 40-45 en en tapant 2 ou 3, mais ça fait des combats longs pour un maximum de 10 000- 20 000xp.

A partir du 40-45 donc, direction cania et ses maitres bolets des champs ! Tout bénef, des combats

longs au début mais qui xp bien, et au fur et à mesure, plus courts car puissance de frappe augmentée. Et, gros avantage, le drop d'épines de champ champ, pour les parchos force, et de champignons, pour les parchos sagesse ! On peut y rester jusqu'au niveau 60-70, en en tapant 2 sur la fin (lvl 100+) , punition rendant les choses beaucoup plus évidentes. Ou bien être ami avec un xelor 70 ou un eni et aller s'enchainer les combats aux craqueuleurs des plaines. Combats de 10 min, pour 50 000 XP environ sur des groupes de 7 craq et un drop plus qu'avantageux pour votre portefeuille!

La transition vers les chafers de bonta se fait au rythme de votre puissance de frappe... Je conseillerai de s'y risquer seulement si on tape au moins à 150-200/tour avec quand même un mini de 750 pdv, et là, c'est bonheur ! Des combats de 1 à 3 min, 35 000xp avec 110 sagesse par là. Drop de ressources pour le craft d'une chafeuse (qui est vachement bénéfique à la revente, si bon jet cc) et de nourriture pour les familiers du genre corbac, fotome etc.

Il me semble que la meilleure option ensuite ou à la place c'est les ouginaks.
Les ouginaks sont assez durs, enlèvent beaucoup, pour avoir des combats rentables il faut totaliser les 180 de sagesse, avoir 200-220 de force et 800 mini de vie.
Après ça les combats s'enchaînent extrêmement vite, 0 à 2 minutes pour 35 000 à 50 000 xp.
On peut xp là jusqu'au lv 100 au moins.

Egalement, pour les amateurs d'xp solo, l'île du Minotoror est plutot pas mal. Des groupes de niveau +/- 100 qui rapporte 40'000/50'000 pour 3 minutes de combat. Favorisé un stuff avec un minimum de force et d'agi sinon c'est mort. Prévoyez également une quantité conséquente de pain afin de ne pas tomber trop vite en rade, l'aller-retour se faisant en environ 5/10 minutes.

Pour la suite, un autre complètera !

Tactique PvP

La Tactique pour le PvP avec un Sacrieur Force est très dure :
-Soit vous tentez de commencer "en arrière" pour prendre le temps de vous booster.
-Soit vous commencer le plus près possible, pour ne pas laisser partir votre adversaire et lui infliger le maximum de Dommages.

Il faudra bien entendu faire usage le plus possible d'Attirance qui permettra de rapprocher votre opposant.

Il faut faire très attention aux retraits de PA/PM qui peuvent vous coûter cher.
Dans la mesure du possible, il faut être toujours le premier a frapper, pour commencer à creuser l'écart avec votre adversaire.
Tentez de lui faire peur en lui faisant perdre des PA/PM en tentatives de fuite.

Portez une attention bien particulière aux obstacles, il peuvent, dans la majeure partie des cas, être un ennemi redoutable. (Attirance, avec la ligne de vue.)
A vous de les utiliser à votre avantage.

L'arc en pvp

Ayant été l'un des premiers sacrieurs à l'arc, je me permets d'énoncer une technique de pvp qui m'a valu mon rang 10.(Evidemment cette technique passé le lvl 12x devient obsolète)
Si l'on prend une base d'un bon stuff, avec un arc du pêcheur en mode 8 PA. On peut asséner deux coups d'arc par tour, sachant qu'en étant bien stuffé on peut facilement arriver à 2*200.
L'avantage tactique de l'arc vient de sa PO, l'ennemi n'a pas le temps d'arriver au cac, et dans le cas contraire on lui colle une puni au cac.
By Yao...

Le Sacrieur intelligence

Stratégie

La stratégie du sacrieur intelligence est très liée à sa capacité de se régénérer grâce à Absorption. Il constitue ainsi une grande réserve de points de vie pour son équipe grâce au sort Sacrifice lvl 5 qui lui permet de protéger plusieurs alliés
Une stratégie très efficace est de sacrifier au moins un éni pour le sauvegarder le plus longtemps possible. En échange, l'éni devra veiller aux points de vie par des soins directs, par mot de prévention ou par mot de régénération.

Compétences

Sacrifice lvl 5
Châtiment spirituel lvl 4-5 : pour profiter au mieux des sorts basés sur l'intel
Absorption lvl 4-5 : pour se soigner
Dérobade lvl 4-5 : pour sauvegarder ses points de vie
Le choix laissé entre le lvl 4 et le lvl 5 permet de mettre l'accent sur la nécessité de bien peser le gain obtenu entre les 2 niveaux pour le coût en point. En particulier, pour dérobade, je ne suis pas convaincu par les 3% d'esquive supplémentaire que procure le passage au level 5.

Equipement

+PA pour atteindre les 10 PA (avec l'aide d'eni) et donc 2 absorptions
Réduction de dommages pour économiser ses points de vie
Intelligence supplémentaire
Vie supplémentaire

Le Sacrieur + Dommages

Ce sacrieur un peu spécial joue surtout le multi élément et c'est un COGNEUR. Comme tout les sacrieurs il met tout ses points de caractéristiques dans la vie et parchotte le reste des éléments. Son but est de pouvoir frapper très fort de loin comme de près dans tout les éléments. Au lvl 70 en pvm vous frapperez à environ 300 par tour sans châti ni maîtrise à l'épée du bouftou royal sur des monstres avec des résistances de 10 a 20%.

Avantage: Tape dans tout les éléments
Inconvénient: Un adversaire qui réduit et c'est la galère...Les fecas deviendront vos pires ennemis =/

Stratégie

Se faire booster dans tout les éléments ou l'élément de faiblesse de l'ennemi et en +dom grâce au châti et à furie. Ne lancez Furie que si vous êtes en présence d'un bon éni ou si vous êtes sûr de pouvoir one shooter l'adversaire dans le tour qui suit.
Allez au corps à corps et taper plus fort que n'importe quel autre sacrieur et iop bien sûr. Des frappes phénoménales peuvent être atteintes au lvl100-120 et monstrueuses au dessus du lvl 150 (environ 4000 dégats en un tour). Plus vous aurez de vie plus vous pourrez prendre de la puissance en +dom avec furie.
Topo supplémentaire: Selon moi, Furie est, (depuis son nerf ne le faisant durer plus qu'un tour), un sort totalement inutile, tant qu'on est pas HL. Perdre 6PA (donc souvent presque un tour complet),ainsi que 200pv ou beaucoup plus pour taper le double le tour suivant n'est que rarement avantageux: L'eni doit assurer derrière, et vous aurez tapé votre tour à 1000 dommages, mais aurez

laissé au moins la moitié de votre vie là dedans et re-taperez à 300 le tour suivant =/ (au lvl 70)
Ce sort révèle un intérêt bien plus élevé quand il est couplé avec Coagulation (9PA) dans un PvM en multi, où quand l'ennemi est à distance les enis et fecas présents vous boostent afin de bien faire souffrir l'adversaire au tour suivant, ou au pire de bien l'entamer avec 4 flamiches à 100dmg. Il ne faut pas penser à l'utiliser systématiquement à chaque combat, ce sort n'est pas adapté pour ça.

Compétences

Flamiche lvl 1, ou 2 pour le +PO permet de flamicher à plus de 30 dégats par flammiche X 4 vers le lvl 70
Punition lvl 5
Maîtrise épée lvl 5 (investissement pas forcément obligatoire, étant donné les petits dommages x4 de l'épée BR)
Furie lvl 1 ou 5 selon votre mode de jeu, peut permettre de booster fortement les +dom. Il reste néanmoins difficile à utiliser car il faut être au corps à corps avec votre ennemi au tour qui suit. Au pire on arrive toujours à placer 4 flamiches à 100 ^^.Il m'a souvent permi de one shooter des adversaires de 20 à 40 lvl supérieurs au mien en pvp, Inconvénient: gros sacrifice en vie, sauf à partir du lvl 90 avec coagulation, si on a 9PA.
Coop lvl 5 conseillé, Utile contre Sadis, Osas etc pour le combo Coop sur l'invoc/CaC
Transpo lvl 3mini si vous faites un peu de multi
Epée dansante lvl 5 si vous voulez prendre le temps de vous auto-châtier
Sacrifice lvl 1 ou 5 pareil, à booster dans une optique de multi
Ou aussi, soit:
Châti Forcé et Pied du Sacrieur lvl 5, meilleurs dommages qu'à l'assaut
Châti Agile et Assaut lvl 5, un plus pour vos jets d'esquive.

Equipement

8PA 3PM minimum
Tous vous équipements doivent comporter des +dommages. Attention, ne dépassez jamais le maximum naturel en forgemagie, il semblerait que les +dmg soient bridés: Impossible de passer le max naturel, après plusieurs centaines d'essais sur des équipements différents. Généralement le max c'est +5 ou 6dom par équipement lvl 70, ça va croissant avec le lvl.
Armes à dégats sur plusieurs éléments (l'Epée Royale du Bouftou est indispensable au lvl 70).

Au lvl 70, j'avais personnellement:
- Epée BR magée +7 sagesse (malus de -11 à -60 facile à remonter, on peut monter à +8 en insistant un minimum)
- Champo: +5dmg +40vie, +1PO. Alternative: Masque Kanniboule +7dmg, Masque Trauma +5dmg +60 force.
- Cape du désir O'Boule: +5dmg, 30 sagesse, 60vita, 4cc. Alternatives: Vegacape +7dmg +20%dmg, Mokette +7dmg, Guenille +10cc, +150ini, +5dmg.
- Gelano: +1PA (ne pas tenter de le mager =/)
- Anobra: +5dmg. Alternative: Anneau Bsène +5dmg, +5 soins, +35vita, +1 invoc, 2% résistance feu, 2% résistance eau.
- Amu Aerdala: +3dmg, +1PA, +30vita +30agi. Alternative: La Broche céleste +1PA +2dmg +5cc -20 force -20 sagesse.
- La Xerbo: +35 force, +20 sagesse, +35 agilité, +5dmg, +5%dmg, +1 invoc +250pods, +2% résistance air. Alternative: Dodu trembleur, +8dmg mais gros malus Chance/agi, Réduc physique/magique de 8.
- Tongues Wabbit +5dmg, +35intel, +100ini, +5%résist terre, à remplacer par des Sandales Adin +5dmg, +150vita, +20 Sagesse, +5cc au lvl 76.
Les jets sont aléatoires, je n'ai écrit que les jets parfaits ^^
- Familier: Minimino +50%, Tortue +10, ou encore Peki bien monté ou Chacha Blanc pour compenser un manque d'ini inhérent à votre stuff :x

Avant le lvl 70

Si vous êtes impatients de passer +dmg, ou alors que vous ne voulez pas passer par un mode Force ou Agi en attendant, vous le pouvez, mais la vraie puissance du sacri +dom ne s'affichera qu'à son lvl 70 avec l'épée BR.
Prendre des armes à doubles dommages est donc conseillé, on a notemment, à bas lvl, les dagues Queues de Chaton, pour taper 2 fois en mode 6PA, les 8pa étant inaccessibles à ce lvl.
Vous devrez faire avec pendant un moment, et on peut aussi remarquer la baguette du tofu proposant un double vol de vie pour 6PA x)

Au lvl 6x, il faut se dégotter un Gelano (un Abracaska vous prive d'une coiffe potable en +dmg et vous descend à 2PM :/) Et alors, en mode 8PA, on a une arme avec laquelle on commence à se faire plaisir: L'arc du Koalak. Avec un minimum de stats ou un Minimino, on arrive Facilement à Monter à 40dommages, et 40 de vol de vie Air, pour 4PA. Donc 2 attaques en mode 8PA, en tapant de 160 et soin de 40 par tour, à distance et sans maitrise (toutefois attention à sa portée de baguette, +1 ou 2PO dans votre stuff sont conseillés).
En patientant pour l'épée BR, c'est un très bon compromis.

Le Sacrieur Chance

Ce sacrieur extrêmement rare ne dispose pas de sort d'attaque dans son élément, et doit utiliser un châtiment très aléatoire. Néanmoins, l'économie d'un sort d'attaque peut servir à booster une maîtrise, un autre sort de soutien, ou un autre châti pour disposer de plusieurs modes et s'adapter au combat. D'autre part, ceux qui ont déjà joué une classe eau savent à quel point quelques pp en plus peuvent faire du bien à vos économies, surtout chez une classe aussi dépensière que le sacrieur.

Stratégie

Compétences

Equipement

Vous disposerez assez tôt d'armes plutôt intéressantes et originales : les ergot mina, qui vous permettront une économie énorme de vie en PVM, l'arc du Xuelom, le marteau Re'Thu.

Le Sacrieur Multi-Joueur ou soutien

Les rôles du sacrieur soutien sont multiples : placement, protection, soin, tankage... c'est un personnage capable d'organiser le combat de toute son équipe. Idéalement, le sacrieur soutien est feu et/ou air : l'agi permet le tacle et le placement, l'intel permet d'équiper des armes soin et de profiter pleinement des préventions et armures. Avec un bon châtiment intel, les soins par armes et les réductions peuvent devenir aussi impressionantes que le sont les frappes des éléments d'attaque en multi.

Stratégie

Le sacri placement n'a pas forcément besoin de commencer par un châtiment et peut démarrer tout de suite son travail de placement. Son rôle est, comme son nom l'indique, de placer alliés et adversaires de manière à positionner les alliés dans une position forte, et les adversaires dans une position faible. Parmi les stratégies courantes, l'isolation des adversaires clefs au sein de son propre camp et loin des leurs via attirance ou coopération, la protection des alliés en les tenant hors de portée des adversaires, le tacle d'ennemis pour les immobiliser. Il n'y a pas de stratégie type, elle doit s'adapter à la map et aux groupes. Il est toute fois conseillé de pouvoir faire autre chose que du placement, car il vient toujours des moments où aucun placement n'est possible, soit que la situation ne permette pas au sacri d'utiliser ses sorts de placement, soit que la situation soit arrivée à un positionnement idéal que le sacrieur ne peut plus améliorer. Sacrifice doit être utilisé avec prudence, car il offre des possibilités de placement très intéressantes, mais peut aussi mettre en l'air tout le travail de placement du sacrieur.

Le sacrieur tank/soin commencera le combat de préférence par la technique habituelle : sacrifice, châtiment intel en multi. À partir de là, tout est une question de gestion de ses points de vie et de ceux de son équipe. Les sorts de protection des alliés, préventions et armures, sont les bienvenus. Quelques combinaisons intéressantes : Folie sanguinaire sur un allié en bonne santé, puis sacrifice de cet allié, folie sanguinaire + transfert de vie + sacrifice + coagulation, etc... Il est également possible (sans aucune garantie, testez) qu'il existe des combinaisons très intéressantes avec certaines armes soins et le sacrifice, permettant au sacrieur de se soigner lui-même en attaquant ses alliés avec ces armes. Équipé d'une arme soin, le sacrieur n'est pas obligé de maintenir son équipe sous sacrifice une fois passé le boost châti : il peut très bien rester en arrière jouant le rôle de soigneur, et garder son sacrifice en réserve pour les cas d'extrême urgence.

Les deux types de jeu peuvent bien entendu se combiner, selon votre build et vos choix de matos.

Compétences

Les indispensables :

Sacrifice lvl 5
Flammiche lvl 1

Orientation placement :

Châtiment agile lvl 5
Attirance lvl 5
Transposition lvl selon vos besoins
Coopération lvl 5
Libération est un plus non négligeable

Orientation tankage/soin :

Châtiment spirituel lvl 5
Coagulation lvl selon besoin
Transfert de vie lvl selon besoin
Folie sanguinaire lvl selon besoin

Equipement

En orientation placement, un matériel agi/pa/pm, en orientation tankage/soin, une arme de soin, arc Hidsad, baguette du scarabosse, qui ne nécessitent pas de maitrise, ou une arme à vol de vie, avec un équipement intel ou orienté résistances.

Le Sacrieur Polyvalent

Il faut d'abord savoir que le sacri polyvalent utilise principalement des dagues comme arme principale en mode cc, ça lui permet de taper assez fort tout en taclant certaines classes.
Dans ce cas-ci, le plus répandu : le mix agi/force (qui est principalement un sacri de pvp).

Stratégie

Le principe du sacrieur mix agi/force est d'être bon au CaC comme à distance (grâce au sort marteau de moon) et de pouvoir tacler des ennemis comme les sadis ou les enis sans châtiment.

Compétences

Les sorts de soutien habituels à monter level 5 ou 6 (Attirance, Transposition, Coopération, Coagulation, Sacrifice).
Le marteau de moon est conseillé à monter pour une bonne performance à distance et le -PO oblige certaines classes à se rapprocher ce qui permet de les amener au cac plus rapidement.
Les 2 châtiments level 6 (force et agi) en complément avec l'épée dansante.
Une maitrise des dagues level 6 est mieux qu'une maitrise épée, car équipé en 1/2 cc vous pouvez tout en bourrinant l'adversaire, vous régénérer grâce au vol de vie.
Pied du sacrieur n'est pas nécessaire vu que vous avez un CàC à 3PA.
N'oubliez bien sûr pas Punition pour le PvP.

Equipement

Voici l'équipement type d'un sacrieur mix agi/force (c'est un sacrieur de haut niveau, ce qui est préférable pour être bien performant).

Un Solomonk comme chapeau (bonus force, agi et si possible un bon jet cc)
Une guenille +10cc ou pour les plus chanceux si vous avez drop un tutu une minotoris.
2 alliances de farles +5cc, une Puissante Ceinture Fulgurante pour le 9eme PA.
Pour l'amu, un renouveau peut faire l'affaire mais si vous vous en sentez capable, essayez d'acquérir une amulette du chef bwork pour augmenter votre taux de cc.
Des bonnes vieilles bottes orinos ou des getas terrdala (ou aerdala font l'affaire), mais des sabots de farles sont encore mieux.
Pour les dagues : les dagues réceuses (level 143) sont les meilleures pour ce sacrieur (vol de vie agi et dégats assez puissants).
Techniquement vous n'êtes pas à 1/2 cc avec l'équipement cité mais en parchottant votre sacrieur en agilité ça passe facilement.

Le Dopeul Sacrieur

C'est quoi un Dopeul?

Un Dopeul est une bestiole qui imite vos capacités et vos Sorts.

Votre but est de le combattre, en récompense vous aurez une belle somme d'XP gagnée.
Vous ne pouvez le combattre qu'une seule fois par jour.
Pour le combattre, vous devez aller à votre temple de classe et apporter une donation qui vous permettra de le combattre.
Si vous échouez, ce sera considéré comme une défaite *classique*.

Ce qu'il faut pour combattre le Dopeul Sacrieur

Votre Niveau	Niveau Dopeul	Objet a donner
9 à 19	20	Pétale de Rose
20 à 39	40	Poison Cinglant
40 à 59	60	Sang de Vampire
60 à 79	80	Liquide Vampiresque
80à 99	100	Sang de Scorbute

Les différents spots d'xp

Les spots d'xp sont quasiment similaires à tous les sacrieurs, mais j'appuie sur le fait que j'expose mes connaissances en tant que sacrieur force.

Du niveau 1 à 30, le mieux reste les sangliers/bouftous/prespics.
Du niveau 30 à 60, je conseille les wabbits/wo wabbits/blops
Du niveau 60 à 80/90/100, les ouginaks/wo wabbits/grand pa wabbits/chafers/Kanis (en groupe).

Certaine personnes vont penser que ces spots sont totalement insensés, mais je donne mes spots par rapport à l'affluence, donc au rapport temps/xp.

Après au niveau 100+ on a les firefoux/grobe, le cimetière primitif, et bien d'autres encore.

Comment monter son enutrof ?

Les Énutrofs sont spécialisés dans la récolte des objets en fin de combat, avec sa chance l'énutrof dispose d'une prospection supérieure aux autres classes qui lui permet de dénicher des objets rares sur les corps des monstres.

Caractéristiques de l'Énutrof

Comme nous l'avons vu précédemment , l'Énutrof a une aptitude à la récolte d'objet, en cela il dispose d'un bonus de 20 PP à sa création (120 PP). Il dispose de 40 PDV , 6PA , 3PM.

L'arme de prédilection de l'énutrof est la pelle (+ 40 %)

Bonus de Classe aux Armes (en %)

-20	-10	-20	-20	-10	0	0	**40**

Les sorts des énutrofs

Level 1 : Lancer de Pelle
Level 1 : Chance
Level 1 : Désinvocation
Level 3 : Clef réductrice
Level 6 : Sac animé
Level 9 : Boîte de Pandore
Level 13 : Remblai
Level 17 : Pelle fantomatique
Level 21 : Force de l'âge
Level 26 : Lancer de Pièces
Level 29 : Pelle animée
Level 31 : Cupidité
Level 36 : Roulage de Pelle
Level 42 : Maladresse
Level 48 : Maladresse de masse
Level 54 : Accelération
Level 60 : Pelle du jugement
Level 70 : Pelle Massacrante
Level 80 : Corruption
Level 100 : Coffre animée

Nota : En rouge, les sorts d'attaque feu. En bleu, les sorts d'attaque eau. En marron, les sorts d'attaque terre. En vert , les sorts d'attaque air.

Paliers de caractéristiques

-	1 pour 1	2 pour 1	3 pour 1	4 pour 1
Force	50	150	250	350
Chance	100	150	230	500
Agilite	20	40	60	80
Intelligence	20	60	100	140
Sagesse	-	-	1	-

Le nombre indique la valeur de caractéristique qu'il faut atteindre pour que le coût en point de boost augmente. Exemple sur la ligne chance : cela coûte 1 point pour 1 chance jusqu'à avoir 100 de chance, 2 points pour 1 chance jusqu'à 150, etc...

Enutrof Chance

Présentation

L'Énutrof eau est le build dit "classique" de la classe car la majorité des sorts de dégâts sont liés à la chance, ainsi que la majorité des pelles qui, même quand elles doivent être forgemagées, possèdent des prérequis importants dans cet élément. Les homologues ayant choisis la voie de la terre ne peuvent donc généralement pas les porter. De plus, augmenter sa chance augmente le score de prospection du joueur (10 chance = 1 prospection) y compris pour les sorts lancés en combat, le sort chance fera donc également augmenter la prospection de l'énutrof l'ayant lancé.

Pour monter un énutrof eau, il est d'abord conseillé de parchotter un peu sa force. En effet, rapidement certaines pelles incontournables demanderont un prerequis de 11 en force (dès le lvl 40 avec la rhisome dorée), de plus, le premier sort d'attaques eau n'arrivant qu'au lvl 26, l'énutrof eau fera dans un premier temps plus de dégâts avec l'élément terre.

Ensuite, répartissez vos points entre la vie (facile à parchotter avec les défenses le sanglier) et la chance. Adoptez un équipement augmentant les dégâts en arrivant au lvl 26 pour votre lancer de pièces et un ergot mina (dague lvl 20 avec vol de vie eau). Montez / Parchottez la chance jusqu'à 230 (rien ne vaut un peu plus de chance dans les haut niveaux).

Les sorts

L'énutrof ayant la capacité d'être une très bonne classe de soutien, n'hésitez pas à monter quelques sorts sympas :
- pelle fantomatique lvl 5, car pour 4 pa et un cc de 1/10 de base, elle vous rendra indispensable contre certains mob et surtout en pvp car couplé ave une bonne po ce sort est la bête noire de toutes les autres classes.
- lancer de pièce lvl 5. sa po en fait un sort qui change tout de suite la vie de l'énutrof. à haut niveau, les dégâts font très très mal surtout à une quinzaine de po...
- pelle du jugement, indispensable également : lvl 5
- pelle massacrante faisant des dégâts énormes mais malheureusement trop aléatoires..., loin d'être indispensable
- boîte de pandore : beaucoup de nos sorts étant basé sur l'effet bonus sur cc, ce sort est très utile. au niveau 124 avec l'arrivé du holoune couplé au niveau 6 du sort, il régénère bien son lanceur ou un allié.
- coffre animé car droper c'est notre vraie passion^ ^

les autres sorts sont moins importants quoi qu'étant ceux apportant le plus entre 2 énutrofs (je ne décris pas tous les sorts de soutien, certains étant évident)
- clé réductrice toujours très emmerdant en pvp. certains sorts ne sont pas affectés par la clef : à vous de découvrir sur quels sort elle agira.
- maladresse de masse peut être sympa surtout couplé à celle d'autres énutrofs dans le même tour

Stuff incontournable

L'idée est d'orienter les énutrofs vers leur futur matos non pas en étant exhaustif mais en indiquant les éléments d'équipement ou les armes relativement indispensables pour un énutrof chance. après, il s'agit de faire son choix et de compléter son équipement selon ses moyens :

Armes :

Voici une liste des armes les plus utilisées par les énutrofs chance, les armes "phare" étant les Ergots mina, puis les pelles Arès/Gicque, puis la pelle Hébuse, la pelle Hikule et enfin la Rhon

- Pelle en mousse (lvl 10)
- Arc holic (lvl 15)
- Dagues ergot mina (lvl 20)
- Barbe grise forgemagée eau (lvl 20)
- Arc du Xueluom (lvl 30)
- Rhisome dorée fm eau ou neutre (lvl 40)
- Kwaklame de glace (lvl 41)
- Pelle zebuth (être brakmarien...) (lvl 55)
- Marteau re'thu (lvl 55)
- Blessdags fm 80% eau et 1/2cc (lvl 64)
- Imposante pelle Woukuis fm eau (lvl 64)
- Pelle arès (lvl 72)
- Pelle gicque FM 80% eau (1/2cc possible) (lvl 71)
- Pelle Vaidaire fm ou non (lvl 84)
- Pelle Hélabête FM 80% eau et jouée 8pa/cc (lvl 87)
- Dagues Lutinations fm 80% eau et 1/2cc (lvl 90)
- Pelle hébuse fm 80% eau (lvl 94)
- Fausse griffe de Ceangal fm eau et 1/2cc (lvl 95)
- Pelle Moh (lvl 115)
- Pelle du mineur sombre fm 80% eau/non-fm (lvl 120)
- Pelle Hikule fm 80% eau
- Pelle dragoeuf fm 80% eau (lvl 127)
- Pelle à Gateau fm 80% eau et 1/2cc (lvl 131)
- Pelle Rhon fm 80% eau (1/2cc possible) (lvl 142)

Panoplies :

Les panoplies qui parsèment la route d'un énutrof, même si elles n'égalent pour la plus part pas un équipement "normal"
Certains bons équipements (Dragon Cochon, Wabbit,Minotot,Chef bwork...) appartiennent à des panoplies et ne figurent pourtant pas dans cette liste, qui ne recense que les panoplies complètes.

- Panoplie de l'aventurier (lvl 1) :
Avec ses +50sagesse, l'idéal pour commencer n'importe quel perso
- Panoplie en mousse (lvl 11) :
Panoplie axée chance / vita et la pelle fais des dommages eau (1-18), donc une bonne panoplie en perspective
- Panoplie Moskito (lvl 21) :
Très bonne panoplie pour énutrof débutant, offrant beaucoup de chance
- Panoplie Prespic (lvl 38) :
En 4 éléments, axée full sagesse et +dégats donc idéal pour pièces et les ergots mina, mais manque cruel de vie
- Panoplie Kwak de glace (lvl 41) :
Bonne panoplie dotée d'une arme efficace mais délicate à crafter
- Panoplie du Scarafeuille bleu (lvl 46) :
4 éléments assez faciles à réunir, panoplie polyvalente
- Panoplie Akwadala (lvl 43) :
Très bon set mais l'un des plus durs à crafter proportionnellement à son lvl d'obtention, et le bouclier nécessite un grade 3...
- Panoplie Dindo (lvl 50) :
Panoplie qui permets de jouer 10pa avec pas mal de +dgts sans se fatiguer mais qui n'est disponible que sur quelques serveurs
- Panoplie shika (lvl 80) :
Panoplie qui permet de jouer bi élément intel-chance
- Panoplie Ancestrale (lvl 114) :
Très bonne panoplie mais qui manque de +po

Autres équipements :

- ceinture tortue bleue (lvl 60)
- caracoiffe (lvl 60)
- bottes de l'éleveur de bouftou (lvl 68)
- cape poilue (lvl 68)
- coiffe croco (lvl 70)
- dragocoiffe saphir (lvl 70)
- anneau du mineur gogorifiant (lvl 84)
- dragocoiffe noire (lvl 93)
- amulette, bottes et cape bwork
- anneau du dragon cochon
- casque du mineur sombre (lvl 103)
- sandales titudes
- feuille de printemps
- solomonk
- kanistère
- holoune
- corbokape mastralis
- sandales hambic
- coiffe du bwork de bronze
- krepite
- sulik

Petite note pour les Énutrofs 80 > niveaux >50

La panoplie dindo est votre amie ! En effet, en possédant les 4 objets, vous obtenez un bonus de 1 Pa. Combiné avec une amulette +1 pa (la brochette céleste est le must pour le + cc +dommages), vous avez 8 pa, 4 pm (ou 3 pm si vous voulez avoir un CaC énorme), 1/2 cc pour la fantomatique ! Un petit exemple d'équipement pour enutrof lvl 60 :
Chapodindo
Capodindo
Anodindo
Botodindo
Scaranneau bleu
Ceinture de puissance (NV)
La broche céleste
Marteau Re-Thu
Ou Xp avec mon enu ?

A bas level : Astrub, Incarnam (bouftou, tofu, arakne...)
A moyen level : gros groupes bouftou, pandawa ivres, pandala air
A haut level : Kanigrou, trool, sangliers des plaines

Ce qui nous donne :
+8 à +11 cc (voir +19 avec la boîte)
==> 1/2 cc fantomatique

+11 à 20 dommages (suivant le jet de vos botodindo)
==> gros dégats avec le lancer

+21 PP à +40 pp (suivant le jet de votre chapodindo)
==> une chance accrue d'obtenir les objets

+62 à 120 vita (suivant le jet de votre chapodindo / botodindo)
==> une meilleure résistance aux coups

+51 à +75 agilité (histoire de pouvoir tacler les monstres pour faire de gros dégats de masse avec son double coup de marteau)

+ de nombreux autres bonus...

Ou XP????

Petite Astuce pour les enutrofs >60: Le coin de Pandala Air est un paradis, nombreuses maps avec des ponts (on tu les monstres à la queue-leu-leu en les clouant au sol avec une belle jugement), monstres ayant de faiblesses eau (notamment le Pandule avec du -20%), drops sympathiques (Pierres d'agathes, Artafecats Eau...) et un rapport d'xp vraiement sympathique.

Sinon, au lv 60, si pandala air est envahi de feca, vous pouvez toujours aller aux pandawa ivre que vous immobilisez et qui tapent seulement au cac, donc ils ne vous touchent jamais

Enutrof Chance/CC

Presentation

L'enutrof chance/cc est un véritable poison. Il est presque impossible de faire un combat en gardant ses envoutements. Il a beaucoup de portée mais il ne faut pas sous-estimer son cac.
L'enutrof chance/cc booste sa chance et parchotte vie/agilitée.
Il est asser similaire a l'enutrof chance

Les sorts

Chance a booster niveau 6
Clef reductrice a booster aussi, car on aime taper de loin, mais l'ennemi ne doit pas faire comme nous et doit venir le plus près possible
Sac animé lv 1 ou 5, asser de vie au lv 5 pour bien proteger
Boite de pandore est un sort a booster lv 5 (lv 6 ne change pas les bonus cc mais soigne plus)
Pelle fantomatique est a booster très vite, ce sort vous permettra de désenvouter vos ennemis a 1/10 (avec boite lv 5 vous montez a 1/2) et vous serez l'ennemis public n°1 des fecas
Lancer de pièce lv 6 Parce qu'on tape de loinnn.....
Pelle animé Lv 1 ou 5, bon bouclier a 300 de vie quand il est au niveau 5
Maladresse et Accéleration lv 3 Parce qu'on se maintient le plus possible a distance
Pelle du jugement lv 5 , sans commentaires.....
Coffre animé lv 5 parce que on est la pour droper non?

Ou XP???

Je fait un cadre, mais c'est long a expliquer, donc je développe içi :

Au début, xp au bouftou,arakne,tofu.....
Mais, dès que vous avez environ 150 de vie, le lancer de pièce , la pelle fantomatique avec un CC DE 1 / 2, vous pouvez aller aux..... dragoeufs!
Ou Xp avec mon enu ?

A bas level : Astrub, Incarnam (bouftou, tofu, arakne...)
A moyen level : Dragoeufs, Pandawa ivres
A haut level : Kanigrou, trool, sangliers des plaines

Je m'explique : il existe une espèce de dragoeuf asser sympathique a tuer : les dragoeufs immatures. Ces dernier ne font que se rajouter des PA et a 10PA, il tapent n'importent ou est avec une grande puissance. L'enutrof n'as pas le temps de le tuer avant qu'il arrive a 10PA, donc il va le désenvouter (du moins essayer, j'ai deja enchainé 9 fantomatiques a 1/2cc sans desenvouter :'( ) et va le tuer a petit feu. Ce qui donne un combat durant de 5 a 15 mins (si gros groupe) pour un gain d'xp de 15-25.000 avec un peu de sagesse. C'est pas beaucoup, mais pour xp un enutrof en solo c'est asser dur, alors c'est deja pas mal. Après, il existe des map où vous pouvez vous faire des dragoeuf normaux voire eveillés (mais je vous dirais pas ou les maps sont).
Ensuite, après l'arrivée de la pelle du jugement, les pandawa ivres sont vos am..... ennemis favoris, qui devient plus rentable (2-5 mins pour 25-30.000 xp)
Après, a force de upper, vous voila partit aux kanigrous, sanglier des plaines.....

Enutrof Force

Presentation

L'énutrof Force est un énutrof "atypique" , dans la mesure ou il n'utilise pas sa caractéristiques de base : La chance . Cet énutrof néanmoins possède quelques avantages , notamment un cac plus puissant que ceux des autres enutrof de par le fait qu'il ne soit pas obligé de forgemager ses armes.

Le seul sort d'attaque de l'énutrof terre est le sort lancer de pelles faisant 8 - 13 terre (au level 5) pour 4PA , ce sort est très intéressant sur cc (coup critique) . Son cc fixe est de 21 dommages terre (Toujours au level 5) pour 1/40 CC .
L'énutrof terre se doit donc de revêtir un équipement force / cc (chaffeuse , farle , guenille) sans oublier Pandore qui fournit un +8cc non négligeable. Il n'est pas impossible pour l'enu d'accéder au 1/2 cc au Lancer de pelles. Néanmoins a bas level il est relativement dur d'accéder a ce 1/2 cc.
dans le cas où l'on ne joue pas ce sort en cc, le lvl 6 du sort permet de très bon dégats, semblables a la ronce des sadidas.

Un nouveau sort a fait son apparition pour la version 1.17 il s'agit du sort Remblai , sort terre qui ravira les énutrofs force. ce sort est faible en coup normal, mais dispose d'un taux de cc de 1/30 , plus souple que le lancer de pelle.

Pour combler ce manque , l'enutrof doit se réorienter sur le cac. A bas level - moyen l'énutrof force dispose de pelles intéressantes pour le cac comme la puissante pelle melle et l'imposante pelle woukuis qui nécessite de la chance pour les porter (Parchottage 51 en chance conseille). Mais ce sont sans doute les seuls pelles réellement intéressantes. Il est donc judicieux après de se tourner vers de nouvelles armes comme l'épée, les dagues , voir les haches.

Les sorts

Lancer de pelles (level 5 - 6) : Le sort d'attaque principal de l'énutrof force à booster le plus

rapidement level 5 c'est a dire au niveau 11

Boite de Pandore (level 5) : Sort principalement utile pour le +8cc qu'il peut donner mais également son gain de vie gigantesque au nv 6 , il vous sera très utile dans l'optique de jouer votre énutrof en 1/2 cc

Pelle Fantomatique (level 5) : The sort de tout enutrof qui se respecte il permet de débuffer (désenvouter les ennemis sur CC (1/10)) idéal après avoir passé une cupidité.

Cupidité (level 5) : Autre sort tres important de l'énutrof Force , cupidité ajoute a toutes les personnes sur la map (lui même, ses alliés comme ses ennemis) +100 Force et +100 Intel pendant 10 tours .

maîtrise d'armes level 5 - 6 : Le cac d'un énutrof force est souvent dévastateur, la maitrise adaptée a son arme est donc nécéssaire.

Acceleration Level 5 : sort tacticque rajoutant des pm, très pratique pour surprendre un ennemi qui se croyais hors de portée, en lancant accélération + 1 cac.

Maladresse level 5 : Ralentir l'ennemi pour 1PA avec une portee tres satisfaisante , Cela serait un crime de se passer de ce sort surtout pour une classe oriente C.A.C

Clef réductrice level 5 : Quand on enleve les Pms , on peut aussi enlever les PO pour skotcher son adversaire sur sa case

Pelle jugement level 1 ou 5 : Si ce sort ne fera pas de l'enutrof force un guerier aqueux , il aura au moins le benefice d'enlever 3 Pm a l'adversaire sur CC

Remblai Level 1 ou 6 : Nouveau sort terre de l'enutrof , l'intérêt de ce sort reste la zone car le sort est largement inférieur au lances de pelles. Lancable 1 fois par tour et 2 fois au level 6 , ce sort dont la zone est extrêmement petite (1po), n'est que peu utile . Le CC facile à obtenir n'est pas aussi devastateur que son confrère lancer de pelles. Donc l'intérêt du sort reste limité, après c'est a vous de juger !

Comment s'equiper?

Il suffit de s'équiper un maximum en force et en essayant d'avoir 8pa ou 10pa suivi le cout de pa de l'arme (4ou 5 en général pour taper deux fois)

du Niveau 1à20: il y'a la pano boune ou aventurier mais préferé la pano aventurier car il y'a un meilleur bonus. On as aussi la panop bouftou a partir du lv10 qui donne de la vita force et intel et un 7eme pa quand on a toute la pano

Du niveau 21à37: Au niveau 20 nous avons une bonne pelle du nom de barbe grise qui est de 16à20 de dégats. De plus, nous avons un bonus de 40% avec les pelles et ajouter avec une maitrise lv5; cela fait de bon dégats.

Au lv38 nous avons la panoplie prespics qui donne de la sagesse et des dégats(très utile avec lancer de pièces pour blesser les ennemies)

Au lv46 Nous avons la panoplie scara verte qui donne pas mal de force et combiné a la panoplie kwak nous avoisinon les 150/200force suivant les jets...

Après si quelqu'un peux continuer, se serai sympa

Enutrof Agilite

L'énutrof agilité Joue particulièrement sur son déplacement, c'est pourquoi on le surnomme aussi "l'énutrof tofu".
Son équipement peut comprendre une cape tofu fou (+1pm + agi et des malus), et un cac air.
A noter qu'il existe des éléments de la panoplie dragon cochon qui permettent un mode eau/air. (et pourquoi pas de jouer les dagues "queues de chaton" en 1/2cc)

Le sort "force de l'age" fait des dégats d'air au cac, n'est lançable qu'une fois par tour pour 4pa. On vous laissera juger de son utilité, pour ma part je le trouve inutile.
Les sorts indispensables sont accélération lvl 5, maladresse lvl5 et marteau de moon.

Enutrof Intelligence

Caractéristiques

L'enutrof intel doit dans un premier temps augmenté sa vitalité vu le coup exorbitant de l'intelligence.
Parchoter cette caractéristique est une bonne chose.
Néanmoins, augmenter l'intelligence jusqu'à 50 n'est pas un gros sacrifice.

Sorts

L'enutrof intel favorisera sa pelle fantomatique et le sort boîte de pandore.
Grâce à ses deux sorts, il pourra désenvoûter et donc avoir un grand avantage sur ses ennemis.
Pour s'aider au départ, il est conseillé de monter son sac animé (au moins au niveau 3).
Au niveau 36, le sort très intéressant qu'est roulage de pelle peut-être monté (de préférence au niveau 5). Ce sort inflige de faible dégât (quoiqu'avec des +dommages est assez bon) et peut être lancé sans ligne de vue pour seulement 3 pa. Ce sort se révèle intéressant avec le combat pelle fantomatique + roulage de pelle pour seulement 7 pa !
Ensuite, l'enutrof intel étant surtout un personnage de soutien doit monter tous ses sorts de soutien : maladresse, maladresse de masse, clef réductrice, ect.
Pour les enutrofs souhaitant jouer en pvp, ils peuvent augmenter le sort tanière des roches (au moins au niveau 3) et le sort cupidité (extrêmement puissant si les ennemis sont désenvoutés).
A cela vous pouvez ajouter des sorts de quêtes comme foudroiement , flamiche et bien sur cawotte qui vous faciliteront sans aucun doute la vie .

Equipements

A bas niveau, l'enutrof intel peut commencer avec une pano aventurier puis bifurquer sur une pano bouftou (idéal pour le bonus +1 pa !).
Par la suite, l'enutrof intelligent peut continuer dans la voie des panos ou bien trouver un équipement artisanal.
Au niveau 46, l'idéal étant de posséder une pano scara rouge + kam assutra + passé de xélor + toh'lo.

Comment monter son/sa sram ?

Généralités

Les disciples de Sram sont les individus les plus sournois du monde d'Amakna. Ils aiment voler et le dieu Sram est bien la seule chose qu'ils respectent (même s'ils ne font appel à lui que dans des situations critiques).
La guilde de Sram se joue sur le bluff, la ruse et le culot. Pour gagner avec un gredin de cette guilde, il vous faudra oublier toutes vos bonnes manières et laisser le fourbe qui dort en vous prendre le dessus.

Informations préalables

Le Sram débute avec :

- 42 points de vie (pv)
- 6 points d'action (pa)
- 3 points de mouvement (pm)

Au niveau des armes, le sram gagne 40% de dommage aux dagues.

Bonus de Classe aux Armes (en %)

0	-10	-30	**40**	0	-20	-20	-20

Paliers des statistiques et niveaux d'obtention des sorts

A chaque niveau (ou lvl, lv, etc) obtenu, vous gagnez 1 point de boost pour vos sorts et 5 points de capital. Au niveau 100 vous obtenez 1 PA (point d'action) supplémentaire ainsi que 10 PDV (point de vie).Pour vous aider voici un tableau avec le seuil de caractéristique et plus bas un tableau avec le niveau d'obtention des sorts.

Seuils de caractéristiques

-	1 pour 1	2 pour 1	3 pour 1	4 pour 1	5 pour 1
Force	100	200	300	400	au delà
Intelligence	0	50	150	250	au delà
Agilité	100	200	300	400	au delà
Chance	20	40	60	80	au delà

Il faut toujours 1 point de capital pour un point de vie, et 3 points pour un point de sagesse

Explication des seuils de caractéristique

- Pour la force il faut 1 point de capital pour 1 point de force jusqu'à ce que votre personnage ai atteint 100 dans cette caractéristique, après il faudra 2 points de capital pour un point de caractéristique jusqu'à 200.
- pour la chance il faut 1 point de capital pour 1 point de chance jusqu'à ce que votre personnage ai atteint 20 dans cette caractéristique, après il faudra 2 points de capital pour un point de caractéristique jusqu'à 40.
- et ainsi de suite pour toutes les caractéristiques...

Niveaux d'obtentions des sorts

Niveaux	Sorts
1	Piège Sournois
1	Repérage
1	Sournoiserie
3	Attaque Trompeuse
6	Fourvoiement
9	Coup Sournois
13	Double
17	Invisibilité
21	Piège de Masse
26	Invisibilité d'Autrui
31	Piège Empoisonné
36	Concentration de Chakra
42	Piège d'Immobilisation
48	Piège de Silence
54	Piège Désinvocateur
60	Peur
70	Arnaque
80	Pulsion de Chakra
90	Attaque mortelle
100	Piège Mortel

Sram force

Le sram force est le sram que nous trouvons en majorité dans dofus , son équipement est

"généralement" le moins coûteux (comme toujours, on est riche ou on ne l'est pas...), une facilité de monter un peu plus aisée.
Ses équipements commenceront donc avec une Belle panoplie de l'aventurier suivra une panoplie Bouftou puis une Panoplie Scara Vert ou Noir (la Panoplie Scara noir est une très bonne panoplie pour les coups critiques mais elle donne peu de force).

Les sorts des srams forces montés à 90% des cas sont: Concentration de shakra level 4 ou 5 / Coup sournois level 3 / Piege de masse level 5 / Invisibilité level 5 / Double level 6 seulement si ça vous donne envie (en effet le double devient lançable pour 2 pa seulement) / Peur level 4 ou 5 (Sort très utile faisant reculer X Case ... X correspond le level auquel vous avez monter ce sort). Certains sram, passés le level 100, montent le sort Sournoiserie et évidemment l'Attaque mortelle level 5.

Les lieux d'xp.
Lors de votre apprentissage du jeu l'arakne du donjon sera votre tendre amie, puis ce seront les tofus que vous tuerez avec votre piège sournois (A surtout ne pas monter .
Vous avez acquis le coup sournois! Génial Allez donc tâter quelques sangliers.
Montez durement , essayer de vous formez une équipe de choc et faite de gros groupes de monstres.
Le level 40 atteint, ça ne rigole plus : les Dague Elories... sont enfin arrivées , vous allez pouvoir sectionner quelques groins de Berger et cavalier Porkass...N'oubliez pas de vous armez d'une panoplie sagesse !
Allez faire un tour aux scarafeuilles, histoire de prévoir votre équipement...
Si vous voulez changer de type de monstre, allez faire un tour dans la forêt de Cania, elle regorge de Sangliers des plaines (niveau 42 à 48, 9xx pvs, 4 pm (ou 5 pm pour le grade 5), 8 pa, attaques de type coup sournois, recul de 5 cases et dégâts : 40... N'attaque qu'au corps à corps). Ceux-ci sont très sympathiques avec 8 pa : 2 coups de dagues et 1 peur
Ensuite, niveau 70, essayez les piralaks (région des éleveurs de dragodindes) : 15xx de vie, attaque au CaC de 70 + empoisonnement des PA pendant 5 tours, 50 % terre, 12 % neutre 4 pm et 8 ou 9 pa...
Niveau 80 à 90, revenez aux sources avec des groupes de 2 sangliers (ou 3, il n'y a plus trop de différence à ce niveau...)

N'oubliez pas que le sram est une classe dite stratégique et que donc, malgré la puissance il faudra une minimum de réflexion dans beaucoup de combat. Les Elories enlèvent 1 Pm , et cela peut vous être crucial si vous jouez mal.

Petite note sur l'équipement :
Au début, vers le niveau 20, la panoplie bouftou sera votre alliée, combinée à une alliance de silimelle... Niveau 45, la panoplie scarafeuille vert vous donnera les ailes (XD) pour xp plus facilement, combinée à la panoplie kwak terre, vous serez un roxxor :
<u>Amulette :</u>

- Amukwak de Terre lvl 42 :
  +16 à 20 force
  +2 CC
  3 à 5% résistance terre
- Amulette du Pirate lvl 41 :
  +2 CC
  +16 à 25 vitalité
  +16 à 25 force
- Médaille Oly lvl 51 :
  +30 force
  +6 dommages
  (attention, alignement bontarien requis...)

<u>Anneau :</u>

- Kwakanneau de Terre lvl 42:
  +16 à 20 force
  3 à 5% résistance terre
  +6 à 10% dommages
- Force de crocoburio :
  +16 à +30 force
- Scaranneau Vert :
  +1 à 20 force
  +1 à 4 CC
  +1 à 10% dommages
  +1 à 100 initiative
  1 à 5% résistance terre
- Silimelle :
  +25 sagesse
  -5 force
  -5 intell
- Anodindo

Cape :

- Scaracape Verte :
  +1 à 10 force
  +1 à 30 vitalité
  +1 à 3 dommage
  1 à 5% résistance terre
- Cape dindo (si vous en avez marre d'avoir 2pm) :
  +1 pm
- Abracapa :
  +1 à 50 vie
  +1 à 30 force
  +1 créature invocable
  +1 à 3 dommages

Coiffe :

- Scaracoiffe Verte :
  +1 à 30 force
  +1 à 30 vitalité
  +1 à 15 sagesse
  +1 à 5% résistance terre
- Coiffe bouftou royal :
  +1 à +70 force
  +1 à +70 intell

Ceinture :

- Scarature Verte :
  +1 à 20 vitalité
  +1 à 15 sagesse
  réduction magique : 1 à 5
  1 à 5% résistance terre
- Chaffeuse :
  +31 à 50 vitalité
  +26 à 40 force
  +5 à 9 CC
- Terrdala :
  +23 à 36 force

+3 à 4 CC
+1 créature invocable
+320 à 400 pods
+11 à 15% dommages aux pièges

- Abrature :
  +11 à 30 force
  +1 à 4% résistance neutre
  +51 à 150 pods

Bottes :

- Bottes volatiles :
  +31 à 40 agilité
  +31 à 40 force
  3 à 11% résistance air
  -1 à 3 portée
- Abrabottes :
  +1 à +50 force

Et bien sur, toujours le petit bwak terre qui devrait être arrivé à +80 force.

On arrive, avec le meilleur équipement (pour moi) au niveau 5x :
Botte abra +50force, Abracapa +30 force +50 vie +3 dommages, Anobra +5 dommages
==>80 force +8 dommages +50 vie et +50 Force / +50 Vie (panoplie)
Kwakanneau de terre (+20 force +10%) + Bwak terre +80
==>100 force + 10 % de dommage et 15 force 15 vita (bonus panoplie)
Médaille Oly +30 force +6 dégâts
Ceinture chaffeuse +50 vie +40 force +9 cc
Coiffe bouftou royal : +70 force
Ellories : +40 vita / agi +5 dommages -1pm
Ce qui nous donne :
+385 force +205 vita +10 % dégâts +19 dommages +10 cc
(Ces jets sont parfait, donc diminuez les de 0% si vous êtes riches, 10% si vous avez les moyens, 30 % si vous courez après l'argent.)

Ensuite, niveau 60 et plus, attaquez la panoplie terrdala (gardez votre kwakanneau parfait et votre bwak, ça fait un anneau +45 force +15 vita, j'ai pas encore trouvé mieux... ^^). Niveau 83, viennent les thor boyaux... vous pouvez espérer atteindre les 200 de dégât / coup de dague ...

Sram agilité

Moins courant, mais tout aussi efficace, le Sram Air...
L'avantage qu'il détient sur les autres type de srams sont nombreux ; on retient les principaux :
*Facilité de tacle (Empêcher une personne de jouer) et de déplacement grâce à l'agilité
*Beaucoup de monstre solotables
*Beaucoup de Pm (Vous aurez 5pm au niveau 60 +1 avec l'invisibilité soit 6pm!)

Quelques indications pour bien monter : il suffit de donner les 2/3 des points dans l'agilité et 1/3 des points dans la vitalité, mais ceci est à titre indicatif (au delà de 50 de vitalité, pour ma part, cela ne sert plus à rien de monter la caractéristique...) : 100 pour les frileux.
Cependant, l'équipement adéquat revient relativement cher, mais tout dépend si vous voulez faire un Sram air potable.

Les premiers niveaux, vous les ferez sur Incarnam, avec votre superbe pano aventurier (ou Boune si c'est la dèche de kamas ^^).

Attention : Fourvoiement est un sort de type air, or il est totalement inutile, il est là juste pour vous dire que le Sram peut être de type air...

Niveau 13, 2 choses arrivent : le Double et les Dagues du Bandit. Munissez vous en donc, faites venir les créatures à coté du double pour qu'elles ratent leurs jets d'esquive ! Simple, facile et assez destructeur, continuez ainsi...

Niveau 17 : Invisibilité ! Montez le au niveau 5, et habillé de la panoplie Bandit + Cape/Coiffe/Anneau/Bottes de Bouftou, vous avez +11 à +15 dmg, +67 à +200 pdv, sois des coups sournois + piège à 31-56 par tour et des coups de dagues à 32-48 par tour... C'est pas extra mais quand même ! En étant invisible et tapant comme ça...
Bon, à ce niveau, il faut songer à monter la maîtrise des dagues...

Niveau 25 : Parfait, vous avez la maîtrise des dagues montée niveau 5 (ou pas) et de jolies Queues de Chatons vous attendent ! Il ne vous reste plus que +9 à +13 dmg, mais vous faites du tétradégats par tour, sois +36 à +52 dommage. Sois vous faîtes entre 45 à 127 par tour (sur du 0%). Allez donc voir les Scarafeuilles, avec le double qui bloque vous ne risquez pas grand chose (attention aux invocations et à ses attaques à 2Po, et évitez les bleu et les blanc...)
Vous pouvez aussi monter une maîtrise des Arc pour l'Hidsad (ou pas).

Niveau 29 : Vous pouvez opter pour des Bashers 80% air, mais les CC des Queues de Chatons vous ont trop marqué... Il existe aussi les Sangliers des Plaines !

Niveau 36 : Vous pouvez porter un Dantgoule (ou une Végacoiffe), et une Tofu Fou ! C'est pas merveilleux ? Attention, si vous optez pour une Tofu fou, il faudra passer au Basher 80%.

Le must c'est d'avoir le Dantgoule + Tofu fou + Amulette de Silicatte + Ceinture de ToT + 2 Anneau Dhyn (6CC minimum) + Bottes de Faillette (5CC minimum), ainsi vous aurez +25 CC, et avec l'Agilité sa tombe à 1/2 CC ! Attention, si vous avez que +24, vous serait obliger d'avoir 390 en Agilité et sa c'est pas possible (en fait si mais on a pas tous énormément d'argent...)

Vous pouvez monter une Maitrise des Arcs aussi (ou dagues)...

Niveau 40 : Vous obtenez le choix de porter sois un Hidsad soit une paire de dagues de la Cruelle d'Elorie Entuwan forgemagée 80% en air. Bon j'ai eu les miennes à 40 000k, mais l'hidsad coût à peine 1000k. Attention, n'oubliez pas que la paire de dagues enlève 1PM, vous passerez donc à 3 PM de base !

Niveau 42 : Le Piège d'immobilisation, après moults changement, ce sort est devenu assez bon, voir excellent et pour un effet immédiat ! Donc évitez de l'actionner... A monter à un niveau assez bon (si vous avez peur de la trop grande zone du piège, le laisser au niveau 4)
Après, vous pourrez booster votre double (pour le nombre de tour), voir le Piège de Silence (pour l'instant peu avantageux), mais aussi Invisibilité d'Autrui si vous comptez faire du PvP ! Mais ne dépensez plus un seul point une fois le niveau 50 acquis pour Peur, puis pour Arnaque et aussi Pulsion de Chakra (mais attention pour son côté aléatoire)

Nuance : Pulsion est trop aléatoire, c'est du gâchis de points que de la monter.

A ce niveau là, vous devrez avoir environ 100 d'Agilité, 50 de Force et 50 de Vitalité (ou pas, la force n'est pas obligatoire si on reste full agi).
C'est déjà pas mal, mais vous pouvez continuer à 150/100/100 ; une fois 100 de Vitalité acquis (et encore, c'est trop! 50 sont suffisants *imo*), n'augmenteé plus la caractéristique. Puis montez vous comme bon vous semble sur le bi-élément ou sur l'Agilité (100 de Force est quand même bien utile pour les prérequis - ou pas, si équipement qui suit).

Et après :
Le type de jeu ne change pas trop hélas, après tout dépend du type du jeu que vous voulez : Full Pm, Pur Agi', Bi-élémental...

Le sram PO/Piège

Ce sram est un tueur en PvP, il s'équipe principalement de Portée et de Force, met de coté l'agilité qui n'est pas nécessaire.
Mode de jeu:
Il boost principalement la concentration de shakra (lvl 5 ou 4), son piège de masse (lvl 5 oblige) et son piège empoisonné (lvl 5).
La sournoiserie est aussi une bonne alternative si le sram joue aux dagues, sinon le coup sournois permet de repousser son ennemi si l'on est à l'arc.

Equipement:
Lvl 1 à 60: la panoplie bouftou + une araknamu et des bashers sont très pratiques. Notez que ce sram suit les bases du sram normal jusqu'un certain niveau (~60)
Arrivé le lvl 46, il s'équipe d'une panoplie scarafeuille et prend une vegamu (+po+vita)=petit budget ou d'un pendule du gudule (+via +agi +domms piège +CCs) =Plus gros budget mais pas forcément mieux, à jouer avec le piège empoisonné.

Ses bottes sont des abrabottes avec un jet parfait de préférence, pour la force énorme qu'elles procurent.
Coté anneaux, le piège empoisonné devient très interessant avec un duo d'anneaux Ha (+domms piège +% piège +agi + vita) , on obtient avec le pendule +15 à 17 aux pièges
La ceinture, est une tortue verte obligée, le Po la force et la vita, c'est nickel (d'ici le l
vl 60, gardez une scara complète)
La coiffe peut être +po (champo [+1Po +vie +dommages] ou scaracoiffe noire[+1Po +vitalité +dommages +sagesse]) ou bien full force (Boufcoiffe Royale, Dora, Troma, Minotokornos etc...)Pour ma part j'ai opté pour une boufcoiffe bon jet force.
La cape est une poilue avec un jet 2 PO (nécessite un parchottage sagesse)
Les familiers utiles pour booster les dégâts des pièges sont familiers force, ou minimino.

Le sram PO/piège est LE sram "tapette" par définition, mais ça ne l'empêche de faire des pièges empoisonnés considérables, (~50 par piège ou plus)==> Je tiens à nuancer ces propos (Yoy) et insister sur le fait qu'une orientation vers les pièges est quasi obligatoire une fois plus haut level, ne serait-ce que pour être polyvalent, mais aussi et surtout car les pièges n'ont pas besoin de ligne de vue, ce qui est un sacré avantage croyez-moi ! Piège mortel peut mettre jusqu'a 5xx degats, piege poison environ 140/tour. Tout de suite ça change la donne.

Sram CC

Il convient de s'équiper pour monter son taux de coups critiques à ½ si l'on veut que ce soit rentable. Vous pouvez accéder à ce mode assez tôt, notamment avec les Queues de chatons si vous avez bien monté votre agilité et votre chance, et grâce à certains objets + CC : bottes de faillette, amulette silicate, du chafer ou l'oeil du Kanigrou, chapeau Kritter, ceinture du Tot, de banisation ou de banisation sauvage, anneaux Dhyns, cape abilité. Vous pouvez vous équiper CC aussi avec des Bashers, notamment pour les Srams agiles (les CC sur Bashers ou Elories air augmentent beaucoup les dégâts). Pour ceux qui ont les moyens, vous aurez peut etre la chance de vous procurer une ceinture chafeuse pour votre niveau 49, très bon bonus CC, force et vitalité, utile quelques soient vos éléments de dégâts.
A long terme vous aurez accès à des équipements CC plus intéressants comme les corbottes pour les Srams Air, les anneaux du Jeune Vlad pour tous les types de Srams, alliance de Farle surtout pour les Srams Terre, une amulette Feuille de Printemps pour les Srams Air, la cape Guenille et différentes armes donnant des bonus CC et ayant un bon bonus de dégâts sur CC (contactez les professionnels des arcs ou des dagues principalement). N'oubliez pas que s'il vous manque des bonus CC vous pouvez toujours utiliser Pulsion de Chakra.
Pulsion de chakra ne sert pas toutefois plus que ça, rappelons son cout de 4PA pour un effet aléatoire,

entre 1 et 15cc. Serait-ce mon expérience de sram qui me fait insister sur le fait que c'est souvent 1 cc

Donc pour les srams cc, essayez d'être 1/2 a la base, sans nécéssiter cette pulsion. Plus haut niveau, un super stuff pour les cc soit les ortimus, soit les blessdagues, qui ont +20 aux cc, ce qui est assez énorme. Pensez a l'épi de Farle, aux sabot de farle, aux alliance de farle, à la Coiffe royale gelax (ultime pour un 7x), gelano +1pa +1cc (assez facile à faire) ainsi qu'une ceinture vent (8cc 8 dommages 2 PO) ou, si vous n'avez pas les moyens, chafeuse/guenille. Je vous conseille plus de combiner guenille et mulante, pour avoir de l'agi, beaucoup d'ini, là ou chafeuse peche vraiment.

Srams Alternatifs

D'autres voies pour votre sram sont possible, mais il faudra s'accrocher, car elles sont peu viables du fait de la casi absence de sort et de la faible utilité générale de ces caracteristiques pour un sram

Sram intel

A partir d'un Sram déjà monté : vous montez son intelligence aux parchemins et vous l'équipez intelligence avec une arme à dégâts de Feu, et si vous voulez pousser le bouchon encore plus loin, montez le sort attaque trompeuse et équipez vous avec au moins 8 PA histoire de le lancer 2 fois par tour.

Sram chance

Vous pouvez monter la chance de votre Sram de base aux parchemins et l'équiper chance pour qu'il utilise la dague Ergot Mina, mais ce n'est pas très rentable. Vous pouvez aussi utiliser des queues de chatons si vous êtes Air à la base, mais ce n'est utile qu'en mode CC (voir ci-dessous).

Le dopeul

Au coeur de votre temple de classe, vous trouverez votre Dopeul. C'est un adversaire d'entraînement qui représente votre coté obscur. Il utilise des sorts similaires aux votre pour parfaire votre technique au combat. De plus, le vaincre vous apportera toujours un peu de satisfaction en plus du gain d'XP non négligeable à en tirer.

Pour combattre votre Dopeul, il faudra faire un don. Ce don dépend de votre niveau.

votre niveau	niveau du dopeul	don
de 9 à 19	20	Cuir de Boufton noir
de 20 à 39	40	Cuir de Bouftou
de 40 à 59	60	Cuir de Sanglier
de 60 à 79	80	Cuir de Porkass
de 80 à 99	100	Cuir de Sanglier des Plaines

Comment monter son Xélor ?

Description générale

Spécialité :

Modification PA, Renvois.

Armes de prédilection :

Bonus de Classe aux Armes (en %)

-30	**30**	**10**	0	-30	-20	**40**	-20

Ces dégâts sont comptés comme des %dommage, non pas comme le % d'une maîtrise qui influe en finalité sur les dégâts

Caractéristiques de départ :

- Points de vie (PV): 42
- Points d'Action (PA) : 6
- Points de Mouvement (PM) : 3

Les sorts de classe

Niveau	Sorts	Type de sort
1	Ralentissement*	
1	Contre*	
1	Aiguille	
3	Gelure*	
6	Flou*	
9	Rayon Obscur	
13	Téléportation	
17	Flétrissement	
21	Sablier de Xélor*	
26	Poussière temporelle*	
31	Vol du temps*	
36	Aiguille chercheuse	
42	Dévouement	
48	Fuite	
54	Démotivation	-
60	Protection Aveuglante*	
70	Momification*	
80	Horloge*	
90	Frappe de Xélor	
100	Cadran de Xélor	-

*: Les sorts marqués d'un astérisque provoquent une perte de PA boostée par la sagesse du Xélor, mais diminuée par celle de la cible et ses capacités naturelles de résistance aux retraits de PA. Ainsi, pour utiliser ces attaques, il est préférable de viser un ennemi ayant une sagesse faible, une résistance peu élevée tout en ayant soi-même une sagesse haute.
*: Le sort Flou est inesquivable, il n'est donc nullement concerné par la sagesse ou la résistance.
*: Les sorts de protection et de renvois sont marqués de ce signe. Les sorts Contre et Protection aveuglante ne causent pas de dommages directs, toutefois, les renvois de dommages sont boostés par la sagesse du Xélor de la même façon qu'une attaque normale: 1 sagesse = 1% de renvoi supplémentaire. La momification ne fait que réduire les dommages reçus sans les renvoyer, par conséquent, elle est considérée comme une armure et est boostée par l'intelligence.

Ce tableau présente à partir de quelle valeur une statistique passe à un autre palier

Paliers					
-	1 pour 1	2 pour 1	3 pour 1	4 pour 1	5 pour 1
Vitalité	0	-	-	-	-
Sagesse	-	-	0	-	-
Force	-	50	150	250	>250
Intelligence	100	200	300	400	>400
Chance	20	40	60	80	>80
Agilité	20	40	60	80	>80

Celui-ci se lit "la chance vaut 1 pour 1 jusqu'a 20, la chance vaut 2 pour 1 jusqu'à 40".

Fonctionnement du retrait de PA

Soit S1 la sagesse du joueur ciblé.
Soit S2 la sagesse du joueur ralentissant.
Soit Y le nombre de PA retiré par le sort (2-4 pour ralent, 2 pour sablier 1-2 pour Vdt etc.)

Le premier PA a une proba de (S1/4)(1- S2/1000) d'être esquivé.
S1/4 c'est la résistance au retrait de PA de la cible (Affiché en bas à droite au dessus des résistances naturelles).
(1-S2/1000) c'est la diminution de la résistance du à la sagesse du lanceur.

On voit que plus la cible est sage, plus elle résiste. Plus le lanceur est sage, plus il réduit cette résistance.

Le deuxième PA a une proba de (S1/4) $(1-S2/1000)^2$ d'être esquivé.
La réduction est calculée une seconde fois.

Le Yeme PA a une proba de (S1/4) (1-S2/1000)^Y d'être esquivé.

Ceci explique que les sorts à gros retrait (De PM ou PA) ont plus de chance de passer au moins un peu que ceux à petit retrait (Mot de Silence passe beaucoup mieux qu'Horloge).

Petit exemple :
Alain a 100 de sagesse. Béatrice en a 400.
Béatrice lance un Sablier 6.
Espérance d'esquive du premier PA : 25 * (1-0.4) = 15%
Espérance d'esquive du second PA : 25 * $(1-0.4)^2$) = 9%

Alain lance un ralentissement 6 qui fait -4 PA :

Espérance d'esquive du premier PA : 90%
Espérance d'esquive du second PA : 81%
Espérance d'esquive du troisième PA : 73%
Espérance d'esquive du quatrième PA : 65%

Le fait d'avoir esquivé le premier n'influence pas sur l'esquive des suivants.
Le jeu calcule tout ça en sous main. On ne voit que le résultat (tant de PA perdus,tant de PA esquivés).

Il existe des sorts qui augmentent la résistance au retrait de PA tels que Protection Aveuglante et Momification.
On ajoute cette résistance à S1/4. Donc dans le cas d'un xélor avec Momie et P.A. Sur lui la résistance est égale à S1/4 + 60 + 100.

De cette étude on remarque qu'une forte sagesse n'est vraiment utile que contre une forte sagesse. Diviser par deux la résistance d'une personne qui a 100% c'est très utile. Diviser la résistance d'une personne qui a 20%, c'est faible.
On comprend aussi que plus on a de sagesse et plus on subit de plein fouet le malus de Dévouement.

Ajoutons à ça que si la résistance (après réductions) est supérieure à 100%, il n'y a pas de retrait.
Si la résistance est inférieure à 0%, le retrait est garanti.

Description détaillée des sorts

Ralentissement

Dans l'optique du retrait de PA, ce sort se situe en première ligne dans l'arsenal du xélor.

Niveau d'obtention : 1
Coût en PA : 1
Lancer en ligne : Non
Ligne de vue : Oui
Présence d'un CC : Non
Portée boostable : Non
EC bloquant : Oui
Un seul lancé par cible et par tour

Ralentissement						
-	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6
Retrait de PA	1	1-2	1-2	1-2	2-3	2-4
Portée	4	5	8	11	12	14
Risque d'EC	1/45	1/45	1/45	1/50	1/50	1/100

Ce sort est une petite merveille à lui tout seul. A niveau moyen, il permet de bloquer tout le groupe adverse pour un coût réduit en PA. A haut niveau, il permet de diminuer fortement les options de l'adversaire en le privant de ses sorts les plus coûteux en PA. Sa grande portée et son coût réduit sont ses principaux atouts.
Il est aussi très utile pour chercher un adversaire invisible en ciblant les cases où l'on suppose qu'il se trouve. On notera que tous les monstres invisibles qui ne restent pas au Cac (et la plupart des joueurs de Dofus) utilisent la totalité de leurs PM. On peut donc se faire une idée de leur position en décomptant leur déplacement.

Inconvénients :
-Même au niveau 6, l'Ec de 1/100 est bloquant. Et comme le veut la loi de Murphy, ça arrive toujours au mauvais moment. Vous laissant dans la zone d'une coquille dragoeuf chargée, à portée du Maitre Corbac ou gênant le déplacement ou les tirs de vos partenaires.
-A haut niveau, beaucoup de monstres ont une résistance très élevée au retrait de PA. Il faut donc les affaiblir (avec cadran ou Démotivation) ce qui peut prendre du temps. De plus, ils ont parfois tellement de PA que leur en retirer deux, trois ou quatre ne suffit pas à les bloquer. Il faut alors avoir recours aux autres sorts de retrait de PA (Vol de Temps, Poussière, Sablier, Horloge).

-Le coté aléatoire de l'esquive du retrait sur les résistances comprises entre 1 et 99 pourcent. Il est rageant de voir son sort esquivé par le Kouloss et ses 17% de résistance. A l'opposé, on peut se demander pourquoi le retrait passe aussi bien sur les dragoeufs immatures qui ont plus de 95%. Le sort n'est lançable qu'une fois par tour et par cible même s'il a été esquivé.

Petite note : Même si avec son coût réduit, on est tenté de lancer ralentissement dès qu'il reste un ou deux PA inutilisés en fin de tour, il est parfois meilleur de laisser les monstres proches taper le xélor et subir le renvoie de dégâts (Contre et Protection Aveuglante)

Quand monter ce sort ? :
A mon avis, il faudra le monter tôt ou tard. Sinon, à quoi bon faire un Xélor ? On l'obtient au premier niveau comme le sort Contre qui est très utilisé par les jeunes Xélors. On pourra donc lui préférer Contre de 1 à 11, voire de 1 à 21 si la maîtrise du marteau est importante dans votre développement. Pour ma part, je le passerais à 5 dès le niveau 11 gardant le sort Contre pour plus tard (avec la pano prespic, son renvoie de dégâts et son bonus sagesse).
Dès le niveau 101, on peut passer au niveau 6 ce qui augmente la portée, augmente le retrait et diminue les EC. Même chose, c'est une question de priorité entre maîtrise 6, Contre 6 et Ralentissement 6. Mais si vous avez bien prévu votre passage, vous avez des points de réserve. En effet, Cadran n'est pas indispensable dès le niveau 100.

Vol du temps

Dans l'optique du retrait de PA, ce sort devra être monté.

Niveau d'obtention : 31
Lancer en ligne : Non
Ligne de vue : Oui
Présence d'un CC : Non
Portée boostable : Non
EC bloquant : Oui
EC à 1/45 à tout les niveaux du sort

Vol du temps					
-	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Vol de PA	1	1	1-2	1-2	1-2
Portée	2	3	4	5	6
Coût en PA	5	5	5	5	4

Xélor feu

Le xélor feu se base principalement sur ses sorts à distances, qui révèlent leur puissance au level 6 de ces sorts...

Bien évidemment, Ses sorts sont tellements nombreux qu'il faut monter ceux-ci en fonction de ce que vous voulez faire (Xélo feu aggressif ou defensif). Pendant que ces sorts de feu serviront d'attaques, les sorts de retrait de PA lui permettront de se défendre.

Quelles caractéristiques booster ?

Le xélor feu aura le bon goût de ne monter que son intelligence, tout en essayant de parchotter sa

vitalité. Nul besoin de booster celle ci si l'on compte atteindre un haut level, la vita apportée par les items intell HL étant conséquente, sauf dans l'éventualité d'un mode cc, souvent plus pauvre en vita. Etant également le Xélor de base, il n'oubliera pas de se parchotter la sagesse, puis, le reste des éléments.

Les sorts du xélor feu

Les sorts de feu sont chez les xélor nombreux et souvent utiles. Voici une liste que je vous conseille de suivre (l'ordre n'est pas tout à fait chronologique, prenez garde) afin d'obtenir un perso à la puissance non négligeable.

Les sorts d'attaque:

Aiguille Sort acquis dès la création, qui se révèle intéressant tout de suite, et devient indispensable au niveau 6. Il peut être tentant de booster rayon obscur à sa place à bas niveau, mais celui-ci se voit bien vite dépassé à cause de son lancer en ligne, et l'on fera au final, souvent plus de dommages cumulés avec aiguille qu'avec rayon.

Sablier de Xelor La deuxième attaque feu est elle-aussi très utile, à tous les niveaux. Son lancer sans ligne de vue (mais en ligne), et le couplage des dommages et du retrait de PA en font un sort très intéressant, utile de diverses façon en fonction du mode de jeu. Il pourra aussi bien servir à achever un monstre (dégâts supérieurs à une flamiche par exemple) qu'à l'entamer tout en lui enlevant des PA).

Poussière Temporelle Troisième attaque feu et seule attaque en zone du Xélor. Pour 6 PA, elle permet d'infliger non seulement des dégâts sur une zone et d'enlever également des PA. Elle n'est pas forcément utile au départ mais elle permet néanmoins d'attaquer avec Sablier si'il n'y a pas de ligne de vue. Assez aléatoire également, elle permet de sortir de bon dégâts bien sentis et fait donc parfois l'étonnement de ceux qui se trouvent en dessous.

Les sorts de défense:

Dévouement Sort indispensable à tout Xélor qui se respecte: Donnant 2 PA et enlevant 3 PA au lanceur à la base, les pertes pourront être évitées à plus haut niveau et grâce à Protection aveuglante. A monter lvl 5 rapidement.

Protection Aveuglante Buff permettant d'améliorer ses résistances aux pertes de PA. Au lvl 5, Le Xélor peut ainsi se voir gagner 60% de résistance aux pertes de PA. Il suffit donc d'avoir 40% de base pour ne plus se faire ralentir! A monter également lvl 5 rapidement.

Momification Sort de protection. Souvent controversé au niveau de son montage, personnellement je l'ai niveau 5 et je ne m'en plaind pas. Il faut savoir qu'un Xélo feu va jouer plus que souvent à distance. Or quand le CaC est inévitable, rien ne vaut une bonne momie: Non seulement elle vous donne un skin de Roxxor mais elle vous protègera aisément contre les diverses attaques.

Le principe de protection de Momification est simple: 2/3 Intelligence et 1/3 de l'élément à protéger. Sachez déjà que le fait d'être intelligent vous protègera contre les attaques feu à la hauteur d'un Féca (voir plus hihi). Pour les autres éléments, le parchotage et votre équipement vous aidera. A titre indicatif, à 500+ d'intelligence, un Xélo feu absorbe aisément dans les alentours de 150-200 de dommages feu.

Contre Sort de renvoi de dommages. Accessible au niveau 1, il est recommandé par tous les types de Xélor de le monter lvl 5 puis 6. Ce sort est boosté par la sagesse.

Fuite Sort de déplacement du même type que bond du félin chez les Ecas. A monter au niveau 5 pour avoir 1/50 d'Ec et son coût à 2 PA. Beaucoup plus utile que Téléportation qui ne se lance qu'une fois,

les 2 misérables PA ne nous coûtant rien, il sera facile pour vous de vous échapper d'un CaC et de courir pour vous mettre à distance.

Ralentissement A monter aussi au niveau 5 puis 6. Mais après vos sorts feu si vous êtes plus offensif. Retirant jusqu'à 4 PA au niveau 6 pour 1 PA, ce sort est un vrai bijou.

Les sorts extérieurs à la classe:

Foudroiement Sort de zone pour 6 PA aux alentour du lanceur, faisant 1 à 10 de dégâts. Fortement aléatoire et limite obsolète, il permet néanmoins d'infliger de bons dégâts sur un coup de bol (80+ avec 500 d'intell et + quelques dommages). Sort surtout utilisé en drop quand on est encerclé ou pour finir un adversaire en PvP pour le ridiculiser .

Flamiche Sort de distance pour 2PA. Remplaçant éventuel de Sablier s'il n'est pas possible d'avoir l'ennemi en ligne droite.

Cawotte Sort de soin faisant pousser une cawotte sur le terrain. Nonseulement ce gentil légume offre une protection éventuelle mais elle va vous soigner superbement bien du fait que vous êtes intelligent. A monter selon vos points restants et votre envie.

LISTE EN CONSTRUCTION

Les armes du xelor feu

Le xelor basé sur l'intelligence utilise généralement les marteaux, en commençant naturellement par le toh'lo. Vient ensuite la Fm, avec des marteaux tels que le ragnarok, le nitruhant, le m'pouce, le rihde, voire le kaiser pour les xélors se tournant vers les cc. Mais certains jouent aux dagues ou à la baguette, ces armes permettant le port du bouclier, contrairement à la plupart des marteaux.

ACCESSOIRISATION DU XELOR FEU

-Au niveau 1, pour ceux qui ont un revenu bas, une panoplie piou rouge est l'idéal. Sinon, une panoplie aventurier.

-Au niveau 20, une panoplie Bouftou

-Au niveau 42, vous avez acces a la panoplie kwak.

-Au niveau 46, vous pouvez mettre une panoplie scara rouge. La plupart des xelors mettent panoplie scara rouge et le reste panoplie kwak, ce qui donne pas mal de vitalité et d'intelligence

Où monter les niveaux de mon xelor feu

Parmis les monstres sans grosse résistance feu et qui n'inflige pas trop de dégâts pour les contres, il y a :

- Les Bouftous (Niveau 5 à 25~)
- La Foret (Prespic, sangliers)(Niveau 15 à 25~)
- Les Abraknydes (Niveau 25 à 50~)
- Moon (Niveau 50-100~)
- Les Blops (Niveau 50 à 90~)

- Les Craqueleurs des plaines (Niveau 90 à 110~)

Xélor terre

Tout d'abord, il est important de savoir si vous vous lancez dans un xélor terre qu'il vous faudra parchoter 101 en force avant de monter cette caractéristique car la perte en points serait abominable sinon(voir section parchoter un xélor).

Dans quelles caractéristiques est-il conseillé d'investir ses points durement gagnés?

Il faut investir jusqu'à 150 en force après avoir parchoter à 101 force.
Après cela, différents choix s'imposent :

Soit continuer en force mais le coût sera de 4 pour 1. Le coût a l'air d'être assez haut mais cela vous permettra de taper plus fort que les autres xélor.

Soit de placer en intelligence, cela vous permettra :
- de porter certains marteaux dont les conditions en intelligence sont assez hautes.
- d'augmenter les dégâts de sorts à longue portée : aiguille, sablier.
- d'augmenter l'armure de la momification.
- d'augmenter votre initiative.
- de pouvoir vous changer en mode intelligence pour tuer certains mobs ayant une résistance en mode neutre et non en feu. Par exemple dans le repaire de skeunk, les armes neutres sont inefficaces sur la plupart des mobs.

Soit d'investir en sagesse, cela vous permettra
- d'augmenter votre renvoi avec le sort protection aveuglante et contre.
- de monter plus vite de niveau.
- d'augmenter votre esquive pa et pm.

Soit d'investir en vitalité, cela vous permettra
- d'augmenter votre vitalité pour un faible coût

P.S : je déconseille d'investir trop en vitalité car à partir du niveau 100, vous obtenez a chaque niveau un bonus de 10 en vitalité et la plupart des objets haut niveaux donnent un fort bonus en vitalité. Il peut être tentant d'investir en vitalité dans les premiers niveaux mais on s'aperçoit que l'investissement fait est peu utile à haut niveau.

Frappe de xélor est-il utile?

Frappe de xélor est obtenu au niveau 90 et permet au niveau 5 pour un coût de 6pa de faire des dégâts raisonnables à une portée de 5 non modifiable.
Aux alentours du niveau 90 à 100, la frappe de xélor vous sera utile. mais avec l'apparition de nouvelles armes puissantes, ce sort deviendra vite obselète.

Quelle arme est la plus puissante pour un xélor force?

Je vous conseille d'aller sur ce lien regroupant les différents sites de forgeur/sculteur pour vous donner une idée des caractéristiques des armes cités ci-après : http://alliance-dofusienne.forumacti...ic.forum?t=138

A partir du niveau 120, vous aurez le plaisir d'utiliser le r'ticolis. Cette arme est vraiment pratique en PVM (player vs monster) avec son attaque en zone et ses dégâts assez conséquent. Les marteaux vous paraîtront vite faible en PVP car pratiquement aucun marteau HL (haut niveau) est portable avec un bouclier et d'autres armes font des dégâts plus conséquent avec un faible coût en pa.

L'alternative la plus concluante est de passer aux dagues avec les réceuses niv143. Avec ces dagues, il vous sera possible avec un équipement CC de faire 4 cac (corps à corps) avec 1/2 en CC.
Exemple d'équipement :
armes : dagues réceuses
ceinture fulgurante, gelano, amulette de bwork (4cc)
getas aerdela (4cc) (voire sabots de farle pour les plus fortunés), anneau farle (5cc), cape guenille (10cc), solomonk (7cc)

Quels sont les sites intéressants pour obtenir de l'expérience pour mon xélor terre?

La zone des dopeuls est intéressante pour un xélor dû à la vitesse avec la téléportation, l'efficacité de contre et protection aveuglante (faible résistance) et le peu de dégâts que les dopeuls occasionnent.

Un autre choix qui peut être interessant est le cimetière près de bonta avec ses nombreux ribs. La plupart des mobs aux cimetières ont peu de résitances neutre et cela vous permettra de droper des côtes rib pour les parchemins force.

Certains xélors optent pour le choix de gagner leur expériences sur les kanigrous, cela se révèle assez intéressant au niveau vitesse et gain d'expérience et il y a souvent peu de joueurs qui vont gagner leurs points d'expérience là-bas mais les pertes de pdv y sont assez élevées.

La zone crocodaille peut être une autre zone intéressante pour un xélor terre mais faites attention aux chefs crocodailles ils peuvent occasionner de lourds dégâts et percer vos armures (contre et protection aveuglante), la momification vous sera peut-être utile dans ce coin.

Les craqueleurs des plaines sont aussi intéressants car les pierres qu'ils dropent rapportent assez de kamas ^ ^.

Je suis Xelor intell, et je souhaiterais aborder mon changement vers l'orientation force, comment faire ?

Beaucoup de Xelors intell choisissent de changer d'élément au cours de leur évolution, mais il n'est pas toujours aisé de s'y retrouver sur le "quand?" et le "comment?".
Changer son orientation est surtout rentable à partir du niveau 81, lorsque les dégâts du Toh Lo sont devenus réellement poussifs, et que l'on n'a pas l'envie/les moyens/le courage de passer par la forgemagie d'un nitruhant pour renouveler sa puissance de frappe.
Le fantal est la solution à vos problèmes ! Equipé 8 PA (kam/terrdala/épi de farle + gelano), et avec un équipement axé force (coiffe terrdala, bracelet magique de farle, mulante, ...), vous verrez votre force de frappe prendre un essor considérable. La frappe de Xeor viendra plus tard s'ajouter à votre arsenal, et vous permettra surtout de varier votre élément de frappe (comme dit plus haut).

Xélor eau

Le xélor eau aura le bon goût de ne pas utiliser ses points de caractéristiques en chance, celle ci atteignant rapidement un coût rébarbatif. Il préfèrera augmenter sa vitalité ou sa sagesse (importante dans l'optique d'un jeu axé sur le retrait de PA), voire son intelligence afin de remplir des prérequis ou d'utiliser les sorts feu...

Sorts d'attaque et armes du Xelor eau

Le Xélor possède 1 seul sort occasionnant des dégâts eau, le sort Horloge qu'il apprend au niveau 80. Pour arriver à ce niveau il faut généralement avoir pris une autre voie que la chance au début du personnage, ou avoir utilisé une arme eau plus bas niveau. Le seul bon marteau pour les Xelors de niveaux inférieure à 80 est le Marteau Re Thu (Niveau 55, 16-30 Eau) qui va très bien avec le sort dévouement (4 PA d'utilisation), mais qui fait perdre 1 à 2 PM. On trouvera par la suite le Marteau hubohu qui est un marteau difficile à faire et qui nescessite un passage par la forgemagie, au final c'est un bon marteau qui dispose d'un vol de PV très utile, mais le fait qu'il soit à 2 mains peut être un probleme en PvP. Autrement on peut trouver des dagues tels que les Ergots Mina qui peuvent aussi aider à toucher le niveau 80, puisque ensuite certaines dagues haut niveau sont bien adaptées au Xélor chance (Blessdagues eau, Ortimus Contrari eau...); Mais aussi les pelles, moins souvent utilisées, comme la pelle rhon, ou la pelle hikule qui se valent à peu pret, l'une étant à 2 maisn avec vol de vie, l'autre 1 main sans vol de vie, l'unique probleme reste le malus d'arme, les pelles n'étant pas forcement faites pour les Xelors ☺.

Horloge					
-	Effets (Effets en coup critique)	PA	Portée	Coup critique	Echec critique
Niveau 1	21-25 Eau, Vole 1 PA (26-30 Eau, Vole 1-2 PA)	6	3	1/50	1/30
Niveau 2	24-28 Eau, Vole 1 PA (26-30 Eau, Vole 1-2 PA)	6	3	1/50	1/30
Niveau 3	27-31 Eau, Vole 1 PA (30-34 Eau, Vole 1-2 PA)	6	3	1/50	1/30
Niveau 4	21-25 Eau, Vole 1 PA (30-34 Eau, Vole 1-2 PA)	5	3	1/50	1/30
Niveau 5	31-35 Eau, Vole 1 PA (36-40 Eau, Vole 1-2 PA)	5	3	1/50	1/30

Le sort se lance uniquement en ligne avec ligne de vue!

Ce sort inflige de lourds dégâts eau mais permet aussi de voler 1 PA à la cible (Vol esquivable), le coup critique du sort permet même de voler 1 à 2 PA.
Le vol de PA du sort permet en ayant 7 PA de base + 2 PA du sort Dévouement et le vol de PA de faire 2 Horloges consécutives en pouvant même rajouter le sort Ralentissement si le vol réussit à nouveau.
(Le sort Aiguille chercheuse du Xélor frappe dans l'élément eau, mais n'est boosté que par son niveau de sort et le niveau du Xélor)

L'arsenal du Xélor eau est assez restreint :

1 seul sort d'attaque, 1 marteau à dégâts eau de base pour les bas niveaux; 3-4 marteaux à forgemager en eau à haut niveau.
Cela oblige certains d'entre eux à utiliser les sorts feu tels qu'Aiguille en complément de l'Horloge pour gagner en portée ou face aux résistances eaux, ou même à utiliser des dagues, pelles voir même les baguettes forgemagées.

Quels sorts booster ?

Dans l'ensemble, les sorts à booster sont ceux communs à tous les types de Xélor, en rajoutant Horloge et la maîtrise de son choix :
Contre, Ralentissement, Dévouement, Protection aveuglante, Fuite
Puis un petit sort d'attaque conseillé (Aiguille/Flétrissement) pour pouvoir arriver au Re Thu/Horloge/autres.
Du fait qu'il y a peu de sort à booster, le Xélor eau peut aisément opter pour une optique de retrait de PA grâce à des sorts tels que:
Démotivation, Cadran de Xélor, Vol du temps
Permettant des combinaisons retirant 6-12 PA par tour

Le xélor eau en PvP

En PvP, il est conseillé avec le mode eau d'utiliser la plupart des sorts de renvois et de retrait de PA pour rattraper le manque de portée de l'Horloge.
Un Xélor eau ne devrait pas mal s'en sortir en PvP, comme la plupart des Xélors, s'il ne tombe pas face à un gros bouclier eau ou un gros taux d'esquive de PA.

Où monter les niveaux de mon xélor eau

Pour progresser dans les niveaux, et plus généralement en PvM, le sort Horloge sera peu utile face à la puissance de la zone d'effet d'un bon Marteau Re Thu (Ou Marteau Hubohu pour les plus forts et riches)
Parmis les monstres à faiblesse eau et qui n'inflige pas trop de dégâts pour les contres, il y a :

- Les Wabbits Squelettes (Niveau 60 à 90~)
  Les Chafers (Niveau 60-120~)
  Craqueleurs (Niveau 50-100)

Et plus haut niveaux :

- Les Kanigrous (Niveau 100-180)
  Les Pandules (Niveau 100 à 150)
  Les Trolls (Niveau 80-180)
  Les Firefoux (Niveau 130-180)
  Les Koalaks (Canyon sauvage) (Niveau 120-180)

Xélor sagesse

Le xélor qui s'engage sur la voie de la sagesse cherche avant tout à soutenir son équipe. Il s'appuie sur les sorts dévouement pour booster ses camarades et sur le sort ralentissement pour priver ses adversaires de leurs points d'action. Ces xélors partent souvent au front protégé de leur protection

aveuglante et de leur contre. En effet ces deux sorts (boostés par la sagesse) protège et renvoie les dégâts infligés par l'ennemi. Très utile pour achever les ennemis affaiblis.Les xelors sagesse peuvent également être puissants pour xp un maximum, autant seul que en groupe.

Sur quoi monter un xelor sagesse ?

7 à 25 : Larves.
25 à 60 : Wabbits squellettes, scarafeuilles.
60 à 120 : Blops, craqueleurs des plaines.

Le xélor sagesse est souvent associé au xélor eau pour plusieurs raisons :
Actuellement, l'équipement optimum en sagesse est très prolifique en chance et en vita.
Les marteaux Rethu et Hubohu qui donnent des dégats Eau ne demandent pas d'intel en prérequis et peuvent donc être portés par des xélors n'ayant pas du tout investi en intel.
Les xélors feu/terre se spécialisent souvent dans les dégats bruts.

Xélor air

Le xelor air, c'est une autre philosophie xelorienne. Elle est basé sur le fait que le xelor possède le sort fletrissement et gelure, deux sort de dégats air pouvant être montés au niveau 6. Sela dit ce xelor a des particularités interessantes, seulement il faut bien prevoir son coup. La caractéristique tout d'abord, il faut bien savoir doser entre la vitalité (qui coute très peu cher) et l'agilité (qui coute très très cher). Un capital de 100 en agilité vous permettra d'avoir de bon dégats, ll'utilisation de parchemins est donc quasiment obligatoire.

Quels sont les avantages d'un xélor air?

Il faut savoir que ce type de perso n'as une vocation de taper fort, mais plutot d'être extremement maniable, très tactique.
Le plus grand avantage d'un xélor air sera de pouvoir tacler les autres.
En effet, si vous avez beaucoup d'agilité, cela vous permettra si vous êtes côte à côte à un ennemi de l'empêcher de se déplacer.

Un de mes combo préférés avec un équipement agilité est de téléporter au cac de mon adversaire et de mettre le cadran xélor derrière moi pour éviter qu'il ne fasse libération. Si votre adversaire n'a pas lui même un sort de déplacement comme bond ou téléportation, il devra se résoudre à rester au cac.

Un autre des avantages de l'agilité est qu'il influe sur les coups critiques.

Le dernier avantage de jouer sur l'agilité, c'est évidamment le sort marteau de moon, un sort qui permet de taper loin et pas en ligne, ce qui fait defaut chez les xélors en général

Sorts d'attaque et armes du Xelor air

Le xélor air se bat généralement aux dagues air, et au flétrissement à distance... un minimum de 7PA lui assure 3 frappes grâce à dévouement... Il s'équipe soit 1/2cc, soit full agi, avec une tofu fou...

Une autre alternative consiste a jouer à l'arc. Fletrissement est un sort de bonne portée mais seulement en ligne, l'arc comme le marteau de moon permet de casser toutes ces contraintes. Le xelor a la possibilité de monter a 10 pa facilement, les nombreux arcs a 5 pa sont très efficaces (comme par exemple l'arc boutant)

Le sort gelure est très peu utilisé par le fait qu'on ne puisse en lancer qu'un seul par tour et que la portée nénécisse d'être augmentée. Néanmoins c'est un bon complément aux diverses pertes de pa qui occasionne des dégats assez faibles.

Le sort momification n'as que très peu d'interet, car il permet de bien reduire les dégats air, ce qui est rare.

Le sort fuite n'as pas forcement besoin d'etre monté, l'équipement permet de se degager du cac facilement, et la tofu fou permet de gagner un pm. On prefereras monter la teleportation.

Variante du xelor air : le xelor air/eau

Par un heureux "hasard" les équipements agi sont souvent commun avec les equipement chance. Le xelor possédant un bon sort eau, horloge, un xelor agi/chance peut être envisagé.

L'avantage apporté par la chance est que on gagne un bon sort de retrait de pa et dommages, et bien evidamment de la prospection, le tout en gardant les avantage de l'agilité.

Xélor Vitalité

Introduction

Tout d'abord, une question survient dès le démarrage d'un xélor aussi atypique : qu'a-t-il en plus ? Pourquoi lui préférer à l'une des voie classique ? Répondons à cette question, elle est en fait le fil conducteur de la manière dont on va monter ce type de xélor. Voici une liste des principaux avantages de cette voie :
- La survavibilité : de nombreux points de vie vont chez le xélor se compléter par un renvoi et une réduction de dommages : non seulement notre nain préféré aura un stock de PdV conséquent, mais il sera en plus très difficile de les lui oter. De plus, et nous développerons ce point par la suite, un mode résist est très envisageable en PvP : cela complète encore momification et les deux renvois de classe du xélor pour en faire un joueur particulièrement dur à abattre.
- La polyvalence : le xélor disposant d'attaques dans chaque élément, il lui suffira de quelques parchemins et d'un équipement adéquat pour changer son élément d'attaque, ainsi l'on peut s'adapter à quasiment toutes les situations, PvM comme PvP : a-t-on un adversaire à fortes réductions qu'on s'équipera force et d'un marteau à haut dommages concentrés sur un jet, a-t-on un adversaire intuable rapidement qu'on s'équipera d'armes à retrait de PA et agilité pour le bloquer au CaC, doit-on xp qu'on s'équipera chance pour profiter de la cape mastralis et de pelles à bonus sagesse, etc.
- L'unicité : de tels xélors, bien que déjà existants, restent rares. Ainsi, en développant votre propre matériel et votre propre combinaison de sorts, vous aurez la satisfaction de rester "unique".
- Le renouvellement : c'est une conséquence directe de la polyvalence : de nombreux joueurs aiment à changer radicalement de manière de jouer régulièrement, c'est incompatible avec bien des classes et des manières de monter, le xélor vitalité ne pose pas de problème sous cet angle.

Après ce bref aperçu des éléments qui nous font pencher pour le xélor vitalité, étudions les possibilités qui s'offrent à nous pour le monter :

Caractéristiques

Comme vous vous en doutez, monter son xélor vitalité nécessite la mise de tous ses points de capital en vitalité. Bien sûr, un parchottage n'est qu'un plus et s'il est possible est conseillé. Cependant, le xélor vitalité aura besoin au cours de son évolution de parchotter chance, agilité et force, voire intelligence (cependant les dégâts de bases des armes et sorts sont moins importants que pour les trois premiers éléments, c'est donc optionnel), il est donc parfois prévoyant de laisser de côté la vitalité et de garder son argent pour les parchemins et autres poissons et viandes magiques liées à ces caractéristiques.

Sorts piliers

Un des axes principaux du xélor vitalité étant la résistance à l'attaque, il est conseillé de monter les deux sorts de renvoi du xélor que sont contre et protection aveuglante, de plus, il ne faut pas négliger les sorts que tout xélor se doit d'avoir montés, quelque soit sa voie, à savoir dévouement et ralentissement. Exceptés ces 4 sorts de base, tout dépend de votre façon de jouer, présentons les principales possibilités :

- Optique ralentissement : Ce xélor se sert de son stock monstrueux de points de vie pour handicaper au maximum l'ennemi grâce à ses sorts de retrait de PA, ralentissement, flou, sablier de xélor, vol du temps, démotivation et cadran de xélor sont donc des sorts très intéressants. Pour avoir un sort d'attaque, le sort horloge est conseillé pour son vol de PA. De plus, ce xélor étant souvent amené à prévenir tout mouvement de son adversaire pour l'empêcher d'échapper à son contrôle, les sorts cawotte et libération sont à considérer

- Optique mobilité et polyvalence des dommages : ce xélor profite de ses nombreux sorts de mouvement et d'attaque pour chatouiller son adversaire à distance en se protégeant ainsi des attaques les plus lourdes, et dispose de moyens pour échapper au CaC de l'ennemi : pour les dommages, les sorts intel sont bien sûr les plus perfomants sur le plan du rapport maniabilité/dommages, cependant, le manque de portée sera compensée par l'inaltérabilité de celle-ci dans le cas des sorts d'attaque air, eau et terre. En plus de ces sorts offensifs il faut donc penser à monter fuite et téléportation au nv 5 de préférence, ainsi que libération, cadran de xélor et cawotte aux niveaux respectivement 4, 5 et 3 pour disposer de moyens de déposer des obstacles et de les contourner facilement.

- Optique dommage pur : ce xélor se sert de sa survavibilité pour utiliser un CaC efficace au contact de son ennemi, dès lors la voie de l'agilité/force est la plus efficace pour faire des dommages honorables sont trop de caractéristiques de base. Pour supporter ce CaC, les sorts marteau de moon, téléportation et fuite amèneront plus vite votre adversaire au CaC.
Essayez toutefois de ne pas négliger le retrait de PA, donc reportez vous au paragraphe "ralentissement" et jugez d'un ou deux sorts à monter.

Les sors à monter (dans l'ordre)

Sors principaux
Maitrise du marteau lv 5: Le xelor aura comme principale force son CaC.

Contre lv 5: Combiné à la vitalité, il permettra d'encaisser.

Teleportation lv5: Afin de se déplacer à un endroit stratégique, très rapidement.

dévouement lv 5: 2 pa, c'est jamais négligeable.

protection aveuglante lv 5: permet avec un peu de sagesse de passer à 100 % d'esquive rapidement et d'éviter ainsi la perte de pa (pratique pour dévouement)
et permet d'encaisser mieux les coups avec un renvoi fixe.

fuite lv 5: permet de se déplacer pour un cout faible en pa, esquiver le CaC sans prendre de risque.

ralentissement lv 5: No comment, fonction principale du xelor

momification lv 5: optionnelle, elle permet de frainer les trop gros coups, combinée avec les renvois, gagner de l'esquive pa, des dommages, mais son cout de lancement fait qu'elle est boudée (surtout utile en mode force grace à l'intel que demandent les marteaux et aux réductions fournies par la force et l'intel).

frappe du xelor/horloge lv 5: Booster les deux, le xelor vita est fait pour être polyvalent, le changement d'élément est notre atout.

Maitrise lv 6: gaint de 5 % de dommage, ec plus élevé 1/100, cout réduit à 3 pa.

cadran lv5: Permet de préparer l'arrivée de ralentissement .

contre lv 6/ralentissement lv 6: dans l'odre que vous voulez.
-Contre: meilleurs renvois pour l'un dure plus longtemps, mais est encore moins bien callé avec dévouement
-ralentissement: -2 à -4 pa, plus de po que du bonheur

flou lv 6: -4 à -5 pa très utile en pvp 1 vs 1 ou en équipé accompagné de donneurs de pa. nescessite un mode 9/10 pa de base pour bénéficier d'un cac et d'un ralentissement.

Pour avoir tout ces sors assez rapidement quelques parchemins de sors sont nescessaires.

Sors optionnels
Libération lv 5: Ca peut servir, Plutot que d'utiliser plusieurs fuites ou alors pours des occasions diverses et variées

deuxième maitrise voir troisième lv 6 : Dagues/baguettes ou ce que vous voulez. C'est aussi ça la polyvalance, surprendre son enemi par divers styles de jeu po/CaC ...

cawote lv 5: Bloquer(case, ligne de vue), soigner.

Flétrissement lv 6: Permet de taper de loin pour de bon dégâts, en ligne, 3 pa d'utilisation, po non boostable. intéressant pour un mode agi THL

sors feu lv 6: Aiguille, poussière, sablier: nescessitent un parchotage intel (pour être interessant) et permettent de taper de loin.

Evolutions conseillées à THL

L'agi (Air)
Voilà un élément tout à fait interessant: Les items HL et THL donnent beaucoup d'initiative et de vita (l'ini est un peu l'handicape du xelor full vita): Dagues, collier du tanu, capes etc...
Un mode dagues combiné avec un bouclier beaucoup de vita, d'ini et de resistances, renvois, réductions= puissant. Le flétrissement lv 6 pourra aider à taper de loin et ainsi éviter de faire le boeuf. Cadran lv 5 ou la cawote derrière soit éviterons des manger des libérations et de taccler l'enemi grace

à l'agi et de lui donner des coups et lui faire perdre des pa (Je pense en sécurité vu les avantages précedement cités).

Chance (Eau)
Un élément sympa, que je pense utile en pvm. Aidé d'un hubobohu forgemagé eau (je ne sais plus si le marteau est à une ou deux mains), et d'un sulik, une mastra, ou d'autre items donnant pas mal de vita/sagesse/renvois etc etc. Ce mode permettra de regagner de la vie à l'aise grave au marteau, d'avoir énormement de vie et de bon contres. Le sors horloge pourra être puissant, même si ses 3 po l'handicapent

Ces deux voies me semblent les plus intéressantes et peux communes, elles sont surtout très efficaces, et ne sont un remède à l'ennuie du mono élément.

Conseils PvM

Pensez à vous faire un équipement sagesse, c'est en effet un combo efficace que celui du renvoi couplé aux points de vie importants pour xper où l'on veut et tuer n'importe quel monstre, pour cela l'eau et la force sont certainement les meilleurs éléments. Avec une arme à vol de vie vous devriez pouvoir gérer la majeure partie des situations. Pour les monstres les plus interessants au cours de la progression (xp), reportez-vous aux parties correspondantes des xélors eau et sagesse, qui rejoignent les monstres envisageables pour un xélor vitalité.

Conseils PvP

Évidemment, priviligiez les armes à une main accompagnées d'un bouclier : vous êtes basé sur la résistance et ce moyen de protection peut multiplier par trois ou quatre le nombre d'attaques à porter par votre adversaire pour vous tuer, n'hésitez donc pas entre une légère perte de puissance et un bouclier.
De plus et pour tirer le meilleur parti de votre polyvalence, préparez-vous dès que possible plusieurs "modes" principaux : l'un axé retrait de PA contre les énis, l'autre dommage pur contre les fécas, le dernier résists contre les srams par exemple : c'est votre meilleure arme, vous vous adaptez à votre ennemi.
Enfin, ne négligez pas les sorts qui feront de vous un adversaire surprenant : cawotte, chafer, cadran de xélor et boomerang perfide sont autant de moyens de troubler un adversaire et de l'harceler jusqu'à la défaite.

Conseils divers

Général

Avoir beaucoup d'argent et de temps est impératif, des bons amis, une bonne guilde peuvent aussi aider. Ce type de xelor est très couteux: Il faut tout parchotter à 101 et faire beaucoup d'équipements diversifiés afin de pouvoir adopter tout style de jeu. Pas mal de parchemins de sors sont aussi conseillés (Craqueleurs powa)

Finances

Ne laissez aucun kama sortir de vôtre poche sans bonne raison
Le drop sur grobe, aux dopeuls, les crafts d'armes assez demandées peuvent être une bonne source d'argent. Gardez tout ce que vous trouverez, tout est bon à vendre (sauf vos ressources à parchemins)

Exp solo

-Les craqueboules/craqueleurs peuvent être une bonne source d'exp à bas niveau avec une bonne panoplie prespic.
-Les chafers sont aussi sympa à poutrer un peu plus tard (lorsque les armes de corps à corps commencent à être sympa: ragnarock, fantal)
-Les kanigrous sont assez long à poutrer mais rapportent un joli paquet d'exp
-Grobe...

Je ne sais trop que conseiller, les spots d'exp sont multiples, à vous de voir lesquels sont vos préférés

Exp en groupe

- BLOPS:
Le xélor (tout niveau) peut-être un allié intéressant pour xper en groupe.
Par exemple, un xélor niveau 11, s'il arrive à trouver un groupe, pourra se rendre très utile aux blops. En effet, il suffit qu'il soit accompagné de "tapeurs", et il s'occupera du soutient: Avec Ralentissement (niveau 5) il enlevera 2PA minimum aux blops, qui ne pourront plus rien faire à part se rapprocher de l'ennemi le plus près.
Le xélor devient alors hypnotiseur, permettant au combat de se terminer plus rapidement etc.

Vous pouvez xper ainsi du niveau 11 au niveau 100. Utile si vous avez un personnage "tapeur" à côté =)

*Seul *hic* il faut trouver des joueurs compréhensif qui comprendront les nombreux avantages de vous avoir dans le groupe !*

Quelques stuff utiles à bas lvl

panoplie prespic très bon jets + marteau bouftou (pourront se garder à l'aise une 50 aine de lv sur les craqueleurs/craqueboules)

ragnarok, et divers équipements force si l'envie de bourriner vous prends (Orinos, mulante, alliance de farles/anneaux du jeu vald/bracelet de farle, brouteuse, dora... Equipement couteux, mais efficaces.)

Parchoter un Xélor

Le parchotage signifie l'augmentation des caractéristiques de son xélor sans y investir les précieux points gagnés à chaque niveau. On obtient ces parchemins en réunissant des ressources de base :
En regardant le coût des points de caractéristiques plus haut, on se rend compte que le parchotage est fortement recommandé pour tout Xélor autre que feu.
De 0 à 25 : Les parchemins les plus faciles sont ceux de Chance et d'Agilité. Les parchemins de Force, Sagesse et de Vitalité sont aussi aisés à faire. Les parchemins d'intel sont difficiles.
De 26 à 101 : Il est généralement conseillé d'utiliser les Puissants Parchemins qui sont plus dur à faire mais qui rapportent deux fois plus de point. La seule exception étant les Puissants Parchemins de Vitalité et d'Agilité qui demandent des ressources rares. Pour ceux là, on continuera à faire les parchemins 26-50 et 50-80.

Quelle caractéristique est-il conseillé de parchoter ?

Le Xélor intelligence peut se permettre d'investir tous ses points en intel et de parchoter tranquillement à 25 ses autres caractéristiques puis à 50 sa Sagesse. Passé le niveau 30, il lui sera peut être nécessaire d'investir en Vitalité.

Tout autre xélor va devoir parchoter chaque caractéristique à 25 pour compenser les points qu'il va investir lourdement dans sa caractéristique. Puis se concentrer sur sa caractéristique. Il doit conserver les points de sa caractéristique pour ne les investir qu'une fois qu'il aura atteint la limite des

parchemins qu'il s'est imposé (80 ou 101).
Au vu du coût de la chance et de l'agilité, il est conseillé ne n'y placer aucun point et de privilégier le parchotage pour pouvoir placer les autres points dans d'autres caractéristiques (Tel que l'intelligence pour porter les marteaux plus facilement)

On note une variante xélor qui est le full vita. Chaque caractéristique est parchotée et tous les points sont investis dans la vita. Cela donne un personnage plus faible mais plus polyvalent.
Malheureusement, passé le niveau 100, la différence de vitalité avec les autres xélors se fait moins sentir à cause des bonus (10 pdv par niveau) et du matériel HL (donnant 100 à 300 vita par objet).

Marteaux et Parchotage de l'intelligence

Passé un certain niveau, tous les marteaux ont un prérequis d'Intelligence conséquent même s'ils frappent neutre, eau, feu ou air. Il faut compter 60 Intel pour le niveau 90 et 100 voire 150 Intel pour les marteaux 120+. Bien sûr l'équipement ou les familiers peuvent compenser ce manque mais ils affaibliront la caractéristique principale du Xélor. Il est donc important de parchoter l'Intelligence malgré la difficulté que cela représente ou bien d'y investir quelque points en dehors de sa spécialisation.

Comment monter mon Pandawa?

Présentation Générale

Statistiques

Le Pandawa commence sa vie avec 46PV, 6PA et 3PM.

Armes de prédilection
Son arme principale est la hache (+40%), et son arme secondaire est le bâton (+10%).

Bonus de Classe aux Armes (en %)

-30	-30	10	-30	-30	40	-30	-30

Ce tableau présente à partir de quel nombre une statistique passe à un autre palier.

Paliers			
-	1 pour 1	2 pour 1	3 pour 1
Force	50	200	au delà
Intelligence	50	200	au delà
Chance	50	200	au delà

Agilité	50	200	au delà

Il faut toujours 3 points de bonus pour 1 point de sagesse et le point de vie ne coûte qu'un point.

Les sorts de classe

Le tableau ci-dessous présente le niveau d'obtention de chaque sort :

Niveau Sorts
1 Poing Enflammé
1 Picole
1 Vulnérabilité Incandescente
3 Épouvante
6 Souffle Alcoolisé
9 Vulnérabilité Acqueuse
13 Gueule de bois
17 Karcham
21 Vulnérabilité Venteuse
26 Stabilisation
31 Chamrak
36 Vulnérabilité Terrestre
42 Souillure
48 Lait de Bambou
54 Vague à Lame
60 Karzam
70 Flasque Explosive
80 Pandatak
90 Pandanlku
100 Lien Spiritueux

Principes des vulnérabilités

Le Pandawa dispose de sorts de vulnérabilité qui en font une parfaite classe de soutien.

Elles s'obtiennent aux niveaux suivants:
- Incandescente (feu): Niv. 1
- Aqueuse (eau): Niv. 9
- Venteuse (air): Niv. 18
- Terrestre (terre): Niv. 36

Le coût en PA est de 4 à tous les niveaux.
Le taux de coup critique est de 1/50 à tous les niveaux.
Le taux d'échec critique est de 1/100 à tous les niveaux.
La portée est boostable et comme tous les sorts Pandawa, il ne se lance qu'en ligne.

Détails des sorts de vulnérabilité			
-	Faiblesse	Faiblesse sur CC	Portée
Niveau 1	5%	7%	1 à 3

Niveau 2	8%	10%	1 à 4
Niveau 3	10%	12%	1 à 4
Niveau 4	13%	15%	1 à 5
Niveau 5	15%	18%	1 à 6

Le principe du porter/jeter

Cet autre atout original des Pandawa est divisé en 3 sorts:
- Karcham: Ce sort permet de porter un allié.
- Karzam: Ce sort permet de porter un ennemi.
- Chamrak: Ce sort permet de jeter celui qu'on porte.

Karcham et Karzam ne permettent que de porter une personne qui est en contact direct avec le Pandawa, les monter en niveau permet seulement de réduire leur coût en PA et leur taux d'échec critique. Ils n'ont pas de coup critique.

Détails des sorts de portée		
-	Coût en PA	Taux d'échec critique
Niveau 1	6	1/5
Niveau 2	5	1/8
Niveau 3	4	1/10
Niveau 4	3	1/20
Niveau 5	2	1/100

Quant à Chamrak, son taux d'échec critique est fixé à 1/100. C'est son coût en PA et sa portée qui évoluent.

Détails du sort Chamrak		
-	Coût en PA	Portée
Niveau 1	6	1 à 1
Niveau 2	5	1 à 2
Niveau 3	4	1 à 3
Niveau 4	3	1 à 4
Niveau 5	2	1 à 5

Une utilisation peu employée car gourmande en tour de ces sorts est de stacking des envoûtements. En effet, lorsqu'un joueur porté lance un sort sur soi (0 de portée en réalité) c'est le Pandawa qui en bénéficie.
Par contre la personne portée ne peut dorénavant plus lancer de maîtrise...

Epouvante

Jusqu'à preuve du contraire, ce sort censé faire fuir les monstres du corps-à-corps ne fonctionne pas.

Stabilisation

Sort obtenu au niveau 26, qui augmente la résistance de la cible à la perte de PM (50% de résistance supplémentaire au niveau 5 du sort) et la fait entrer dans l'état Enraciné. Cet état permet d'éviter d'être déplacé (c'est-à-dire attiré, poussé ou porté par un Pandawa) et annule toute capacité à tacler de la cible. La portée est boostable et comme tous les sorts Pandawa, il ne se lance qu'en ligne. Il peut être lancé sur le Pandawa, ses alliés ou ses ennemis.

Les effets de ce sort peuvent être aussi utiles que dangereux suivant la cible et la situation, donc soyez très précautionneux lors de son utilisation. Par exemple il peut être utile de stabiliser un ennemi trop collant afin de pouvoir sortir de sa zone de tacle sans problème, tout comme il peut être extrêmement maladroit de le lancer sur un allié comptant sur son agilité pour tacler (ou que vous seriez susceptible de devoir porter/jeter le tour d'après)

Attention ! Le sort peut-être relancé un tour avant que ses effets ne se dissipent, mais cela ne permet pas de prolonger l'état Enraciné (bug ?). Autrement dit, si vous vous êtes stabilisés et que vous relancez le sort sur vous avant d'être sortis de l'état Enraciné, au tour suivant vous sortirez de cet état tout en devant quand même attendre un certain nombre de tours avant de pouvoir utiliser ce sort à nouveau

Pandanlku

Sort d'ajout de PM obtenu au niveau 90. Nécessite l'état saoul pour être lancé.

Le coût en PA est de 6 et diminue de 1 à tous les niveaux.
Le taux de coup critique est de 1/50 à tous les niveaux.
Le taux d'échec critique est de 1/100 à tous les niveaux.
La portée est boostable et *contrairement* aux autres sorts Pandawa, il ne se lance *pas* qu'en ligne.
Le nombre de tours entre deux lancers est de 16 et diminue de 2 à chaque niveau.

Détails du sort Pandanlku

-	Pandanlku	Pandanlku sur CC	Portée
Niveau 1	+1 (1 tour)	+2 (1 tour)	1
Niveau 2	+1 à +2 (1 tour)	+2 a +3 (1 tour)	2
Niveau 3	+1 à +2 (2 tour)	+2 a +3 (2 tour)	3
Niveau 4	+1 à +2 (3 tour)	+2 a +3 (3 tour)	4
Niveau 5	+2 à +3 (3 tour)	+3 à +4 (3 tour)	5

Lien spiritueux

Ce sort, acquis au niveau 100, permet l'invocation en état saoul d'un Pandawasta.

Détails des caractéristiques du Pandawasta

-	Points de vie	Resistances	Agilité
Niveau 1	250	10%	175
Niveau 2	300	15%	200
Niveau 3	350	20%	225
Niveau 4	400	25%	-
Niveau 5	450	30%	-

Attention, l'agilité est une valeur théorique, issue de test et trouvée par tâtonnement, elle peut être fausse.

Les points de vie indiqués sont ceux de base. Les PDV réels se calculent comme pour toutes les invocations :
PdVI = PdVIB x (1 + NivP/100)
PdVI = Point de vie de l'invocation
PdVIB = Point de vie de base de l'invocation (valeur donnée sur le descriptif du sort)
NivP = niveau de votre personnage.

Par exemple, si vous êtes au niveau 100 et que vous avez monté le niveau 5 du sort, le Pandawasta aura 450 x (1 + 100/100) = 900 PDV réels.

Ce maître Pandawa a 5 PM et 6 PA à tous les niveaux. Il ne possède aucun sort d'attaque mais deux sorts de buff : Bambou malchanceux et Méditation.

Détails du sort Bambou malchanceux		
-	Effet	Effet en CC
Niveau 1	+3 à 5 EC (2 tours)	+8 EC (2 tours)
Niveau 2	+4 à 6 EC (2 tours)	+9 EC (2 tours)
Niveau 3	+5 à 7 EC (2 tours)	+10 EC (2 tours)
Niveau 4	+6 à 8 EC (2 tours)	+11 EC (2 tours)
Niveau 5	+7 à 9 EC (2 tours)	+12 EC (2 tours)

A tous les niveaux, le sort a une portée de 1 PO, un coût de 2 PA, une probabilité de CC de 1/50 et d'EC de 1/100. Il ne se lance qu'une seule fois par cible et est relançable à tous les tours.

Détails du sort Méditation	
-	Effet
Niveau 1	+100 vita +100 agi +1 PM (11 tours)
Niveau 2	+150 vita +150 agi +1 PM (11 tours)
Niveau 3	+200 vita +200 agi +1 PM (11 tours)
Niveau 4	+250 vita +250 agi +1 PM (11 tours)
Niveau 5	+300 vita +300 agi +1 PM (11 tours)

A tous les niveaux, le sort a une portée de 0 PO (le maître le lance sur lui), un coût de 8 PA (il faut donc lui en donner pour qu'il puisse le lancer) et une probabilité d'EC de 1/100. Il faut attendre 5 tours pour qu'il puisse le relancer, et les effets sont cumulables.

On observe cinq grandes déclinaisons de Pandawa, dont les builds sont présentés ci-dessous. Notez cependant que cette liste n'est pas exhaustive, et qu'un mix de deux de ces déclinaisons, par exemple, est tout à fait envisageable.

Le Pandawa force

Le Pandawa Force sera monté en orientant les dégâts du côté "Terre" (soit la Force).

Avantages
Son élément permet d'avoir un plus grand nombre de pods, il pourra aussi taper à distance tel le Cra à la Flèche Enflammée (en ligne), il a également un avantage au niveau des armes de prédilection car la

hache est orientée vers des bonus force intéressants.

Inconvénients
A part Pandatak (lvl 80) il n'y a aucun sort Terre intéressant, il faut donc alterner entre une arme de cac ou un arc si on peut se permettre d'avoir plusieurs maîtrises pour rester efficace contre des adversaires jouant sur la portée.

Gueule de Bois et Picole, est-ce un bon choix ?
Il n'y a pas réellement de mauvais choix mais le Pandawa force n'aura que durant sa vie 2 sorts frappant Terre, il est cependant vivement conseillé de monter Gueule de Bois si vous débutez a peine sur le jeu ou si vous n'avez aucun équipement valable qui pourrait remplacer Gueule de Bois (hache...).

L'équipement
A partir d'un niveau suffisamment élevé, le Pandawa force pourra se munir d'une hache augmentant considérablement sa puissance au corps-à-corps.
L'équipement courant d'un Pandawa Force est identique à toutes les classes Force (pano Bouftou, pano Abraknyde...), le choix est simple à partir du moment où vous ne lâchez pas l'équipement de panoplie.
A partir du niveau 80, il sera bon d'essayer d'obtenir 10 PA pour lancer Pandatak deux fois par tour.

Le Panda Force peut être terriblement efficace à condition d'être riche ! On peut très rapidement obtenir un équipement 12PA + une hache 4PA, de préférence une Dame oise offrant énormément de force et de vitalité ainsi que des dégâts stables (31 à 35 neutre). De plus avoir 12PA permet d'être très utile autant en soutien qu'en temps que frappeur.

Le top pour un lvl 100 : Caracoiffe, Cape fulgurante, Gelano, Amu bwork, Ceinture fulgurante, Alliance de Farle, Bottes orino, Hache de Dame oise et un familier force. Ainsi on peut obtenir plus de 400 en force (équipement+carac) et faire du 300/340 x3.

Où XP ?
Il est vivement conseillé de monter Gueule de Bois pour vite XP, ainsi ses dégâts seront plus efficaces (durant un court terme)
Un Pandawa Terre Classique débute ses jours en compagnie de l'Arakne d'entraînement (jusqu'au niveau 5-6). Il devra ensuite se lancer dans des combats en groupe en partie sur les Bouftous jusqu'au niveau 11-20 puis s'élancer de nouveau en groupe mais cette fois sur les Boo, en bref les monstres d'un niveau plus élevé ^^'.
Une fois plus mature et habile avec une arme, il se dérouille très bien au cimetière de Bonta (éviter tout de même les archers ou s'arranger pour les tuer rapidement sur des maps de cac).

Sort à monter ?
Gueule de bois:5
Picole:5
Karcham/Chamrak/Karzam:4
Maitrise de la hache:5
Lait de Bambou:4
Pandatak:5
Souillure:5(optionnelle)
Lien Spiritueux:5(peut-être un jour utile)

Le Pandawa intelligence

Le Pandawa Intelligence sera plutôt orienté dégâts de type "feu". Un tel Pandawa se basera énormément sur les sorts Picole et Poing enflammé jusqu'à un haut level (n'étant pas encore HL, ne préfère pas m'avancer là dessus).
Pour jouer un Pandawa Intel, il faut donc booster ces deux sorts jusqu'au niveau 5. Comme ce

Pandawa va au corps à corps, il a besoin de beaucoup de vitalité : il faut donc la monter en plus de son intelligence. Au niveau de l'équipement, une panoplie du jeune aventurier pour débuter est très correcte, suivie dès que possible d'une pano Bouftou.

Pour XP un Pandawa feu, je dirais que du niveau 1 à 6 on fait l'araignée du tutorial, ensuite on se fait des bouftous ou toute autre créature non loin d'Astrub pour atteindre le plus rapidement possible le niveau 21. Aux alentours du lvl 10, vous pouvez aussi vous entraîner sur les larves oranges (près du Kanojedo en 4,4). Elles sont en effet assez faciles à vaincre et rapportent gros. Une fois niveau 21 (Picole niveau 5 et Poing enflammé niveau 5), vous pouvez aller aux Boos qui ont des résistances au feu allant de -10% à -6%. Commencez par les solitaires, puis dès que vous vous sentez prêt, passez aux groupes de 2. Vous pouvez rester aux boos jusqu'au niveau 35-40. Après je ne sais pas, je n'y suis pas encore.

Le Pandawa Agilité

Avantages
La grande mobilité du Pandawa agile lui permet de déplacer alliés comme ennemis où bon lui semble, organisant ainsi le combat à sa guise.
Marteau de Moon offre, en plus d'être une bonne attaque, la possibilité de ne pas devoir forcément jouer en ligne droite pour attaquer.
L'agilité est l'une des caractéristiques dont les Parchemins sont les plus simples à créer.

Inconvénients

Faible portée (sauf avec Marteau de Moon)
Dégats faibles (Souffle Alcoolisé) ou très aléatoires (Marteau de Moon)

L'équipement

Lvl 1 à 6 : comme tout le monde, pano aventurier. Equipé d'un bon familier % de dommages.

Lvl 6 à 20 : pano aventurier avec un bon chacha agilité.

Dès le lvl 20 : pano homme ours avec le fameux bon chacha agilité

Ensuite : Le meilleur équipement selon vos moyens (pano scara ou mélange de bon objets comme dantgoule et tofu fou)

Où XP ?

Lvl 1 à 6 : Quêtes / Jeunes Tournesols Sauvages
Lvl 6 à 11 : Monstres des champs
Lvl 11 à 14: Sangliers
Lvl 14 à 20 : Abraknydes
Lvl 20 : Boos
ensuite, y'a plusieurs possibilités, à vous de choisir

Sort à monter ?

Lvl 1 à 11 : Picole
Lvl 11 à 21 : Souffle Alcoolisé
Ensuite, à votre guise, mais ne montez pas n'importe quoi

Le Pandawa chance

Avantages
- un sort puissant, la Vague à lame, qui ne coûte que 4 PA ;
- la possibilité de taper eau sans jouer un Enutrof ni devoir choisir un build exotique avec une autre classe.

Inconvénient
- un seul sort eau, obtenu au niveau 54. Avant cela, le Pandawa eau dépend beaucoup de son équipement ou d'un groupe pour l'entourer.

Bas niveau
Montez la chance (d'abord aux parchemins si vous en avez l'envie / les moyens) et pensez aussi un peu à la vitalité à partir du moment où vous aurez des armes de corps-à-corps, car risquez d'y être très souvent à partir du niveau 20.

La première arme eau arrive au niveau 15, il s'agit de l'arc Holic (5 à 14 dégâts eau). Avant d'y arriver, si vous êtes seul les quêtes d'Astrub, d'Incarnam et de Pandala sont vos amies (il est possible d'aller assez loin dans les quêtes de Pandala sans avoir à affronter de monstre trop puissant et de gagner pas mal d'expérience au passage). Une fois l'arc en main, privilégiez des monstres qui restent à distance car vous ne pourrez pas attaquer efficacement à faible portée (la portée minimum de l'arc est de 3 PO). Les larves vertes et oranges ainsi que les roses des champs d'Astrub devraient vous permettre de gagner en niveau assez rapidement et sans trop de difficulté.

A partir du niveau 20, l'Ergot Mina (dague eau à vol de vie) s'offre à vous. Avec une panoplie Moskito (complétée éventuellement par une panoplie du Sanglier), vous pouvez vous lancer sur des monstres attaquant au corps-à-corps. Le vol de vie de la dague combiné aux résistances physiques apportées par ces panoplies vous permet de soloter sans problème des groupes de Sangliers, des Boos seuls puis en groupe et des Porkass.

Même si la dague est votre meilleure alliée, mieux vaut garder un arc dans votre équipement, qui vous permet de mieux vous adapter aux différentes situations (au niveau 30, vous pouvez remplacer l'arc Holic par l'arc du Xueluom et ses dégâts eau allant de 1 à 30, et surtout son taux de CC de 1/10 facilement transformable en 1/2).

Moyen niveau
Montez quelques sorts de soutien en attendant la Vague à lame (lvl 54), avec en priorité les sorts de Porter/Jeter, puis par exemple Souillure, ou le combo Picole/Lait de Bambou pour vous désenvoûter. Stabilisation peut être pratique aussi.

Une fois la Vague à Lame acquise, montez le sort niveau 5. Essayez de vous équiper avec un équipement 8 PA / 4 PM et des bonus de portée comme par exemple une panoplie Kwak Glace avec une Amulette du Kam Assutra ou de Xelor.

Haut niveau
Vous atteignez le lvl 80 :

- Coiffe du Dragoeuf Noir (93) ou Coiffe du Crocodaille
- Cape du Coq Hû
- Gelano et Anneau de Loopine
- Kam Assutra, Amulette du Crocodaille ou autre.
- Carabotte, Ou bottes de l'éleveur de Bouftou
- Une Ceinture de la Tortue Bleue, ou même Dragocochoune ou Ceinture des Vents, selon vos moyens.

N'ayant qu'un seul sort de Frappe, profitez des points que vous avez pour monter une maîtrise, ou des sorts de Soutien (Souillure, Stabilisation, Pandanlku...).

Vous atteignez le lvl 120, et vous préparez votre équipement :

- Une Holoune
- Une Corbacape Mastralis, ou restez sur la Coq Hû
- Ceinture Sula
- Bottes Humeuses
- Anneau de Loopine, et Gelano
- Un bon vieux Bwak
- Amulette Feudala, ou du Printemps

Le Pandawa de soutien - 2 possibilités

1ère possibilité :
Monté exclusivement dans une optique de soutien, le Pandawa n'inflige pas de dommages directement, mais son large panel de sorts tactiques lui permet de faciliter et d'accélérer grandement les combats.
Le Pandawa de soutien monte uniquement la Vitalité, qui lui permet de porter ses alliés, les protégeant ainsi des assauts adverses.
Il privilégie les équipements donnant de la Vie, des PA, des PM et de la PO.
PS: Après avoir monté une Pandawa au 100 en montant que la vita je peux vous dire que cette option est loin d'être bonne.

2e possibilité :
Monter un Pandawa soutien mode agi il pourra donc aussi bien taper, tacler ainsi pouvoir aller ou bon lui semble. L'avantage de se mode comparé au 1er c'est que même si vous aurez moins de PDV avec tout les objets vita, monter la vitalité est devenu loin d'être prioritaire. Ce Pandawa sera donc parfait aussi bien pour le soutien que pour le pvp. Les dégâts air peuvent aussi être utile car peu de classes s'en servent.

Il faudra donc monter les sorts de vulnérabilité, de porter (picole, lait de bambou, Pandanlku et souffle alcoolisé peuvent être utiles plus pour le pvp).
Pour ce qui est des caractéristiques, je vous conseille de mettre 100 à 150 en vitalité maxi (parchotage pour les plus riches) et tout le reste de vos points en agilité.
Pour ce qui est de l'équipement il vous faut un mix agi et 8 ou 10PA. La hache peut être un bon choix d'arme, bien qu'il n'y en ait pas des masses.

Comment monter mon Sadida?

Généralités

Informations préalables

Le sadida débute avec :

- 42 points de vie (pv)
- 6 points d'action (pa)
- 3 points de mouvement (pm)

Au niveau des armes des armes de point, le sadida gagne 50% de dommages au Bâton.

Bonus de Classe aux Armes (en %)

-30	0	50	-30	-30	0	-10	-20

Paliers des statistiques et niveaux d'obtention des sorts

Seuils de caractéristiques			
-	1 pour 1	2 pour 1	3 pour 1
Vitalité	Infini	-	-
Force	50	250	300
Intelligence	100	200	300
Agilité	20	50	75
Chance	100	200	300
Sagesse	0	0	Infini

Se lit "La force coûte 1 pour 1 jusqu'à 50"

Niveau	Sorts	Type de sort
1	Tremblement	
1	La folle	Poupée
1	Ronce	
3	Poison paralysant	neutre
5	Larme	
9	La bloqueuse	Poupée
13	Ronce apaisante	-
17	Puissance sylvestre	Transformation
21	La sacrifiée	Poupée
26	Sacrifice poupesque	
31	Connaissance des poupées	-
36	Ronce multiple	
42	Arbre	-
48	Vent empoisonné	Neutre
54	La gonflable	Poupée
60	Ronce agressive	
70	Herbe folle	
80	Feu de brousse	
90	Ronce Insolente	Débuff
100	La surpuissante	Poupée

Les invocations

La folle
La folle est une poupée créée avec des ossements de chafer.
Elle se fera un plaisir d'énerver les ennemis du lanceur.

La folle enlève donc des pa et pm en cc (cc 1/2) à l'ennemi à une portée moyenne.
IA:
Ce comportement n'est pas systématique mais, la plupart du temps, la Folle se rapproche de l'ennemi après avoir enlevé des PA et s'en éloigne après avoir enlevé des PM. Il y a une logique : la Folle "pense" qu'avec des PA en moins sa cible ne peut plus la frapper et elle va donc la tacler, et elle "pense" qu'avec des PM en moins sa cible ne peut pas la rattrapper. Là où l'intelligence de la Folle atteint ses limites est que certaines cibles peuvent encore frapper avec quelques PA en moins (adieu la Folle, en général) et que d'autres peuvent attaquer à distance !

Caractéristiques pour le lanceur et statistiques de la folle

La folle	PO	Coût PA	Nb. par tour	Nb. de tours entre 2 lancers	Prob. d'ec
Niveau 1	1 à 1	6	1	6	1/10
Niveau 2	1 à 1	5	1	5	1/15
Niveau 3	1 à 1	5	1	4	1/20
Niveau 4	1 à 1	4	1	3	1/25
Niveau 5	1 à 1	3	1	2	1/30
Niveau 6	1 à 1	3	1	1	1/100
La folle	Pdv	Pa	Pm	Perte de pm (en cc)	Perte de pa
Niveau 1	5	5	3	-	-
Niveau 2	12	5	3	-	-
Niveau 3	19	5	3	-	-
Niveau 4	26	5	3	-	-
Niveau 5	33	5	3	2 à 3	2 à 3
Niveau 6	33	5	3	2 à 3	2 à 3

La bloqueuse
La bloqueuse comme son nom l'indique, gène ses adversaires en se mettant sur leur trajectoire

La bloqueuse possède de l'agilité pour bloquer les adversaires contre elle, leur coupant la portée pour ne pas qu'ils vous frappent.

Caractéristiques pour le lanceur et statistiques de la bloqueuse

La bloqueuse	PO	Coût PA	Nb. par tour	Nb. de tours entre 2 lancers	Prob. d'ec
Niveau 1	1 à 1	6	1	6	1/10
Niveau 2	1 à 1	5	1	5	1/15
Niveau 3	1 à 1	5	1	4	1/20
Niveau 4	1 à 1	4	1	3	1/25
Niveau 5	1 à 1	3	1	2	1/30
Niveau 6	1 à 1	3	1	1	1/100
La bloqueuse	Pdv	Pa	Pm	Agilité	
Niveau 1	10	0	3	60	
Niveau 2	30	0	3	70	
Niveau 3	50	0	3	80	
Niveau 4	70	0	3	90	
Niveau 5	90	0	3	100	
Niveau 6	90	0	3	200	

La sacrifiée
Cette poupée se jette sur l'ennemi en explosant

La sacrifiée une fois invoquée, fonce donc droit vers l'ennemi et explose au cac en infligeant le double de ses pdv en dégats. Elle inflige des dégats air.

IA:
Limitée mais prévisible.
Il faut savoir que dans la grande majorité des cas, et come beaucoup d'invocations à dégâts, votre Sacrifiée aura tendance à préférer les Serpentins aux Kanigrous, les Biplops aux blops, les coquilles explosives aux Dragoeuf, ... enfin bref, se concentre sur l'ennemi que vous vous aimeriez la voir délaisser. Ces meilleurs jours, elle n'hésitera pas à risquer un Tacle pour aller voir la coquille plutôt que d'exploser le dragoeuf collé à elle. Le plus souvent elle cherchera à exploquer sur un ennemi qu'elle peut tuer.
Le positionnement lors du lancé est donc primordial, faîtes y attention.
De manière étonnante, la Sacrifiée semble ne pas exploser contre les monstres ayant 100% de résistance air (comme les scarafeuilles), comme si elle savait que c'était vain.

Caractéristiques pour le lanceur et statistiques de la sacrifiée

La sacrifiée	PO	Coût PA	Nb. par tour	Nb. de tours entre 2 lancers	Prob. d'ec
Niveau 1	1 à 1	6	1	6	1/10
Niveau 2	1 à 1	5	1	5	1/15
Niveau 3	1 à 1	4	1	4	1/20
Niveau 4	1 à 1	3	1	3	1/25
Niveau 5	1 à 1	3	1	2	1/30
Niveau 6	1 à 2	2	1	2	1/50

La sacrifiée	Pdv	Pa	Pm
Niveau 1	5	6	3
Niveau 2	10	6	3
Niveau 3	15	6	3
Niveau 4	20	6	3
Niveau 5	25	6	3
Niveau 6	25	6	3

Arbre
Ce sort permet de faire grandir un arbre à vos pieds. L'arbre bloque le passage et gène la ligne de vue. L'arbre comme la Cawotte est considéré comme un joueur et peut donc être soigner/transposer et ciblé par une invocation.
Toujours comme la Cawotte, l'arbre n'est pas affecté par les glyphes, il est considéré comme une invocation statique (qui ne peut se déplacer, ni être attirée ou poussée). Enfin, l'arbre n'est pas comptabilisé dans le total d'invocation maximal du sadida.

Caractéristiques pour le lanceur

Arbre	PO	Coût PA	Nb. par tour	Nb. de tours entre 2 lancers	Prob. d'ec	PV (boostés par le niveau du lanceur)
Niveau 1	1	6	-	10	1/30	50 PV de base
Niveau 2	2	5	-	9	1/35	100 PV de base
Niveau 3	3	5	-	8	1/40	150 PV de base
Niveau 4	4	5	-	7	1/45	200 PV de base
Niveau	5	4	-	6	1/50	250 PV de base

5						

La gonflable
La poupée gonflable augmente les points de mouvement et peut guérir un allié ou le lanceur.

IA:
La gonflable dispose de deux sorts:
Accélération Poupesque qui donne des PMs supplémentaires au lanceur et coûte 4 Pa à la poupée. Elle lance ce sort dès son lancement puis tous les 7 tours.
Soin Poupesque qui soigne le lanceur et les alliés du lanceur, 2 PA par soin, avec impossibilité de soigner deux fois le même joueur dans un tour donné.
La poupée cherchera au maximum à rester au contact de son lanceur (mais fera des détours pour soigner les alliés blessés).

Caractéristiques pour le lanceur et statistiques de la gonflable

La gonflable	PO	Coût PA	Nb. par tour	Nb. de tours entre 2 lancers	Prob. d'ec
Niveau 1	1 à 1	5	1	6	1/10
Niveau 2	1 à 1	5	1	5	1/15
Niveau 3	1 à 1	5	1	4	1/20
Niveau 4	1 à 1	5	1	3	1/25
Niveau 5	1 à 1	5	1	2	1/30

La gonflable	Pdv	Pa	Pm	Pm donné	Pa utilisé/soin	Pa utilisé/accélération
Niveau 1	5	6	3	-	2	4
Niveau 2	10	6	3	-	2	4
Niveau 3	15	6	3	-	2	4
Niveau 4	20	6	3	-	2	4
Niveau 5	25	6	3	2 à 3 (3 à 4 en cc)	2	4

La surpuissante
La poupée surpuissante peut invoquer de petites poupées fourbes qui aiment réduire la portée ou les points de mouvement des ennemis.

Statistiques pour le lanceur et caractéristiques de la surpuissante

La surpuissante	PO	Coût PA	Nb. par tour	Nb. de tours entre 2 lancers	Prob. d'ec
Niveau 1	1 à 1	5	1	10	1/10
Niveau 2	1 à 1	5	1	9	1/15
Niveau 3	1 à 1	5	1	8	1/20
Niveau 4	1 à 1	5	1	7	1/25

Niveau 5	1 à 1	5	1	6	1/30	
La surpuissante	Pdv	Pa	Pm	Pa utilisé pour invoqué une fourbe	Nb. d'invocation par tour	Nombre de fourbe invoquable
Niveau 1	20	6	5	3	1	-
Niveau 2	40	6	5	3	1	-
Niveau 3	60	6	5	3	1	-
Niveau 4	80	6	5	3	1	-
Niveau 5	100	6	5	3	1	3

La poupée fourbe est invoquée par la surpuissante, elle enlève po et pm à longue po.

Statistiques de la fourbe

La fourbe	Pdv	Pa	Pm	Po enlevée et nombre de tours	Pm enlevés	Nb. de Pa utilisé/perte de pm	Nb. de pa utilisé/perte de po
Niveau 1	-	6	3	-	-	-	-
Niveau 2	-	6	3	-	-	-	-
Niveau 3	-	6	3	-	-	-	-
Niveau 4	-	6	3	-	-	-	-
Niveau 5	5	6	3	-4 à -5 (5 tours)	-1 à -3	1	1

Remarque : Les points de vie des invocations augmentent aussi avec le niveau du lanceur. Chaque level donne en effet 1% de Points de vie (et de dégâts pour la sacrifiée) en plus.

Sadida force

Sur quoi XP?
- *à bas level :* Bouftous, monstres des champs, berger puis cavaliers porkass
- *à moyen level :* Abraknydes en groupe, scarafeuilles blancs, dopeuls, maîtres bolets, blops
- *à haut level :* Chafers, Dopeuls, Kanigrous, Blops et Grobe.

Présentation

Le sadida force tape comme une brute dès le niveau 45 (niveau de l'accès à la panoplie abraknyde) : avec ses 8 pa, ils peut lancer deux ronces dans le même tour, et faire énormément de dégats (bien monté, au niveau 50, il pourra faire du 100-150 de dégats par tour, à une distance respectable de l'adversaire).

Répartition des points de caractéristiques

Tout dans la force et dans la vitalité! A chacun de voire l'équilibre qu'il pense être le meilleur, mais privilégiez tout de même la force.

Equipement type

A bas level :Jusqu'au niveau 45, le même parcours que les autres classes : aventurier, puis bouftou, et enfin prespic, pour accélérer l'arrivée du niveau 45 et de la panoplie abraknyde!

A moyen level :
Du niveau 45 à ..., panoplie abraknyde très fortement conseillée : +2 pa, le point de mouvement perdu est compensé dès le niveau 54, avec l'arrivée de la gonflable (mais attention, faut qu'elle survive). De plus, elle apporte 100 en vie, 100 en force, 20% de résistance à la terre et au neutre mais -20% feu (pas sur de la faiblesse feu), ainsi qu'un bonus de +4 en dommages, sans compter les bonus particuliers à chaque partie de la panoplie...
En complément, il est possible d'utiliser un kwakanneau de terre, ainsi qu'un bwak terre : bonus de 15 en force et en vie, plus les bonus particuliers aux deux équipements.
Ainsi équipé, vous taperez fort et les combat iront vite, votre sagesse restera par contre limitée. En combat d'xp, certains préfèreront donc mixer des éléments étrangers à la pano Abraknyde pour compenser cela. (poilue, silimelle, ...)

A haut level :
Aga dou suivi du Yondanwa puis Racine hagogue, Kelinobranche en arme, la première est combo avec un bouclier.
Épis de farle, renouveau, gelano + mulante ou fulgu + alliance de farle, bracelet magique de farle, bottes orinos/sabot de farle, bwak terre.
Il existe ensuite des variantes pour les capes et chapeaux, coiffe terrdala/kousto a mi-haut niveau puis dora bora/solomonk, brouteuse et corbakape mastralis pour être plus polyvalent niveau po.

Sorts types

La ronce, qu'elle soit simple, *multiple* voir même *agressive* (son coté aléatoire à l'Ecaflip pour 5 Pa en fait un sort contournable, mais certains apprécieront son côté destructeur sur un bon jet), est l'arme la plus importante du sadida force. Pour information une ronce agressive avec plus ou moins 500 en force peut sortir des jets allant de 60 à 450.
Lorsque que l'ennemi s'approche, la sadida force le surprend par sa force de frappe au corps à corps (CAC) boostée avec la *maîtrise du bâton* qu'il n'aura pas manqué d'apprendre.
Force d'appoint, *la sacrifiée* s'avère utile lorsque l'adversaire se rapproche, ou quand les résistances de l'adversaire sont fortes par rapport aux attaques de terre et faible par rapport à l'air. Notez bien qu'au lvl6 la sacrifiée peut etre lancé à une case de distance ce qui lui redonne un peu d'interet à haut niveau

Une fois ce B.A.BA de sadi force "bourrin" en tête, le sadida force "modéré" (ie orienté force mais ne joue pas tout uniquement sur des sorts de dégats Terre mais utilise la plus large palette possible de ses sorts) ne manquera pas de se rappeler que sa spécificité est d'être un "chieur" qui entre autres, joue avec les PMs, les siens et ceux de ses ennemis, il montera donc *sa gonflable* dès que possible.
Le sadida force appréciera souvent de monter ses *Herbes Folles* level 5 dès l'obtention de ce sort (level 70), un sort de retrait de Pm en zone, cela ne se refuse pas, malgré des dégâts risibles, à moins d'être équipé en +dégats
Monter *la ronce apaisante* peut être très utile en pvp ou lorsque vous attaquez un monstre seul, elle s'avère moins bonne lorsque vous tentez de tuer plusieurs monstres d'un niveau sensiblement égal. Selon votre équipement +PO, la monter niveau 3 est un bon compromis.
La folle peut avoir son utilité en PvP et contre des mobs à % d'esquive réduit mais le sadida force "bourrin" pourra s'en passer.
Enfin *la ronce insolente* et *la poupée surpuissante* feront de vous un être complet et redouté de ses ennemis.

Ne pas oublier le sort *libération* très utile lorsque le CaC n'est pas à votre avantage (le combo libération/ronce apaisante peut énormément gêner les classes et les monstres de CaC, le triple combo

avec une insolente -avant l'apaisante!- sur un ennemi boosté énerve beaucoup pour 9PA)

Une fois son talent plus ou moins maîtrisé, la Sadida Force Haut level a quelque fois tendance à vouloir élargir son champ des possibles en apprenant quelques capacités du Sadida Dommages, décrites plus bas dans ce wiki.

Sadida intelligence

Sur quoi XP?
- *à bas level :*
- *à moyen level :*
- *à haut level :*

Présentation

Le sadida intel est souvent mixé avec sadida dommages.

Répartition des points de caractéristiques

200 en intel, le reste en vita.

Equipement type

A bas level :

Panoplie aventurier puis bouf puis prespic puis dinde.

A moyen level :

A haut level :

Un mixte, il est souvent préferable de jouez dmg/cc a la houffe.

Sorts types

Flamiche 4 (en effet, le lvl 5 n'apporte qu'un dommage mini/maxi de plus pour 4 pts de boost), libé 5, maitrise (baguette / baton) 6 feu de brousse 5 herbe folle 5 ronce inso 4 mini surpui 1 ou 5 gonflable 5 et folle 5.

Sadida chance

Sur quoi XP?
- à bas level :
- à moyen level :
- à haut level :

Présentation

Les sadidas chance n'ont qu'un seul sort de dégâts à distance, larme. Ce sort, accessible au niveau 5, fait des bons dégâts eau mais a un gros défaut, il ne tape que en ligne. Cependant, les sadidas sont aussi connus pour avoir de nombreux sorts permettant de gérer les PM de ses adversaires : Herbe Folle, Surpuissante, Folle, Ronce Apaisante... Il suffit donc d'immobiliser sa cible pour lui infliger des bons dégats chaque tour.
Les armes du sadida eau sont très rares. Peu de gens le savent mais la 2eme arme de prédilection des sadidas est le marteau (+10% de dégâts au marteau). C'est ainsi qu'un des choix préférentiels des sadida chance se tourne vers le seul marteau eau efficace (sans forgemagie), le re'thu. Pour 4PA, il tape 16-30, dommages peu stables, mais comme tous les marteaux, il tape en croix ce qui lui confère un avantage certains dans de nombreuses situations (on y reviendra plus loin).
Il existe également quelques batons eau comme la lance à un 110 (oublié le nom exact) ou le baton Akwadala, mais les dégats sont moindres que le re'thu.
La forgemagie reste une option possible, comme par exemple le Baton du Bwork Mage qui cumule bonus en chance et en cc (et +1PO) et tape assez bien pour 3PA. A ne faire que si seulement la forgemagie est corrigée....

Répartition des points de caractéristiques

Au niveau caractéristiques, j'ai monté (sans parchotter ayant débuté au tout début de Raval) chance (220) et vita (140), à moitié monté/parchotté intel à 101, beaucoup parchotté agilité, force (50 et 52 successivement) et enfin sagesse entièrement parchoté à 37 (dur dur)
Equipée, cela donne environ : 580 chance, 800 vita (1180 pdv), 160 intel, 170 agi, 80 force et 170 sagesse.

Equipement type

A bas level :Perso, depuis la maj du donjon champ, il éxiste la pano paysan, elle permet de faire des dégats honorables (-70, au lvl 20).

A moyen level :

A haut level : Ma sadida eau est niveau 125 maintenant. Niveau équipement, elle est assez bien dotée : Holoune, Sandales Humeuses, Ceinture Sula/Ceinture des Vents (selon la situation), Anneau du Dragon Cochon+ Anneau Nyme, La Feuille de Printemps et le semi-point noir, la Cape de Shika. Il ne manque que la Corbacape Mastralis, ce qui risque d'être assez ardu compte tenu de la nouvelle donne sur le Maitre Corbac.
Niveau arme, j'alterne avec mon bon vieux re'thu , qui accuse son -1PM du haut de son niveau 55... et le marteau rehadaure qui frappe intel/eau et donne de bons bonus. L'objectif à long terme, si je reste aux marteaux, sera le Marteau Mawoque, sinon, je désespère d'avoir un Bwork Mage eau 80%...

Sorts types

Les sorts à booster au max : Larme (niv6 au 105), Sacrifiée , Gonflable, Surpuissante, Herbe Folle, Bloqueuse, Folle, Maitrise de l'arme (baton/marteau).
Sinon : Ronce Insolente niv4, Cawotte (au besoin), Liberation niv4 (pour 3PA/2 cases)
Sorts à avoir sans les booster : Flamiche, Ronce Apaisante.

Sadida Dommage

Sur quoi XP ?
- *à bas level :* Tofus, larves (avant-salle du donjon larve : il existe un groupe dépourvu de saphir/emeraude au respawn quasi immédiat une aubaine qu'il serait malheureux de ne pas utiliser), pissenlits etc...
- *à moyen level :* Ile des Wabbits, Ile moon (meme si les combats sont parfois tres longs), Ouginak, groupe des fôret, eventuellement blops : avec des groupes bien choisis, et les malheureux mineurs et autres sombres a la Façade de Brakmar.
- *à haut level :* Pareil qu'à moyen level, braconniers, koalak des lacs enchantés, les rats, sur les map adaptés.

Présentation

Le Sadida dommage s'équipe dommage et devient un petomane solitaire.
Il utilise les sorts Tremblement, Vent empoisonné, Puissance sylvestre et/ou Ronce Insolente. Ainsi que parfois les sorts habituels utiles pour finir les monstres a gros pdv et lors des combats en pvp (Ronce, Ronces Multiples, et la Sacrifiée)

Répartition des points de caractéristiques

Mettez tout en vitalité ou en force pour augmenté vent empoissoné : 20 force = +1 dommage

Pour la vitalité, à noter que le bouloute est fait pour nous en permettant d'obtenir un bon bonus rapidement.
Pour la force, outre l'augmentation des dommages, nous permet aussi d'être presque un sadi force classique et de varier notre style de jeu.
La question de monter ou pas l'intelligence est délicate. En effet elle sert avant le level 48 et le sort vent empoisonné qui enlève 130 en intelligence, puis à partir de ronce insolente au level 90. Entre les levels 48 et 90, on regrettera certainement de ne pas avoir 50 de plus. Le parchotage reste notre ami.

Equipement type

A bas level : Koller aclou, maillet aclou,panoplie du bandit,panoplie bouftout,panoplie du donjon champ.

A moyen level : Dagues elories entuwan, adelus,dodu trembleur, masque tromatisant, coiffe prespic, masque kaniboule, korko kousto, tongues wabbit, kwabotte, boufbotte royal, amulette du puzzle de la griffe, amulette du bandit, ceinture du bandit, anneau du bandit pour bonus panoplie, mokette, cape prespic, escalisseur, anneau dhyn, anobra, anneau scarabosse dorée, botodindo.
Il vaut mieux adopter un mode à 8Pa à moyen level pour pouvoir lancer les 3 sorts de suite, surtout en mode xp, donc il faut prévoir des items +Pa comme broche céleste et abracaska. A noter que les items +PA donnent rarements de bonus dommages et qu'ils feront perdre des points tres importants en pvp ou pvm , le lancé a la suite de Tremblement, Vent et Puissance Sylvestre n'est pas forcement une bonne methode. Il suffit de s'equiper full dommage et d'encaisser le premier sort (Vent de préférence pour sa durée) et de lancer ensuite le sort suivant et Puissance Sylvestre.
Il ne faut pas oublier non plus le minimino qui est très utile.

A haut level :

Généralement Dora Bora (*+6 à 10*), Solomonk(*+6 à 10*), kanistère (*+6 à 10*), Amulette du Renouveau (*+6 à 10*), ceinture de l'Amant d'Ha (*+6 à 8*), Ceinture meulante(*+6 à 10*), Botte Animal Sombre (*+6 à 10*), 2 Alliance de Farle (*+3 à 4 chacun*), Racine Hagogue (*+6 à 10*) ou Kelinobranche (*+6 à 10*) et enfin en cape on préfèrera souvent prendre une Corbacape Mastralis pour le bonus sagesse qu'une cape Brouteuse (*+3 à 6*) ou une Ortiz (*+5 à 7*).
à haut level il est très facile pour un Sadida d'obtenir un bonus supérieur à +50 dommage tout en cumulant plus de 400 en sagesse (byebye solomonk ou kanistère)

Les équipements incontournable :
Il s'agit d'équipements relativement courants dont la durée de vie est assez longue.
- pano bandit, dès le level 15, elle pourra vous accompagner partiellement pendant 50 levels et vous ajoutera de la vitalité.
- dague Elorie, dès le level 40, ses premiers remplacant arrive aux levels 7x
- cape et coiffe prespic, dès le level 38, il permet d'avoir une sagesse dont on manque généralement tout en donnant des dommages honorables
- anobra, dès le level 40, il ne sera remplacer que par des alliances de Farles... vous avez donc le temps
Avec cette équipement de base, vous pouvez atteindre un bon niveau (80?) de manière assez économique. Si vos moyens vous le permettent vous trouverez certainement mieux.

Sorts types

Tremblement, Vent empoisonné, Puissance sylvestre et/ou Ronce Insolente (ainsi que les sorts basiques du sadida force, toujours utiles en pvp et pvm

Sadida agilité

Sur quoi XP?
- *à bas level :* Comme pour tous les persos, bouftous, arak etc... (Amakna) Sangliers, abra etc...
- *à moyen level :* Dès le niv 40: wabbits, ensuite sangliers des plaines et kanigrous. Abra aussi.
- *à haut level :* Kanigrous.

Présentation

J'entends venir du fond de la salle les rumeur et les rires.
C'est quoi ce perso? C'est quoi cette chose ignoble?
Et bien c'est mon perso: Sadatackle.

Je tiens à préciser que c'est un perso orienté pvp, du moins, à la base.
Le style de jeu sera de bloquer ses adversaires à l'aide de la ronce appaisante et de le flinguer de loin avec un arc ou de près avec un bâton.
L'avantage de ce perso, c'est qu'on peut arriver au CaC assez rapidement grâce à la tofu fou et la gonflable. (8PM) Et on peut fuir de la même manière...
Comme vous l'apprendrez par la suite, un sadida agi est sencé avoir beaucoup de vie. Ce qui fait qu'il peut se permettre de rester au CaC un voire deux tours, s'il est au bâton, pour achever son adversaire.

Ma foi, la technique de jeu n'est pas compliquée, il n'y a pas de sort agi. Le Sadi agi utilisera donc les sorts stratégiques sadi, le CaC, Cawotte, Libé. et Marteau de moon.
En fait, il existe un sort agi chez les sadis: "Sacrifice poupesque" qui permet de se regénérer sur ces poupées.
(La récente dévalorisation du vol de vie a largement dévalué ce perso, qui aimait se soigner sur ses poupées pour 7PA)

Répartition des points de caractéristiques

Tout en vita, Parchotter l'agi (l'xp sur sanglier des plaines aide).

Equipement type

A bas level : Panoplie aventurier, bouftou, et LA panoplie du sadida agi (à croire qu'elle a été inventée pour lui): Panoplie de l'homme-ours

A moyen level : Dès le niveau 36, vous pouvez passer aux équipements agi de base: Dantgoule, Dhyn, Tofu fou etc... Taper au bâton de l'ours, bashers air et lvl 40: Hidsad.
Ensuite, on privilégiera un pêcheur air (8PA) au niv. 60, et un équipement 1/2CC:
Chafeuse, guenille, Vald, Gelano, Amu aerdala, Geta aerdala.
Niv. 80, il y aura la possibilité de passer au bâton du sandanwa FM air et de faire des gros dégats en CC. (double CC = -500)

A haut level : Chuis pas encore HL... Mais les équipements air restent les même pour tout le monde.

Sorts types

Folle 5, Bloqueuse 1 (!), sacri 5, apaisante 5, Maitrise baton et arc 5, moon 5, Cawotte, sacrifice 5 (discutable), Herbe folle 5, ronce inso 5, Surpuissante 5.

Images attachées

Comment monter son Ecaflip ?

DescriptionGénérale

Les disciples de cette classe sont des joueurs-nés. Ils sont capables de risquer leur vie pour l´amour du jeu. Leurs sorts risquent donc à tout instant de se retourner contre eux. Dans la classe Ecaflip, manquer l'incantation d'un sort signifie en assumer les conséquences et en subir les effets.
Leur dieu, Ecaflip, a perdu sa compagne la déesse Tarot lors d'une partie...

Spécialité

Attaque frontale aléatoire (surpuissante ou faible).

Caractéristiques de départ

- Points de vie (PV): 46
- Points d'Action (PA) : 6
- Points de Mouvement (PM) : 3

- Attaque au corps à corps : 4 PA = 1d5 de dégâts

Armes de Prédilection

Bonus de Classe aux Armes (en %)

-10	-10	0	0	10	0	0	0

Seuils de compétences

	Paliers				
-	1 pour 1	2 pour 1	3 pour 1	4 pour 1	5 pour 1
Force	100	200	300	400	Au delà
Intelligence	20	40	60	80	Au delà
Chance	20	40	60	80	Au delà
Agilité	50	100	150	200	Au delà

Il faut toujours 3 points de bonus pour 1 point de sagesse et le point de vie ne coûte qu'un point.

Le Dopeul Ecaflip

Le Dopeul Ecaflip se cache dans le sous-sol du Temple Ecaflip.

Votre niveau	Niveau du Dopeul	Don
de 9 à 19	20	Trèfle à cinq feuilles
de 20 à 39	40	Gougeon
de 40 à 59	60	Truite
de 60 à 79	80	Carpe d'lem
de 80 à 99	100	Pièce du Puzzle de la Griffe

Sorts de Classe

Orientations d'un Ecaflip:
Comme on peut le voir beaucoup de sorts sont orientés Terre. L'Ecaflip peut aussi jouer sur un mix chance/agilité ou full agilité et intelligence, mais ces modes offrent peu de changements et de flexibilité par la suite.

Niveau	Sorts	Type de sort	Commentaires et Conseils
1	Pile ou face		Le sort de base de l'Ecaflip terre. Une portée intéressante pouvant être boostée. Faible voir ridicule à bas niveau, ce sort devient très puissant à haut niveau.
1	Chance d'Ecaflip	-	Ce sort double les dommages reçus ou les transformes en soins avec une probabilité de 50%. Le sort va juste qu'à "dommages subits" * 4 ou "dommages transformés en soins" * 3 au coup critique du lvl 6. Un sort typiquement dans l'esprit Ecaflip.

			Ce sort révèle néanmoins son potentiel dévastateur au lvl 5 combiné à esprit félin (voir plus bas), vous avez 1/4 de souffrir en frappant avec esprit félin mais d'un autre côté vous frappez comme un barbare pour 3PA
1	Roulette	-	Roulette inflige des dégats à toutes les créatures de la carte (y compris vous et vos alliés) en fonction du nombre de PA utilisés, pendant plusieurs tours. Les dégâts sont assez faibles, mais il est à noter que certains monstres ne lancent plus certains sorts gênants si roulette est actif pendant leur tour. Intérêt stratégique donc.
3	Perception	-	Sort de soutien très intéressant pour détecter les invisibilités (Chefs Crocos, Srams, Enutrofs, Eniripsas, pièges....), il peut être très intéressant à monter (les EC passent progressivement de 1/5 à 1/50, et le coût de PA de 6 à 2) mais pas dès son obtention (d'autres sorts sont bien plus utiles au début).
6	Bluff		Sort avec des dégâts eau ou air, selon les jets. Récemment modifié ce sort est d'autant plus dans l'esprit Ecaflip, et demande plus de stratégie pour devenir destructeur. Vous pourrez taper avec la force d'un Tofu comme avec celle d'un Trooll. Etant maintenant à 4PA, un stuff 8 PA est requis. A noter que sur CC, le jet est stable pour des dégâts monstrueux, ce qui le rend particulièrement intéressant pour un Ecaflip air le jouant à 1/2CC.
9	Contrecoup	-	Ce sort très aléatoire peut vous redonner beaucoup de PdV sur une courte période, ou vous en faire perdre. Il représente un risque que peu de gens prennent
13	Trèfle	-	Un des meilleurs sorts +CC du jeu, il est extrêmement intéressant à hauts niveaux, donnant +10CC pour 2PA au niveau 6 (niveau 113 requis)
17	Tout ou Rien (ToR)		Sort très contesté, malgré tout, il reste le must pour dropper sur des petites bêtes ou XP sur des Bolets (à partir du niveau 60 environ) avec un peu de résistance neutre et de vitalité. Actuellement trop aléatoire pour xp vu qu'il donne -50sagesse sans CC. ToR est un envoûtement de masse. Du coup il traverse le bouclier, qui protège des attaques, et non des envoûtements. Il est réduit par les boucliers feca.
21	Bond du Félin		A monter niveau 5. Une case de plus pour 2PA offre de grandes possibilités stratégiques, et est un avantage non négligeable pour les Ecaflips qui jouent a l'épée. De plus, au lvl 6 (a partir du lvl 121), il coûte 1PA.
26	Topkaj		Ce sort inflige des dégâts de feu a distance moyenne, c'est le sort de base d'un Ecaflip Intell'. Portée boostable.
31	Langue Râpeuse		Sort de petite portée (limite CaC) qui inflige de faible dégâts feu mais retire un PO sur CC (progressivement de 1/50 a 1/34 CC).
36	Roue de la Fortune	-	Sort incontournable des Ecaflip à bas et moyen niveau, il donnera a vos Pile ou Face des traits de ressemblance avec la ronce des Sadidas. Attention: Ce sort ne multiplie pas exactement vos dommages par 2, il ne fait que rajouter 100% de dommages ce qui équivaut à avoir 100 de plus dans chaques caractéristiques. A haut niveau vous pourrez donc éventuellement l'oublier pour réinvestir vos points de sorts. En effet son avantage devient limité si vous avez un bon équipement, et cela représente d'autant plus de PA que vous ne pourrez pas utiliser pour taper ou bouger.
42	Griffe Invocatrice	Invocation	Invoque un chaton qui rajoute des EC a l'adversaire et le tape ou le soigne, avec une probabilité de 50%. Sort peu intéressant dans sa configuration actuelle. Le chaton peut à la limite servir de démineur dans un combat contre un Sram.

48	Esprit Félin		Esprit Félin est un sort très aléatoire. A 1/2 CC de base (même lvl 1), il permet d'infliger de gros dégâts de terre à l'ennemi sur un coup critique, et, autrement, de s'infliger de gros dégâts... tout seul. Amusant si vous vous en fichez de perdre.
54	Odorat *		Ce sort de soutien est très apprécié par vos alliés (sauf si vous leur retirez leurs PA/PM) puisqu'il possède une grande zone d'effet et qu'il est toujours appréciable d'avoir des PA ou des PM en plus. Deux options : soit vous le montez niveau 2, et vous donnerez maximum 2 PA/PM, mais ne pourrez jamais en perdre, soit vous êtes un vrai Ecaflip pure souche, et vous le montez niveau 5. Vous pouvez alors soit perdre 2 PA et 2 PM dans le pire cas, ou en gagner 4 de chaque dans le meilleur.
60	Réflexes		A monter pour tous les types d'eca, pas forcement juste après son obtention mais a plus haut niveau. Apprécié pour tous les bonus liés a l'agilité : tacle, dégâts au bluff, vol de vie air, CC...
70	Griffe Joueuse *		Sort extrêmement apprécié des Eca Force. Des dégats intéressants pour 5 PA, surtout grâce à la portée boostable, l'effet de zone en ligne sur trois cases, et le must l'absence de nécessité de ligne de vue. Les brochettes, on s'en lasse pas.
80	Griffe de Ceangal *		Des dégâts plutôt aléatoires pour 4PA, on attendrait mieux d'un sort de ce niveau, qui plus est uniquement au CaC où une épée se révélera certainement plus meurtrière. A ne pas monter pour des Ecaflips full terre. Il reste cependant intéressant pour les Ecaflips Force/CC (voir plus bas). Vous devrez sans doute attendre le Solomonk et trèfle niveau 6 pour avoir les 48CC nécessaires, mais ce sort prend tout son sens car la perte de PA est inesquivable. Il est en même temps une bonne alternative terre si vous tapez neutre au CaC.
90	Rekop		Pour beaucoup le plus beau sort des Ecaflips (côté animation), il n'est néanmoins très efficace que pour les personnages parchottés dans moult caractéristiques, ou un stuff +dmg et multi-élément
100	Destin d'Ecaflip * *		Pour le sort niveau 100 des Ecaflip, on s'attend a quelque chose d'énorme... Et, évidemment, c'est énorme, enfin, sur CC. En effet, en plus de devoir encaisser de gros dégâts, votre adversaire se verra repousser de 5 cases et pour couronner le tout perdra sans aucune chance d'esquive 1 PM pour un nombre important de tours (10 au level 1 du sort, 13 au level 5).

Sort Spécial

Niveau	Sorts	Type de sort	Commentaires et Conseils
30	Félintion *		Un des rares sorts spéciaux de classe à ce jour (avec Brokle des Iops). Intéressant pour tout type d'Ecaflip, car il peut faire reculer votre ennemis de deux cases au niveau 5. Très intéressant pour les Ecaflips terre à moyen lvl pour son vol de vie.

*: Les sorts marqués de cette astérisque provoquent une perte de PA inesquivable.
*: Les sorts marqués de cette astérisque ont un effet de zone.
*: Les sorts marqués de cette astérisque ont pour effet de faire perdre des points de mouvements à la cible en cas de coup critique.
*: Les sorts marqués de cette astérisque ont pour effet de faire reculer la cible d'une ou plusieurs cases.
*: Les sorts marqués de cette astérisque absorbe de la vie.

Les Différents Ecaflips

Sorts incontournables pour tout Ecaflip :

- Bond
- Odorat
- Reflexes
- Maîtrise (CaC)

Ecaflip Full Force

Sorts recommandés:
Félintion 6 (ou 0) ,
Maitrise Epée 6,
Maitrise Arc 6,
Pile ou face 6,
Trèfle 6,
Bond du Felin 6,
Roue de la Fortune 5,
Odorat 2 à 5,
Griffe Joueuse 5,
Griffe de Ceangal 1 ou 5,
Destin d'Ecaflip 3.

Armes classiques:
Epée du Puissant Chevalier - Epée lvl 26;
Razielle - Epée lvl 52;
Griffe aiguisée - Epée lvl 68;
Fausse Griffe de Ceangal - Epée lvl 95;
Griffe Rose - Epée lvl 100,
Griffe de Grizmine - Epée lvl 111,
Dague de l'Apprenti Tueur de Bouftou - Dagues lvl 113;
...

Description:
Cet Eca ne monte que la force et un brin de vitalité.
Il se base sur les sorts de type terre : Pile ou face, Bond du Felin, Griffe Joueuse, Felintion et Destin d'Ecaflip. Il comptera aussi sur la Maîtrise des Epées, voir des Arcs.
Griffe de Ceangal n'est pas un sort particulièrement utile a l'ecaflip force au vue des ses dégâts très aléatoires et faible comparé a bien des cac, il peux quand même être monté en complément d'un cac a 5 Pa(dans le cas de l'imposibilité d'avoir 10 Pa).
Le sort felintion permet a bas lv de taper malgré les faible jet de pile ou face, au haut lv il peux donner un avantage stratégique non négligable (surtout avec sont passage a 4 pa au lv 6) quand un peut en placer 2, 300 degat et un soint de 150 sont très appréciables.
Il se contentera d'une pano rajoutant de la force et de la vita : Panoplie Bouftou, puis Abraknyde, voir Ancestrale ou Meulou à THL.

Ecaflip CC - Force

Description:
L'Ecaflip Force CC est monté à peu près de la même manière que l'Ecaflip force de base. Si possible, il se parchotte agilité (pour porter les moult griffes, et pour bénéficier du maigre bonus CC apporté par l'agilité). A haut niveau, le besoin en agilité se fera d'autant plus ressentir qu'il sera intéressant et facile de passer bi- élément terre/air.
Il est très intéressant de dépenser quelques points de boost dans la vita, si vous ne parchottez pas, même au déficit de la force. En effet le côté un peu aléatoire de cet Ecaflip demande que vous puissiez encaisser quelques coups en cas de malchance.

Il est difficile de trouver des bons items qui montent le CC et la force/vitalité a bas niveau, c'est d'ailleurs pour ça que la plupart des Eca lvl <8x préfèrent investir dans la force pure.
En vérité, ce type d'Ecaflip n'atteindra son apogée que très tard, vers les niveaux 120, où son équipement lui permettra d'être à ½ CC pour tous ses sorts.

Sorts recommandés:

- Maitrise Epée\Dagues 6
- Pile ou face 6
- Trèfle 6
- Bond du Felin 6
- Odorat 2 à 5
- Griffe Joueuse 5
- Destin d'Ecaflip 5
- Félintion 5

Armes classiques:

- Epée du Puissant Chevalier - Epée lvl 26
- Razielle - Epée lvl 52
- Blessdags - Dagues lvl 64
- Griffe aiguisée - Epée lvl 68
- Dague Lutination - Dague lv 90
- Fausse Griffe de Ceangal - Epée lvl 95 (conservable très longtemps - ~ lvl 130 ou plus)
- Dagues Maydin China - Dagues lvl 100 (+1 PM)
- Razoir du Soir - Epée lvl 106 (très pratique pour son bonus xp)
- Dague de l'Apprenti Tueur de Bouftou - Dagues lvl 113 (préférer des lutination si un minimum d'agilité)
- Sertisseurs de Ramougre - Dagues lvl 127
- Dagues Receuse - Dagues lvl 143

Equipement:
<u>Niveaux 80-100 :</u>

- Epi de Farle (+1à2 CC)

- Bottes Orino ou des Sabots de Farle (+1 à 2 CC) pour les plus fortunés
- une Ceinture Chafeuse (+5 à 9 CC)
- Brouteuse (pas de CC, mais pas mal de force et de vita) ou une cape du Désir O'Boule (CC/sagesse/vita)
- Deux Alliances de Farle (+4à5 CC), ou éventuelle une alliance et un bracelet pour bénéficier des bonus de panoplie de Farle
- Couronne du Roi Gelax (+4 à 6 CC et pas mal de Vita)

Niveau 100-120:

- Cape du rat Blanc (Agi (donc potentiellement 1 ou 2 cc)/vita/sagesse/PO, cape très intéressante pour remplacer la brouteuse, malgré une petite perte de force. Testée et approuvée)

Niveau 120+:

- Solomonk (+7CC)
- Guenille (+10CC)
- Ceinture Chaffeuse (+9CC)
- Anneau du Dragon Cochon (+4CC)
- Alliance de Farle (+5CC)
- Collier du Dragon Cochon (+3CC)
- Abrabottes Ancestrales (Bonus sagesse) ou Bottes du Rat Blanc (Bonus agi)

Ecaflip Intelligence

Intelligence:

- 1 pour 1 : 20
- 2 pour 1 : 40
- 3 pour 1 : 60
- 4 pour 1 : 80
- 5 pour 1 : Au delà

Sorts recommandés:
Maitrise Epée 6,
Bond du Felin 6,
Topkaj 6,
Cawotte x,
Odorat 5,
Trèfle 6 si il a des tendances CC.

Armes classiques:
Kwaklame Feu - Epée lvl 41,
Fausse Griffe de Ceangal FM Feu - Epée lvl 95,
Arme donnant un gros bonus intelligence (excellent bâton des rois, ou autre baguette).

Sabre d'Ayassalama - Epée lvl 143
...
A savoir que jusqu'à la Fausse Griffe de Ceangal aucune arme n'égale les dégâts de topkaj, donc, économisez ☺.

Description:
Cet Eca se joue orienté PO (la PO de Topkaj est boostable contrairement à Bluff),
donc un équipement +2PA/+1PM/+4-5PO en fait un très bon candidat contre n'importe quel adversaire a moyen lvl.
Ce type d'écaflip se joue 8 pa de base, un très bon jet d'Odorat va vous donner un coup supplémentaire, un bon jet vous permettra d'enchaîner un bond/roue + 2 Topkaj, et même un très mauvais jet vous laissera assez de latitude pour taper une fois.

Equipement
A bas lvl une bonne pano bouftou jet plutôt intel suffit.
A partir des lvl 4X la pano kwak de flammes et la kam assutra sont pour vous. Avec cela vous arrivez à +2pa, +1pm, +1po, + à peu près 150 d'intelligence. Vous pourrez faire un bon chemin avec cette pano.
Maintenant les équipements deviennent plus chères, si votre porte kamas est assez léger, continuez avec votre pano kwak mais il est bien pratique d'avoir un gelano.
Vers le lvl 60, si votre porte kamas est assez lourd il y a le fameux gelano, un flan des étoiles, un anneau koalak peut être bien pour le bonus PO, cape hote oubien une poilue si vous voulez des bonus PO, une ceinture tortue rouge, un excellent baton des rois, des geta feudala et une coiffe (vous avez ici l'embarat du choix ^ ^")
Dans les lvl 80, la cape d'Elya Wood est pas mal pour son bonus de PO et d'intel, une ceinture des vents ou une ceinture feudala si vous n'avez pas encore les moyens. Il y a aussi le craquanneau légendaire pour remplacer l'anneau koalak qui donne intel, vita, agi, 1PO et résistances.
Suite quand je me déciderais à xp oubien si quelqu'un d'autre rajoute ses idées ^ ^"

A savoir:
Pilou n'est pas boosté par l'intelligence, mais par les +soin.
Les soins de "Tout ou Rien" sont boostés par l'intelligence.

Ecaflip Agilité

Agilité :

- 1 pour 1 : 50
- 2 pour 1 : 100
- 3 pour 1 : 150
- 4 pour 1 : 200
- 5 pour 1 : Au delà

Sorts recommandés:
Maitrise de l'Epée 6,
Maitrise des Dagues 6,
Bluff 6,
Trèfle 6,
Bond du Félin 6,
Roue de la Fortune 5,
Réflexes 5

Armes classiques:
Forgemagie obligée à 80 % des cas donc un grand choix d'arme, privilégier les Epées & Dagues.

Les principales sont développées ci dessous.

Description:
L'intérét d'un Eca agilité est sa capacité de déplacement, avec quelques équipements + pm et son agi, il arrive à esquiver et à se faufiler entre les monstres/ennemis.
Les Ecaflips agilité montent l'agilité (je conseille jusqu'à 100) puis de la vitalité. Le parchottage agi jusqu'à 25 ou plus est toujours intéressant puisque pas trop difficile. L'agilité obtenue augmente son taux de coup critique, très pratique pour jouer aux dagues.
Il peut aussi (comme dans mon cas) se booster comme un sacri, c'est à dire tout en vita jusque 200 minimum, et parchottage à 100. Lorsque 200/300 de vita est atteint, mettez des points en agilité par dessus le parchottage, mais attention ! 3 pour 1....
Des points à mettre en force sont aussi les bienvenues pour les prérequis et autres.
Ses sorts à monter sont Bluff lvl 6, Bond lvl 6, réflexes lvl 5 et puis Roue de le Fortune 5, et encore Odorat 2 à 5.
Les équipements qui lui correspondent le mieux sont la Panoplie Scara Blanche et des morceaux de Kwak Air dès que possible.
A plus haut lvl, il peut mettre la Panoplie Aerdala (ou des morceaux). Il y a aussi la cape Tofu Fou très intéressante mais incompatible avec beaucoup d'armes ...
La Dantgoule devient très utile avec un bon jet.
Dans le cas d'un jeu sans arme (CF marteau de moon) prenez un combo Toady + Baton Carnivore, tout simplement énorme avec le bonus pano de +50 agi +5 CC +5 domms.
J'arrive moi même au lvl 40 à +300 en agi sans avoir d'anneau/ceinture/cape/bottes/amu +agi, c'est pour vous dire la puissance du Toady et du tofu fou.

Différentes sortes d'Ecaflips agilité apparaissent après :
L'Ecaflip Dague :
Maîtrise Dagues lvl 6 et Trèfle lvl 6, à l'aide des équipements +cc et de l'agilité, cet Eca arrive très facilement à 1/2CC avec des dagues tels que Blessdags (à Forgemager), Dagues Aerdala, Dagues Aj'deh'là (6/10 air mais + 1 pm)

L'Ecaflip Arc :
Un arc compense la faible portée de bluff.
Maîtrise Arc lvl 6 et Trèfle 6 selon l'arc.
L'arc Hidsad tape de 12 à 42 air mais donne un énorme malus en pv (-100 pv).
Différents arcs très intéressants à Forgemager :
le Xaveur , la série des Borins, et le Pecheur.

L'Ecaflip Marteau de Moon :
A booster lvl 5: 3 à 72
Vous voici polyvalent à toute portée avec bluff et marteau de moon. Ou dans le cas d'un jeu axé aux dagues.
Un équipement 8 pa est nécessaire; je vous conseille le fameux gelano et l'amulette aerdala, les plus petites bourses prendront un abracaska et une quelconque amulette +pa.
Attention tout de même, cet écaflip sera le plus aléatoire du monde, bluffant de 200x2 à 20x2 et marteau de 30 à 250/300.
Amusez vous bien

Ecaflip Agilité - Chance, autrement appelé "Ecaflip Queues de Chaton

Chance:

- 1 pour 1 : 20

- 2 pour 1 : 40
- 3 pour 1 : 60
- 4 pour 1 : 80
- 5 pour 1 : Au delà

Sorts recommandés:

- Maîtrise des dagues 6
- Bluff 6
- Bond du Felin 6
- Réflexes 5
- Rekop 5 (si boosté un peu sur d'autres éléments)
- Trefle 6 (Indispensable pour arriver à 1/2CC)

Répartitions des points
Monter la chance jusqu'à 50 et continuer par agilité + vitalité (une base de 75 en vie est toujours appréciable; sachant que c'est un build CaC, il faut pouvoir encaisser).
Parchotter agi + chance à 25 ou 50 est un plus, mais ce n'est pas indispensable.
Equipement

- Kritter +10CC
- Bottes de Faillette +6CC
- Amulette du pirate +2CC, et au moins 21 en force pour le prérequis des dagues
- Cape, ceinture scara blanc
- Scaranneau blanc +4 CC
- Scaranneau bleu +4CC
- Dagues queues de chaton (indispensables, tout le build est basé dessus! Bonus CC : +15, Critique : 1/30)

  On peut également prescrire à plus haut niveau (et pour les riches aussi x_x)
- Guenille +10
- Geta aerdala +4
- Dantgoule / Coiffe scara blanc (??)
- Feuille d'automne
- Ceinture des vents / Ceinture scara blanc
- Anneau du Jeune Vald*2

Fonctionnement
Simple et efficace : on lance la maîtrise, le trèfle, la roue de la fortune, et on vient taper au CaC. Avec l'équipement, les caracs, et trèfle, on est en 1/2CC, donc on roxxe (éca niveau 50 avec 61 en chance et agilité + bonus scara blanc et queues de chaton : 75+64*2 / tour sur poutch). Enjoy =).

Evolutions
A compléter (on peut néanmoins se demander si une guenille +10 CC et une chafeuse +9 CC seraient incorporables sans trop de dégâts sur l'agilité).

Ecaflip multi-éléments

Très rare de par sa difficulté à le monter, cet Ecaflip devient surpuissant à l'acquisition de sorts comme Rekop et Boomerang Perfide (Donjon Skeunk). Un must, si vous avez le temps, la patience et les kamas...

Les familiers:
Le minimino reste le meilleur allié de l'Eca Poly. A +50% dans toutes les caractéristiques, le familier cornu sera d'autant mieux exploité que les ambitions du chaton se seront portées à développer un maximum d'éléments possibles.
Cependant, un fotôme, un bouloute, un péki, ou tout autre familier boosté en vita se révèlera tout aussi précieux, d'une part pour les différentes stratégies de combats, et d'autre part, parce-que la polyvalence s'effectue au sacrifice de la vita... Néanmoins les équipements pourront pallier à cette faiblesse.

Le premier élément: Terre
Terre est un des quatre éléments, et à ce titre il ne doit pas être négligé. Non seulement boosté très tôt (mais aussi tout au long de sa vie), cet élément permettra une progression rapide avec Pile ou Face. Mais en plus, à haut niveau, c'est un élément incontournable qui ne fera pas regretter les efforts fournis (suivez mon regards vers les sorts HL).

La voie du Multi-élément:
Bluff (Air et Eau) entre dans ses compétence dès le lvl 6, alors qu'il faudra attendre le lvl 26 pour Topkaj (Feu). En moyenne, on constate que:
- Pile ou Face est assez peu puissant, aléatoire et de longue portée
- Topkaj est nettement plus destructeur et beaucoup plus constant mais d'une portée plus réduite
- Bluff est encore plus ravageur, mais capricieux et d'une portée plus restreinte encore.

On s'aperçoit qu'un seul Bluff ou un seul Topkaj (4PA pour les deux sorts à lvl 5) équivaut au moins à 2 lancers de Pile ou Face (à lvl 5), voire dépassent largement ce dernier, même lancé 2 fois et avec la force boostée, et cela sans booster Air, Eau ou Feu autrement que par l'équipement.

Donc avec une simple panoplie bouftout complète (ou tout autre équipement +1PA) il lui est possible d'enchaîner un Topkaj (ou un Bluff), suivis juste derrière par un Pile ou Face, là où l'Eca-Force traditionnel ne lancera que 2 Pile ou Face.
Les joies du Multi s'offrent dors et dèjà à vous...

Enfin au vue de la portée respective de Topkaj et de Bluff par rapport à Pile ou Face, l'Eca Multi prendra la mesure de l'importance de Bond du Félin durant sa jeunesse et son adolescence.

La pratique de la Polyvalence:
Si l'Ecaflip semble s'en remettre si souvent à sa bonne fortune, c'est peut-être pour cacher les choix si nombreux et si important qu'il a du effectuer tout au long de sa vie.
En effet: Bluff ou Topkaj? Les deux? Un seul? L'un après l'autre? Parmi les 3 premiers scénarii possibles de son apprentissage, l'Eca Poly devra faire des choix qui lui sont propres... L'Eca Poly est avant tout un aventurier libre, alors aucun conseil ne sera recevable dans ce chapitre.

Cependant, le parchotage peut se réveler long et difficile. Alors Roue de la Fortune (+100% tout élément) est d'autant plus intéressante que l'Eca met du temps à parchoter sa deuxième, troisième et quatrième caractéristique. Roue de la Fortune permet de rendre un Bluff ou un Topkaj redoutable alors que les caractéristiques inhérentes ne sont qu'encore que très peu montées.

Un but: la Puissance
Bien sûr, à haut niveau, les efforts de l'Eca Poly se verront très largement récompensés par la puissance de frappe démultipliée de Rekop. Et bien sûr, ce sort sera d'autant plus terrible que l'Eca aura développé toutes ses facultés dans tous les éléments.
Un point de précison néanmoins: il sera inévitablement comparé à ses comparses full Force ou autres félins CC. Il sera alors d'autant plus brillant qu'il aura suivi la voie de ses pairs au plus près, tout en

s'offrant le luxe de s'enrichir et de se renforcer significativement en Feu, en Eau, et en Air. (parchotage)

Monter un Eca Multi: 2 voies possibles
- progresser en Force à la manière de ses confrères Force en utilisant ses points de bonus dans l'élément Terre tout en parchotant les autres éléments. L'apprentissage est relativement rapide et gratifiant.
- progresser avec volonté et abnégation sans utiliser un seul point bonus avant que les parchotages n'aient atteint leur acmée. L'apprentissage est plus long mais certainement plus prometteur encore.

Métiers et Stratégies: une piste parmi d'autres
Le parchotage est un élément essentiel de l'Eca Poly. Alors soit il est bien entouré, ou riche, ou encore persévérant voire obstiné, soit il utilise l'un des meilleurs sort de drop existant sur les terres dofusienne: Tout ou Rien.
Avec un peu de force et un équipement +1CC (amulette du bandit, anneau Hé, scaranneau). Alors Tout ou Rien tombe à 1/2 CC. Et la plupart des ressources de parchotage se droppent sur les bouftouts et les bouftons. Il suffit alors de les persécuter un peu, et on s'aperçoit, qu'une fois sur deux, ces pauvres bêtes innocentes tombent comme des mouches en OS ou en 2 tours. Et bien sûr, plus elles sont nombreuses et en groupe et mieux ça vaut...
Et si jamais vous aviez décidé d'être chasseur, alors à chaque fois c'est d'une pierre deux coups... (attention les combats du chasseur nécessite le port de l'outil de chasse et non d'une arme quelconque: considerez éventuellement la perte de PA ou le fait qu'une pano soit complète ou non)

L'équipement:
Pour découvrir les joies du Multi-élément, la pano bouf reste un must. Force, intelligence, vitalité, tout y est pour vous inciter à commencer par privilégier Topkaj et son élément Feu. La panoplie Tofu dévoilera quand à elle les horizons radieux d'un Bluff fatal. Cette dernière panoplie convient royalement au bluffeur et/ou chasseur Air.
Ces panoplies restent d'actualité jusqu'aux lvl 40+. Ensuite, à vous les joies de la fashion victim ...

En résumé:
Un Eca voulant emprunter la voie du multi-élément commencera à progresser dans l'élément Terre et utilisera Pile ou Face. Ensuite, il choisira de privilégier Bluff (parchotage de son agilité et de sa chance), ou alors il privilégiera d'abord Topkaj (en parchotant son intelligence). Son caractère joueur ou mesuré tranchera.
Roue de la Fortune permet à ces 2 attaques en voie de parchotage d'être efficaces très rapidement.

Quoiqu'il en soit, qu'il commence par l'un ou par l'autre, Topkaj ou Bluff, il sera de toute manière heureux de les monter tous les deux à lvl 6 à haut niveau, afin de profiter de ses sorts avec 3 PA.
A bas et moyen niveau, l'Eca Poly est globalement plus puissant que l'Eca Force ou CC. Car il n'est finalement, à la base, qu'un Eca Force "curieux et patient". Cependant, son apprentissage est plus long à moyen niveau car inféodé au parchotage. Il arrive donc plus tard au haut niveau, mais mieux armé.

A haut lvl (100), les choix de l'Eca Poly l'auront poussé à monter Bluff et Topkaj. Choix que n'aura pas fait l'Eca Force ou CC. La différence sur les sorts à monter se verra soit sur les sorts stratégiques, soit sur les attaques HL.
Certes.
Mais regardez de plus près, entre, d'une part, un Bluff et Topkaj lvl 6, et d'autre part, les Griffes joueuses et de Ceangal lvl 6...

Par exemple les dégats et les PA...

Les Ecaflips Atypiques

Tout au long des discussions autour de ce wiki sont développés certains builds atypiques,

généralement destinés à surprendre l'adversaire en PvP, mais pouvant révéler certaines caractéristiques stratégiques inhabituelles et particulièrement utiles dans certains PvM.

Pour améliorer la lisibilité du wiki, ne seront donnés ci dessous que les liens vers les pages de discussions concernant ces différents builds:

- L'Ecaflip PO - Comment maximiser la portée de Pile ou Face, et parfois pouvoir atteindre des bonus allant jusqu'à +10PO

Comment xp mon Ecaflip

Préambule
Les règles de l'xp

L'xp délivrée par chaque combat peut sembler mystérieuse, elle est cependant régie par quelques règles simples.

1) s'attaquer à un groupe de monstres dont le level est sensiblement équivalent au niveau des attaquants, disons -10% à +10%. Quand il n'y a pas trop le choix il vaut mieux privilégier des groupes un peu plus gros que taper un peu plus bas.

2) l'xp que vous donnera un monstre diminuera rapidement si le niveau du monstre est inférieur à la moitié de votre niveau. En revanche l'xp sera meilleure si le groupe contient au moins un monstre de très haut niveau, l'idéal étant d'attaquer un seul monstre dont le niveau sera dans la fourchette -10% ou +10% du niveau des attaquants.

3) l'xp que vous donnera un groupe augmentera très peu si le niveau du groupe est supérieur de plus de 50 niveaux à votre niveau (ou au niveau de votre équipe).

4) à partir de 3 personnes dans votre équipe d'xp, le bonus de groupe commence à être conséquent, et peut aller jusqu'à multiplier votre xp maximale jusqu'à *3 à 8 personnes. (je ne suis pas sur de cette règle, merci de commenter).

5) (supposition car difficile à démontrer) ne pas avoir de personnage au niveau trop important dans le groupe d'attaquants pour que la différence plus haut joueur attaquant/ plus haut niveau de monstre soit très grande.

Exemples :
Un personnage niveau 100 va bien xp contre un monstre niveau 110/120 et xp très mal contre 6 monstres niveau 20 ou 3 monstres niveau 40. S'il fait 8 monstres niveau 50 ça ne sera pas terrible non plus.

8 personnages niveau 15 vont se gaver contre un monstre level 120, très bien xp contre 4 monstres niveau 30 et très mal xp contre 120 monstres niveau 1 (en supposant que ce soit possible^ ^).

Combattre pourquoi ?

Il ne faut pas seulement se focaliser sur l'xp délivrée par le combat: s'il est évident pour la majorité des joueurs qu'il faut aussi prendre en compte le temps mis à gagner le combat, d'autres facteurs sont aussi à prendre en compte:

1) Le combat vous fait-il perdre beaucoup de points de vie / Y a-t'il une probabilité de perdre le combat? (il faut tenir compte du temps pour refaire du pain/gagner des kamas pour racheter du pain/de l'énergie)

2) Le combat peut-il vous faire gagner des kamas/drops valables. Les kamas peuvent vous permettre d'acheter directement votre équipement (ce qui est de plus en plus long à mesure que vous montez de niveau), et/ou vous éviter de produire votre propre pain/potions/... . Les drops peuvent vous servir pour votre équipement, mais aussi servir à vous parchotter ou à monter un métier qui vous intéresse.

3) Pour combattre un monstre donné, vous pourriez avoir besoin de changer d'équipement, en avez vous envie ?

4) Réciproquement, vous en avez assez d'un type de style de jeu donné, vos combats sont trop répétitif, il est peut être temps de changer votre style de jeu.

5) Temps de recherche de groupe. Parfois un type de monstre est trop recherché par toute les classes, il peut être intéressant de prendre un autre monstre un peu moins rentable mais disponible en abondance.

6) Pour le plaisir: Votre premier (monstre xxx, par exemple troll)... la première victoire sur un monstre qui était infaisable avant ...

Quelques facteurs affectant le style de jeu:

Solo vs équipe: c'est bien entendu le facteur le plus important, les variantes de tactiques en équipe étant quasi infinies.

Cartes: Sur certaines cartes vous jouerez facilement la portée, sur d'autres ce sera impossible...

Changer d'élément: bien sur, cela changera vos sorts et tactiques ...

Changer d'arme de cac: Arc, dague, épées, armes de zones(bâton/marteau)....
Vol de vie: le vol de vie pourra changer votre approche, vous permettant d'attaquer des monstres impossibles sans vol de vie.

Sorts de soutien: cawotte, libération, Charfferfu, marteau de moon... tout ces sorts pourront changer très fortement votre style de jeu et enrichir vos tactiques.
Voilà les principales zones d'xp pour un Crâ (feu à priori, mais c'est à peu près la même chose pour tous), en fonction du niveau:

- 1-15 : Incarnam. N'hésitez pas à jouer en groupe là bas, ainsi qu'à réaliser le maximum possible de quêtes
  15-30 : Quelques bouftons et bouftous : allez à Tainéla ou dans le Coin des Bouftous puis formez votre panoplie prespic.
  30-40 : Commencez à vous aventurer dans la forêt des Abraknydes, en groupe de préférence.
  40-50 : Vous êtes beau en prespic! Foncez sur l'île des Wabbits, décimez de la créature bondissante! Profitez en pour ramener le sort cawotte en souvenir. Certaines maps sont particulièrement avantageuses pour taper au Pilou avant que les Wabbits n'arrivent au corps à corps.
  50-60 : Vos talents s'améliorent. Vous commencerez à apprécier l'omelette de Bolets. Attention aux champchamps! Trouvez des amis et tuez du Blop aussi.
- 60+ : Vous devez commencer à picotter maintenant. Soit vous continuez sur les blops, soit vous avez fait une indigestion de matière gluante, et dans ce cas trouvez vous un groupe sympathique pour aller chasser le Kanigrou, ou encore le Scorbute et l'Ouginak (certains drops

sur ces différentes créatures pourront être très intéressants pour la suite de votre équipement).

- 70-90: Direction les koalaks (le canyon). A coup de 70 000 (avec 100 sagesse) sur des groupes de deux Koalaks en cinq minutes, c'est le pied.
- 90+: Plusieurs possibilités : Soit vous n'êtes pas encore lassé des Koalaks, que vous complétez de quelques petits donjons lucratifs en xp, comme le Koulosse, soit vous arrivez à constituer une équipe intéressante et vous pouvez déjà vous diriger vers les Firefoux
- 100+: koalaks de la morkithu, dragoeufs et leurs déclinaisons, cimetière primitif, voire Grobe pour les plus bouwins, île du minotoror...[Normalement vous avez passé assez de temps à jouer à ce niveau là pour explorer par vous mêmes!]

Et en solutions alternatives, ou pour changer vous pouvez faire:

- 20-30 : Les boos sont des proies faciles et juteuses en xp.
- 30-40 : Cochons de lait, équipé de votre panoplie prespic adorée.
- 60+ : Des Mulous et compagnie, très utiles eux aussi concernant le drop pour votre équipement futur. A faire en groupe bien entendu.

Comment profiter du Dopeul Ecaflip

Le Dopeul Ecaflip est un des rares Dopeul de Classe dont la difficulté reste constante, et dont les offrandes sont accessible tout du long. Ne vous privez donc pas ! Un combat de 2 minutes chrono au niveau 70 pour plus de 100.000 xp si vous êtes bien équipé, on crache pas dessus !

Vous vous en rendrez rapidement compte, le dopeul fait toujours exactement la même chose.
Il lance tous ses sorts de boost accompagné d'un petit ToR et Chance d'Ecaflip, puis vous fonce dessus en utilisant des sorts que vous n'aurez qu'à votre prochain palier.
Pas beaucoup d'options pour vous : vous ne survivrez que si vous avez un bon équipement.
Lancez odorat en priant pour un bon jet, et éloignez vous le temps de vous booster et lancer votre maîtrise. A partir de là... Ecaflip soit avec vous !
Tout bonus de vita est le bienvenu pour résister à un ou deux tours, espérant que chance d'Ecaflip vous permette de lui infliger des dégâts considérables et que ToR le suicide sur ses derniers points de vie.
Clairement, seul le corps à corps vous donne des chances de réussite.