

Mises à jours diverses et corrections :

03/06/2013

- Correction orthographe sur glyphe incandescent.
- Correction du bouclier du reflux (état [paratonnerre] devenu [vulnérabilité])

07/06/2013 :

- Choc électrique : diminution des dégâts (22 à 20)
- Mortimer : Diminution des dégâts (15 à 12 // 38 à 36)
- Pulvériser : Remplacement de l'effet de malus sur soin reçus par un malus en esquive.
- Transfert tellurique : réduction de la base des deux effets.

Le but ici à été de faire un Féca « old school » axé soutien. Il dispose d'un bon arsenal de sorts de zone, et d'une panoplie d'effets de buff/débuff variée, mais en contrepartie sa puissance d'attaque est faible, il ne possède pas de gros dégâts frontaux.

Cette version du Féca à été pensé de façon à ce que la puissance de deux Féca (ou plus) ne s'additionne pas, mais ce complète, afin d'éviter les teams de Féca « forteresse ».

Point général sur les glyphes et boucliers :

Deux boucliers ne peuvent se cumuler sur une même cible, le dernier lancé remplace le précédent.

Si un personnage subit l'effet de deux mêmes glyphes, seul l'effet le plus puissant est pris en compte, exception faite du glyphe incandescent, et du glyphe sanctuaire ou leurs effets se cumulent normalement.

Afin d'éviter l'effet « spam de boucliers/glyphe » ils subissent la plupart un cooldown après chaque lancé. Cela permet de « rythmer » le combat du Féca, et de pousser la réflexion stratégique.

Concernant certains actifs/passif :

Pour éviter des évolutions « douteuses » certains actifs et passifs ne sont pas sur 9 ou 20 niveaux, mais sur point. Le coût total reste le même, mais réparti sur moins de niveaux (en attendant la refonte du level up jusqu'au level 200).

LA BRANCHE EAU

SORT 1 :	DEFERLANTE	2 PA	0 PM	0 PW
PO : 1 NON MODIFIABLE		LDV : OUI		ZONE : Point
DESCRIPTION :	Un jet d'eau glacée si froide qui entravera les actions de vos adversaires et les fragilisera à la moindre chaleur.			
CONDITIONS :	AUCUNE			
Effets			Effets critiques	
Dgt : 2	Inc : 0,17	Total : 19	Dgt : 3	Inc : 0,26
Applique l'état [congélation]			Applique l'état [congélation]	
[congélation] : -1PA, -1PM, non cumulable. Durée : 1 tour			[congélation] : -1PA, -1PM, non cumulable. Durée : 1 tour	
Applique l'état [frigorifié] +2 niveaux			Applique l'état [frigorifié] +4 niveaux	
[frigorifié] : Fragilise la cible à l'élément feu (-1% resist feu par niveau de l'état, cumulable jusqu'à 100, se désapplique si non appliqué à chaque tour).			[frigorifié] : Fragilise la cible à l'élément feu (-1% resist feu par niveau de l'état, cumulable jusqu'à 100, se désapplique si non appliqué à chaque tour).	
NOTE : L'application de l'état [congélation] se fait automatiquement, sauf si la cible réussit son jet de résistance. (La formule doit prendre en compte la volonté du féca et de la cible, ainsi que le niveau de déferlante). Il s'agit d'un état qui est non cumulable, il n'y a pas donc lieu de générer de l'hyperaction/mouvement.				

SORT 2 :	GLYPHE REVIGORANT	3 PA	0 PM	1 PW
PO : 0-2 MODIFIABLE		LDV : NON		ZONE : Croix de longueur 2
DESCRIPTION :	Le féca projette un glyphe au sol qui le soignera lui et ses alliés et augmentera leurs résistances grâce aux sorts lancés depuis le glyphe !			
CONDITIONS :	Mécanismes sup. au nbre de mécanisme en jeu. Un glyphe revigorant actif à la fois.			
Effets			Effets critiques	
Soin : 4	Inc : 34	Total : 38	Soin : 4	Inc : 34
Pose un glyphe revigorant qui soigne le féca et les alliés qui commencent le tour sur le glyphe.			Idem	
Pour chaque sort utilisé sur le glyphe : applique l'état [Glyphe Revigorant]				
[Glyphe Revigorant] le lanceur gagne un bonus de résistance dans l'élément du sort lancé qui reste tant que le joueur est présent sur le glyphe (Bonus = +1% (7% au niveau 100) de résistances tout éléments par sorts utilisés et +3%(10% au niveau 100) par PW utilisés). Effet cumulable 3 fois par tour.				
Dispose de 4 charges.			Dispose de 6 charges.	
NOTE : Soin uniquement si le joueur débute son tour sur le glyphe. En cas de sortie du glyphe, le bonus est immédiatement perdu. La limitation à 1 glyphe à la fois est là pour éviter d'éventuels abus qui consisteraient à maintenir le bonus acquis d'un premier glyphe grâce à un second et ainsi de suite. Bonus non cumulable entre 2 glyphes, seul le plus grand bonus est pris en compte.				

SORT 3 :	DECUBITUS	4 PA	0 PM	0 PW
PO : 0-2 MODIFIABLE		LDV : OUI		ZONE : Point
DESCRIPTION :	Le féca soigne la cible et invoque les éléments pour augmenter la mobilité de cette dernière !			
CONDITIONS :	AUCUNE			
Effets			Effets critiques	
Soin : 3	Inc : 32	Total : 35	Soin : 5	Inc : 48
Total : 53				
Applique l'état [décubitus]		Applique l'état [décubitus]		
[décubitus]+3 - 30 d'esquive + 1-10 (Niveau 1-100) x maîtrise élémentaire eau en bonus d'esquive.		[décubitus]+5 - 45 d'esquive + 2-15 (Niveau 1-100) x maîtrise élémentaire eau en bonus d'esquive.		
Non Cumulable.		Non Cumulable.		
Dure 1 à 4 tour. (niveau 1-100)		Dure 1 à 4 tour. (niveau 1-100)		
NOTE : La maîtrise élémentaire utilisée pour le calcul du bonus donné par l'état [décubitus] est celui du féca lanceur.				

SORT 4 :	BOUCLIER TIDAL	2 PA	1 PM	0 PW
PO : 0-2 MODIFIABLE		LDV : OUI		ZONE : Point
DESCRIPTION :	Le bouclier Tidal augmente les résistances et l'esquive de la cible, et permet de faire profiter les alliés proches de celle-ci d'une partie des soins reçus.			
CONDITIONS :	Mécanismes sup. au nbre de mécanisme en jeu. Cooldown de 2 tours.			
Effets			Effets critiques	
Dgt : N/A	Inc : N/A	Total : N/A	Dgt : N/A	Inc : N/A
Total : N/A			Total : N/A	
[bouclier Tidal] :		[bouclier Tidal] :		
+2 - 20% résistances (tout éléments) + 1-5 (Niveau 1-100) x maîtrise élémentaire eau en bonus de résistance (tout éléments).		+2 - 20% résistances (tout éléments) + 1-5 (Niveau 1-100) x maîtrise élémentaire eau en bonus de résistance (tout éléments).		
Les alliés autour de la cible reçoivent 5-20% (niveau1-100) des soins reçus par celle-ci.		Les alliés autour de la cible reçoivent 5-20% (niveau1-100) des soins reçus par celle-ci.		
Dispose de 3 charges		Dispose de 5 charges		
NOTE : Un soins provenant d'un "rebond" du bouclier tidal ne peut déclencher l'effet du bouclier une nouvelle fois. Idem avec un rebond du sort mot revigorant.				

SORT 5 :	LAME DE FOND	5 PA	1 PM	0 PW
PO : 3-6 NON MODIFIABLE		LDV : NON		ZONE : Rectangle 6 cases
DESCRIPTION :	Une impressionnante vague qui coupera la souffle à tous vos ennemis.			
CONDITIONS :	AUCUNE			
Effets			Effets critiques	
Dgt : 7	Inc : 67	Total : 74	Dgt : 10	Inc : 101
Total : 111			Total : 111	
-1 - 30% de résistance eau aux cibles situées dans la zone. (pour ce sort uniquement)		-2 - 45% de résistance eau aux cibles situées dans la zone. (pour ce sort uniquement)		
Applique l'état [Sufocation]		Applique l'état [Sufocation]		
[Sufocation] : la cible est poussée d'une case. +1PA au coût du prochain sort.		[Sufocation] : la cible est poussée d'une case. +1PA au coût du prochain sort.		
Non cumulable		Non cumulable		
NOTE : L'application de l'état [sufocation] se fait automatiquement, sauf si la cible réussit son jet de résistance. (La formule doit prendre en compte la volonté du féca et de la cible, ainsi que le niveau de lame de fond). Il s'agit d'un état qui est non cumulable, il n'y a pas donc lieu de générer de l'hyperaction. En cas de résistance, la cible n'est pas poussée.				

LA BRANCHE FEU

Note : L'état **[vulnérabilité]** à pour effet de diminuer les résistances de la cible. (-1% par niveau de l'état, disparaît si non réappliqué le tour suivant.)

SORT 1 :	CHOC ELECTRIQUE	3 PA	0 PM	0 PW
PO : 1 - 3 NON MODIFIABLE		LDV : OUI		ZONE : Point
DESCRIPTION :	A venir...			
CONDITIONS :	AUCUNE			
Effets			Effets critiques	
Dgt : 2	Inc : 0,18	Total : 20	Dgt : 3	Inc : 27
Applique [Choc électrique]			Applique [Choc électrique]	
[Choc électrique] : Réapplique le sort en début de tour du féca			[Choc électrique] : Réapplique le sort en début de tour du féca	
Cumulable			Cumulable	
[Vulnérabilité] +1 niveau			[Vulnérabilité] +2 niveaux	
NOTE : Le contrecoup applique aussi un niveau de [Vulnérabilité]				

SORT 2 :	GLYPHE INCANDESCENT	3 PA	0 PM	1 PW
PO : 0 - 3 MODIFIABLE		LDV : NON		ZONE : Cercle de rayon 2 cases
DESCRIPTION :	Un glyphe qui fera rôtir vos ennemis.			
CONDITIONS :	Mécanisme inf. au nbre de mécanisme en jeu.			
Effets			Effets critiques	
Dgt : 4	Inc : 0,46	Total : 50	Dgt : 4	Inc : 0,46
Dispose de 4 charges.			Dispose de 6 charges.	
NOTE : Se déclenche à chaque entrée dans le glyphe et a chaque fois qu'un joueur/monstre débute son tour dedans. Prend en compte les % aux dégâts de la maîtrise feu ET des % dégâts des mécanismes.				

SORT 3 :	BOUCLIER DU REFLUX	2 PA	1 PM	0 PW
PO : 0 - 2 MODIFIABLE		LDV : OUI		ZONE : Point
DESCRIPTION :	Qui s'y frotte s'y pique, vos ennemis s'en souviendront.			
CONDITIONS :	Cooldown de 2 tours. Mécanisme sup. au nbre de mécanisme en jeu.			
Effets			Effets critiques	
Dgt :	Inc :	Total :	Dgt :	Inc :
Inglige 1 -8 dégâts à chaque coup reçus.			Inglige 1 -8 dégâts à chaque coup reçus.	
[vulnérabilité] +1 niveau			[vulnérabilité] +1 niveau	
Dispose de 3 tours			Dispose de 5 tours.	
NOTE : Maîtrise élémentaire du féca lanceur prise en compte pour le calcul des dégâts.				

SORT 4 :	ATTAQUE ORAGEUSE	5 PA	0 PM	0 PW
PO : 3 - 5 MODIFIABLE		LDV : Non	ZONE : Croix (1 case)	
DESCRIPTION :	A venir...			
CONDITIONS :	AUCUNE			
Effets			Effets critiques	
Dgt : 5	Inc : 0,50	Total : 55	Dgt : 8	Inc : 0,75
[Vulnérabilité] +3 niveaux		[Vulnérabilité] +6 niveaux		
Si la cible est sous l'état [choc électrique] : applique l'état [foudroyé] (niveau 1) Non cumulable		Si la cible est sous l'état [choc électrique] : applique l'état [foudroyé] (niveau 2) Non cumulable		
[foudroyé] (niveau 1) : +1 PA au cout du prochain sort		[foudroyé] (niveau2) : +2 PA au cout du prochain sort		
NOTE : L'application de l'état [foudroyé] se fait automatiquement, sauf si la cible réussit son jet de résistance. (La formule doit prendre en compte la volonté du féca et de la cible, ainsi que le niveau de d'attaque orageuse). Il s'agit d'un état qui est non cumulable, il n'y a pas donc lieu de générer de l'hyperaction.				

SORT 5 :	MORTIMER	4 PA	0 PM	0 PW
PO : 1 NON MODIFIABLE		LDV : NON	ZONE : Point	
DESCRIPTION :	Un coup qui pourfend les défenses de vos adversaires.			
CONDITIONS :	AUCUNE			
Effets			Effets critiques	
Dgt : X	Inc : X	Total : X	Dgt : X	Inc : X
Inflige 1-12 dégâts : non soumis aux résistances de la cible.		Inflige 2-18 dégâts : non soumis aux résistances de la cible.		
Inflige 3-36 dégâts		Inflige 5-54 dégâts		
[Vulnérabilité] +2 niveaux		[Vulnérabilité] +4 niveaux		
NOTE :				

LA BRANCHE TERRE

SORT 1 :	TEMPETE DE SABLE	4 PA	0 PM	0 PW
PO : 1 - 4 MODIFIABLE		LDV : OUI		ZONE : [Dégât : Point] / [Effet : Carré]
DESCRIPTION :	Le féca déchaîne une tempête de sable qui blessera la cible et affaiblira tout ce qui est à proximité.			
CONDITIONS :	AUCUNE			
Effets			Effets critiques	
Dgt : 4	Inc : 0,37	Total : 41	Dgt : 6	Inc : 0,56
[-10% ; -40%] aux dégâts tout éléments (cumulable jusqu'à 80%)		[-15% ; -60%] aux dégâts tout éléments (cumulable jusqu'à 80%)		
Applique l'état [Sab'dan'l'yeux] Non cumulable		Applique l'état [Sab'dan'l'yeux] Non cumulable		
[Sab'dan'l'yeux] : -1 PO		[Sab'dan'l'yeux] : -1 PO		
NOTE : L'application de l'état [Sab'dan'l'yeux] se fait automatiquement, sauf si la cible réussit son jet de résistance. (La formule doit prendre en compte la volonté du féca et de la cible, ainsi que le niveau de tempête de sable).				

SORT 2 :	BOUCLIER ABSORBANT	2 PA	1 PM	0 PW
PO : 0 - 2 MODIFIABLE		LDV : OUI		ZONE : Point
DESCRIPTION :	Génère une protection dépendant de la maîtrise féca.			
CONDITIONS :	Cooldown de 3 tours. Mécanisme sup. au nbre de mécanisme en jeu.			
Effets			Effets critiques	
Dgt : N/A	Inc : N/A	Total : N/A	Dgt : N/A	Inc : N/A
[Bouclier Absorbant] : [1-20](niveau 1-100) x maîtrise élémentaire terre du féca converti en protection.		Idem		
Dispose de 2 charges		Dispose de 3 charges		
NOTE : La protection bloque tout les dégâts, et est calculée sur la base de la maîtrise élémentaire terre. La protection se recharge à chaque début de tour du Féca.				

SORT 3 :	GLYPHE GARDIEN	4 PA	0 PM	1 PW
PO : 0 NON MODIFIABLE		LDV : NON		ZONE : Cercle de rayon 2 cases
DESCRIPTION :	Le féca pose un glyphe qui augmente ses résistances et celles des alliés présents dans le glyphe tant que ce dernier ne bouge pas.			
CONDITIONS :	Un glyphe Gardien actif à la fois. Mécanisme sup. au nbre de mécanisme en jeu.			
Effets			Effets critiques	
Dgt : N/A	Inc : N/A	Total : N/A	Dgt : N/A	Inc : N/A
Pose un glyphe gardien qui augmente les résistances du féca et des alliés proches.		Idem		
Augmente de ([10% - 30%] + 5 x maîtrise élémentaire terre du féca) les résistances tout éléments des alliés sur le glyphe.				
Dispose de 3 charges		Dispose de 6 charges		
Disparaît si le féca change de place		Disparaît si le féca change de place		
NOTE : Les effets de deux glyphes identiques ne sont pas cumulables. Seul le meilleur bonus est pris en compte.				

SORT 4 :	TRANSFERT TELLURIQUE	3 PA	2 PM	0 PW
PO : 1 NON MODIFIABLE		LDV : OUI		ZONE : Point
DESCRIPTION :	Le féca transfère une partie des résistances de la cible pour améliorer sa propre résistance, au détriment de ses dégâts.			
CONDITIONS :	Deux utilisations par tour. Ne peut être utilisé dans le vide.			
Effets			Effets critiques	
Dgt : N/A	Inc : N/A	Total : N/A	Dgt : N/A	Inc : N/A
[Fragilisé] Diminue de (1% - 10% + (1-5) x % maîtrise élémentaire terre) les résistances de la cible. L'état est cumulable au total 2 fois.		[Fragilisé] Diminue de (2% - 15% + (2-10) x % maîtrise élémentaire terre) les résistances de la cible. L'état est cumulable au total 2 fois.		
[Fortifié] Augmente de (1% - 20% + (2-12) x % maîtrise élémentaire terre) les résistances du féca. L'état est cumulable au total 2 fois.		[Fortifié] Augmente de (2% - 30% + (3-18) x % maîtrise élémentaire terre) les résistances du féca. L'état est cumulable au total 2 fois.		
Applique l'état [roc] au féca.		Applique l'état [roc] au féca.		
[roc] : -50% aux dégâts finaux ce tour-ci.		[roc] : -50% aux dégâts finaux ce tour-ci.		
NOTE : L'absence de dégâts est volontaire et sert à contrebalancer l'effet sur les résistances. [Fragilisé] Perd un "cumul" à la fin du tour de la cible. [Fortifié] Dure jusqu'au prochain début de tour du Féca.				
SORT 5 :	MORTIMER	4 PA	0 PM	0 PW
PO : 1 NON MODIFIABLE		LDV : NON		ZONE : Point
DESCRIPTION :	Un coup qui pourfend les défenses de vos adversaires.			
CONDITIONS :	AUCUNE			
Effets			Effets critiques	
Dgt : X	Inc : X	Total : X	Dgt : X	Inc : X
Inflige 1-12 dégâts : non soumis aux résistances de la cible.		Inflige 2-18 dégâts : non soumis aux résistances de la cible.		
Inflige 3-36 dégâts		Inflige 5-54 dégâts		
[Vulnérabilité] +2 niveaux		[Vulnérabilité] +4 niveaux		
NOTE :				
SORT 5 :	PULVERISATION	5 PA	0 PM	0 PW
PO : 1 NON MODIFIABLE		LDV : NON		ZONE : triangle (comme un marteau)
DESCRIPTION :	A venir...			
CONDITIONS :	AUCUNE			
Effets			Effets critiques	
Dgt : 6	Inc : 0,54	Total : 60	Dgt : 9	Inc : 0,81
Réduit de 10-30 + 1-5 x maîtrise élémentaire terre l'esquive de la cible		Réduit de 15-45 + 2-7 x maîtrise élémentaire terre l'esquive de la cible		
NOTE :				

LES ACTIFS

ACTIF 1 :	GLYPHE SANCTUAIRE			X PA	0 PM	1 PW
PO : 0 - 3 NON MODIFIABLE		LDV : NON		ZONE : Cercle de rayon 2 cases		
0	1 (15 points)	2 (30 points)	3 (45 points)			
6 PA	5 PA	4 PA	3 PA			
-1PM	-1PM	-1PM	-1PM			
	+1PM au cout du prochain déplacement (50%)	-1PM (50%)	-1PM			
		+1PM au cout du prochain déplacement	+1PM au cout du prochain déplacement			
Dispose de 2 charges	Dispose de 2 charges		Empêche l'utilisation de PW.			
Cooldown de 3 tours	Cooldown de 3 tours	Dispose de 2 charges. Cooldown de 3 tours	Dispose de 2 charges. Cooldown de 3 tours			
Génère de l'hypermouvement. Effets entre deux glyphes cumulables.						

ACTIF 2 :	PROVOCATION					X PA	0 PM	0 PW
PO : 1 - X NON MODIFIABLE		LDV : OUI			ZONE : Point			
0	1 (5 points)	2 (10 points)	3 (10 points)	4 (25 points)	5 (40 points)			
[Provocation]Force la cible à vous attaquer	[Provocation]Force la cible à vous attaquer	[Provocation]Force la cible à vous attaquer	[Provocation]Force la cible à vous attaquer	[Provocation]Force la cible à vous attaquer	[Provocation]Force la cible à vous attaquer	[Provocation]Force la cible à vous attaquer		
PO : 1 - 2	PO : 1 - 2	PO : 1 - 3	PO : 1 - 3	PO : 1 - 4	PO : 1 - 4			
Coût : 4 PA	Coût : 3 PA	Coût : 3 PA	Coût : 2 PA	Coût : 1 PA	Coût : 1 PA			
Une utilisation par tour	Une utilisation par tour	Une utilisation par tour	Une utilisation par tour	Une utilisation par tour	Deux utilisations par tour			
Force la cible a attaquer le féca, au tour suivant, elle n'est plus sous l'effet de provocation et peut aller attaquer une autre cible. Possibilité de résister à l'état, en PVP, le joueur ne peut que cibler le Féca lanceur. Non Cumulable, seule la dernière provocation lancée et réussit est prise en compte.								

ACTIF 3 :	DEGLYPHEUR			X PA	0 PM	0 PW
PO : 0 - X NON MODIFIABLE		LDV : X		ZONE : Point		
0	1 (30 points)	2 (30 points)	3 (30 points)			
Coût : 3 PA	Coût : 3 PA	Coût : 2 PA	Coût : 1 PA			
PO : 0 - 3	PO : 0 - 4	PO : 0 - 4	PO : 0 - 5			
LDV : OUI	LDV : OUI	LDV : OUI	LDV : NON			
Dissipe un glyphe	Dissipe un glyphe	Dissipe un glyphe	Dissipe un glyphe			
	Regain du PW 30% + 5% par charges restantes	Regain du PW 50% + 5% par charges restantes	Regain du PW 50% + 10% par charges restantes			
Ne fonctionne que sur un glyphe dont le féca est propriétaire.						

ACTIF 4 :	TELEPORTATION						X PA	0 PM	1 PW
PO : 1 - X			LDV : X			ZONE : En ligne			
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Téléporte sur la case de destination	Téléporte sur la case de destination	Téléporte sur la case de destination	Téléporte sur la case de destination	Téléporte sur la case de destination	Téléporte sur la case de destination	Téléporte sur la case de destination	Téléporte sur la case de destination	Téléporte sur la case de destination	Téléporte sur la case de destination
PO : 1	PO : 1 - 2	PO : 1 - 3	PO : 1 - 3	PO : 1 - 3	PO : 1 - 4	PO : 1 - 4	PO : 1 - 5	PO : 1 - 5	PO : 1 - 5
Coût : 3 PA	Coût : 3 PA	Coût : 3 PA	Coût : 3 PA	Coût : 2 PA	Coût : 2 PA	Coût : 2 PA	Coût : 2 PA	Coût : 2 PA	Coût : 2 PA
Cooldown : 6 tours	Cooldown : 6 tours	Cooldown : 6 tours	Cooldown : 5 tours	Cooldown : 5 tours	Cooldown : 5 tours	Cooldown : 4 tours	Cooldown : 4 tours	Cooldown : 3 tours	Cooldown : 3 tours
LDV : OUI	LDV : OUI	LDV : OUI	LDV : OUI	LDV : OUI	LDV : OUI	LDV : OUI	LDV : OUI	LDV : OUI	LDV : NON

ACTIF 5 :	TREVE						X PA	0 PM	1PW
PO : 0			LDV : NON			ZONE : Zone de combat			
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
-10% aux dégâts et aux soins reçus	-20% aux dégâts et aux soins reçus	-30% aux dégâts et aux soins reçus	-40% aux dégâts et aux soins reçus	-50% aux dégâts et aux soins reçus	-60% aux dégâts et aux soins reçus	-70% aux dégâts et aux soins reçus	-80% aux dégâts et aux soins reçus	-90% aux dégâts et aux soins reçus	-100% aux dégâts et aux soins reçus
Coût : 4 PA	Coût : 3 PA	Coût : 3 PA	Coût : 3 PA	Coût : 2 PA	Coût : 2 PA	Coût : 2 PA	Coût : 1 PA	Coût : 1 PA	Coût : 0 PA
Une fois par combat	Une fois par combat	Une fois par combat	Une fois par combat	Une fois par combat	Une fois par combat	Une fois par combat	Une fois par combat	Une fois par combat	Une fois par combat
NOTE : Dure un tour. Mettre un malus sur ce sort lors de la fulgurance du meulou et autres trucs du genre ou faire en sorte que ces sorts ignorent cet effet.									

LES PASSIFS

PASSIF 1 : AURA DE PROTECTION							
1	+1% de résistance pour le féca +2% de résistance pour les alliés proches	2	+2% de résistance pour le féca +4% de résistance pour les alliés proches	3	+3 % de résistance pour le féca +6% de résistance pour les alliés proches	4	+4% de résistance pour le féca +8% de résistance pour les alliés proches
5	+5% de résistance pour le féca +10% de résistance pour les alliés proches	6	+6% de résistance pour le féca +12% de résistance pour les alliés proches	7	+8% de résistance pour le féca +14% de résistance pour les alliés proches	8	+8% de résistance pour le féca +15% de résistance pour les alliés proches
9	+9% de résistance pour le féca +18% de résistance pour les alliés proches	10	+10% de résistance pour le féca +20% de résistance pour les alliés proches	11	+11% de résistance pour le féca +22% de résistance pour les alliés proches	12	+12% de résistance pour le féca +24% de résistance pour les alliés proches
13	+13% de résistance pour le féca +26% de résistance pour les alliés proches	14	+14% de résistance pour le féca +28% de résistance pour les alliés proches	15	+15% de résistance pour le féca +30% de résistance pour les alliés proches	16	+16% de résistance pour le féca +32% de résistance pour les alliés proches
17	+17% de résistance pour le féca +34% de résistance pour les alliés proches	18	+18% de résistance pour le féca +36% de résistance pour les alliés proches	19	+19% de résistance pour le féca +38% de résistance pour les alliés proches	20	+20% de résistance pour le féca +40% de résistance pour les alliés proches
Effet non cumulable entre féca (20% max). Seul l'effet le plus puissant est pris en compte. La zone d'effet est un carré de rayon 2 autour du féca.							

PASSIF 2 : MATRICE DEFENSIVE							
1	1% du tacle converti en % de résistances tout éléments	2	2% du tacle converti en % de résistances tout éléments	3	3% du tacle converti en % de résistances tout éléments	4	4% du tacle converti en % de résistances tout éléments
5	5% du tacle converti en % de résistances tout éléments	6	6% du tacle converti en % de résistances tout éléments	7	7% du tacle converti en % de résistances tout éléments	8	8% du tacle converti en % de résistances tout éléments
9	9% du tacle converti en % de résistances tout éléments	10	10% du tacle converti en % de résistances tout éléments	11	11% du tacle converti en % de résistances tout éléments	12	12% du tacle converti en % de résistances tout éléments
13	13% du tacle converti en % de résistances tout éléments	14	14% du tacle converti en % de résistances tout éléments	15	15% du tacle converti en % de résistances tout éléments	16	16% du tacle converti en % de résistances tout éléments
17	17% du tacle converti en % de résistances tout éléments	18	18% du tacle converti en % de résistances tout éléments	19	19% du tacle converti en % de résistances tout éléments	20	20% du tacle converti en % de résistances tout éléments
Au-delà de 200 de tacle, la conversion subit un malus de 50%. 300 de tacle donne donc (200 X 20%) + (100x10%) = 50% de résistances.							

PASSIF 3 : GADGETOLOGIE			
1	+1 en mécanisme + 10% aux effets des glyphes et boucliers (coût : 50 points)	2	+2 en mécanisme + 20% aux effets des glyphes et boucliers (coût 50 points)
La compétence est sur 2 niveaux au lieu de 20. 50 points par niveau, 100 au total donc.			

PASSIF 4 : GEOCOUVERTURE

1	1% de résistance finale sur une attaque à distance	2	2% de résistance finale sur une attaque à distance	3	3% de résistance finale sur une attaque à distance	4	4% de résistance finale sur une attaque à distance
5	5% de résistance finale sur une attaque à distance	6	6% de résistance finale sur une attaque à distance	7	7% de résistance finale sur une attaque à distance	8	8% de résistance finale sur une attaque à distance
9	9% de résistance finale sur une attaque à distance	10	10% de résistance finale sur une attaque à distance	11	11% de résistance finale sur une attaque à distance	12	12% de résistance finale sur une attaque à distance
13	13% de résistance finale sur une attaque à distance	14	14% de résistance finale sur une attaque à distance	15	15% de résistance finale sur une attaque à distance	16	16% de résistance finale sur une attaque à distance
17	17% de résistance finale sur une attaque à distance	18	18% de résistance finale sur une attaque à distance	19	19% de résistance finale sur une attaque à distance	20	20% de résistance finale sur une attaque à distance

PASSIF 5 : VOLONTE DE FECA

1	+ 1 en volonté	2	+ 1 en volonté	3	+ 2 en volonté	4	+ 2 en volonté
	+ 0 en parade		+ 1 en parade		+ 1 en parade		+ 2 en parade
	- 1% aux dégâts subits sur un coup critique		- 2% aux dégâts subits sur un coup critique		- 3% aux dégâts subits sur un coup critique		- 4% aux dégâts subits sur un coup critique
5	+ 3 en volonté	6	+ 3 en volonté	7	+ 4 en volonté	8	+ 4 en volonté
	+ 2 en parade		+ 3 en parade		+ 3 en parade		+ 4 en parade
	- 5% aux dégâts subits sur un coup critique		- 6% aux dégâts subits sur un coup critique		- 7% aux dégâts subits sur un coup critique		- 8% aux dégâts subits sur un coup critique
9	+ 5 en volonté	10	+ 5 en volonté	11	+ 6 en volonté	12	+ 6 en volonté
	+ 4 en parade		+ 5 en parade		+ 5 en parade		+ 6 en parade
	- 9% aux dégâts subits sur un coup critique		- 10% aux dégâts subits sur un coup critique		- 11 % aux dégâts subits sur un coup critique		- 12 % aux dégâts subits sur un coup critique
13	+ 7 en volonté	14	+ 7 en volonté	15	+ 8 en volonté	16	+ 8 en volonté
	+ 6 en parade		+ 7 en parade		+ 7 en parade		+ 8 en parade
	- 13 % aux dégâts subits sur un coup critique		- 14% aux dégâts subits sur un coup critique		- 15% aux dégâts subits sur un coup critique		- 16% aux dégâts subits sur un coup critique
17	+ 9 en volonté	18	+ 9 en volonté	19	+ 10 en volonté	20	+ 10 en volonté
	+ 8 en parade		+ 9 en parade		+ 9 en parade		+ 10 en parade
	- 17% aux dégâts subits sur un coup critique		- 18% aux dégâts subits sur un coup critique		- 19% aux dégâts subits sur un coup critique		- 20 % aux dégâts subits sur un coup critique