



(0) et (1)

Attaque de base

offensivePhysical dégâts (uniquement la part "physique")

offensivePierceRatio % d'estoc (uniquement la part d'estoc)

offensiveBaseFire dégâts de feu de base

offensiveBaseCold dégâts de froid de base

offensiveBaseLightning dégâts de foudre de base

offensiveBaseLife dégâts à la vitalité de base

(0) et (3)

Esquives des attaques

Esquives des projectiles

(0) et (4)

PTH et nPTH

(6)

ATTRIBUTS et BONUS

offensiveTotalDamageModifier

base x (0,50 à 1,50)

base x (1 + intelligence/650) x (%) x 2% dégâts élémentaires x 2% dégâts totaux + (intelligence x 0,025)

base x (1 + intelligence/650) x (%) x 2% dégâts élémentaires x 2% dégâts totaux + (intelligence x 0,025)

base x (1 + intelligence/650) x (%) x 2% dégâts élémentaires x 2% dégâts totaux + (intelligence x 0,025)

base x (1 + intelligence/650) x (%) x 2% dégâts élémentaires x 2% dégâts totaux + (intelligence x 0,025)

(0) et (2)

Compétence offensive

offensivePhysical dégâts

offensivePierceRatio % d'estoc

offensiveElemental dégâts élémentaires

offensiveFire dégâts de feu

offensiveCold dégâts de froid

offensiveLightning dégâts d'électricité

offensiveLife dégâts de vitalité

offensivePoison dégâts de poison

CAPACITÉS

Character Ability

characterDodgePercent

characterDeflectProjectile

CAPACITÉS

Character Ability

characterOffensiveAbility

characterDefensiveAbility

skill x (1 + force/650) x 2% dégâts totaux

skill x (1 + dextérité/1000) x 2% dégâts totaux

skill x (1 + intelligence/650) x 2% dégâts élémentaires x 2% dégâts totaux

skill x (1 + intelligence/650) x (%) x 2% dégâts élémentaires x 2% dégâts totaux

skill x (1 + intelligence/650) x (%) x 2% dégâts élémentaires x 2% dégâts totaux

skill x (1 + intelligence/650) x (%) x 2% dégâts élémentaires x 2% dégâts totaux

skill x (1 + intelligence/650) x (%) x 2% dégâts élémentaires x 2% dégâts totaux

skill x (1 + dextérité/500) x (%) x 2% dégâts totaux

(7)

Dégâts additionnels instantanés

offensivePhysical dégâts NON x (%) x % totaux

offensivePierce dégâts d'estoc NON x (%) x % totaux

offensiveElemental dégâts élémentaires x (1 + int/650) x (%) x % élem x % totaux

offensiveFire dégâts de feu x (1 + int/650) x (%) x % élem x % totaux

offensiveCold dégâts de froid x (1 + int/650) x (%) x % élem x % totaux

offensiveLightning dégâts d'électricité x (1 + int/650) x (%) x % élem x % totaux

offensiveLife dégâts de vitalité x (1 + int/650) x (%) ??? x % totaux

offensivePercentCurrentLife réduction de la vie de l'ennemi ??? ??? ??? ???

offensiveLifeLeech absorption de vie ??? ??? ??? ???

offensiveManaBurnDrain % d'énergie drainée ... ??? ??? ??? ???

offensiveManaBurnDamageRatio ...(% d'énergie entraîne des dégâts) ??? ??? ??? ???

(7)

Dégâts additionnels sur la durée

offensiveSlowPhysical dégâts par blessure x (1 + intelligence/650) x (%) x % totaux

offensiveSlowBleeding saignement x (1 + dextérité/500) x (%) x % totaux

offensiveSlowFire brûlure int x (1 + intelligence/500) x (%) x % élem x % totaux

offensiveSlowCold engelure int x (1 + intelligence/500) x (%) x % élem x % totaux

offensiveSlowLightning brûlure électrique int x (1 + intelligence/500) x (%) x % élem x % totaux

offensiveSlowLife dégénérescence int x (1 + intelligence/500) x (%) ??? x % totaux

offensiveSlowLifeLeech absorption de vie sur x sec. base x (1 + lvl du perso /40) ??? ??? ???

offensiveSlowManaLeech absorption de mana sur x sec. base x (1 + lvl du perso /40) ??? ??? ???

offensivePoison dégâts de poison x (1 + int/500) x (%) ??? x % totaux

offensiveSlowPoison dégâts de poison sur x sec. psn x (1 + dextérité/500) x (%) ??? x % totaux

(8)

Offensive Influence

Confusion secondes de confusion

Convert secondes de contrôle de l'esprit

Fear secondes de peur

Freeze secondes de gel

Petrify secondes de pétrification

Sleep secondes de sommeil

Stun secondes d'étourdissement

Taunt secondes de provocation

Trap secondes d'immobilisation

Les bonus augmentent la durée

Les défenses diminuent la durée, ou annule si 100%

(0) et (9)

Bouclier

[]

[]

[]

[]

[]

[]

[]

[]

[]

(10)

Résistances naturelles des ennemis

Résistances des personnages et résistances possibles de certains ennemis

Defensive Absolute

defensive Physical réduction de la durée des dégâts physiques

defensive Pierce

defensive Elemental

defensive Fire

defensive Cold

defensive Lightning // réduction de la durée des dégâts d'électricité

defensive Life

defensive Disruption (à la perturbation des compétences)

defensive Poison

(11)

Races ennemies

bonus en % puis absolus

[]

[]

[]

[]

[]

[]

[]

[]

(12)

Armure

defensive Absorption 0,66

[defensive Protection]

(13)

Absorption

bonus absolus puis bonus en %

Monster Skill

damageAbsorption

damageAbsorptionPercent

PhysicalDamageQualifier

PierceDamageQualifier

FireDamageQualifier

ColdDamageQualifier

LightningDamageQualifier

PoisonDamageQualifier

LifeDamageQualifier

BleedingDamageQualifier

ElementalDamageQualifier

(5)

Contre-attaque

Pas de détails car trop complexe

base x (1 + lvl² / 1250)

lvl = niveau du joueur