Les Bijoux

Publication du Monastère

Les techniques de combat

Par Sumsum Page 1/2

Très évervé le jeuve homiv jeta l'armure au pied de Mac'Dughav Lipsie, le vendeur d'armures lourdes de la fourche du box marché. C'est scandaleux s'écria-t-il, ce colporteur m'a vendu cette armure en me ventant ses protections, mais face aux Kitins du lagon de Loria, elle fut sans effet et sans la présence providentielle d'un lac, j'aurais mordu la sciure de l'écorce. Un maître d'escrime qui passait par là examina l'armure puis s'adressa au homin. Je suis fort intrigué, cette armure m'a l'air d'une facture exemplaire, peux tu m'en dire plus sur ce qui t'est arrivé? Passablement agacé l'homin expliqua: équipé de mon armure j'ai fait face au kincher qui me barrait la route vers le lac supérieur, c'est alors qu'il m'attaqua avec un arc électrique. J'aurais pu être nu que cela n'aurais rien changé car je pris l'attaque de plein fouet sans aucune protection. Le maître d'escrime sourit alors et s'adressa au homin. Voila l'explication, Mac'Dughan n'est en rien responsable de ta mésaventure. Sache que les armures te protègent contre les attaques physiques de mêlée. Mais elles ne sont d'aucune utilité contre les attaques magiques. Contre ces attaques magiques il te faut des bijoux!

Généralités

Les bijoux n'ont aucun rôle esthétique car ils ne sont pas visibles sur nos avatars, ils ont par contre deux rôles importants : les bonus sur les caractéristiques procurés par les potions, et les protections contre les sorts magiques.

Chaque bijou à un volume de 2, une parure complète prend donc 20 de volume dans son inventaire.

Les artisans ont la possibilité d'ajouter des potions à leurs bijoux. Ils peuvent ainsi ajouter des bonus dont la valeur est la moitié de la qualité du bijoux. Ainsi une parure complète de vie en q250 donnera 250/2*10 = 1250 points de vie supplémentaires.

Caractéristiques communes par bijou	Valeur
Volume	2
Potion	Q/2
Potion armilo (10% de chance)	15+Q/10

Les résistances

Lorsqu'on reçoit un sort, qu'il provient d'une créature ou d'un homin (PvP) on a tout d'abord une première chance de résister totalement à ce sort, de ne recevoir aucun dommage. Les bijoux permettent d'augmenter les chances de résistance aux sorts. Les résistances de son personnage sont visibles dans la fenêtre identité (touche P) dans la partie résistances.

Les domaines

Les résistances sont découpées en domaines. Il en existe cinq, comme les cinq continents d'Atys. Chaque domaine regroupe trois sort. Les pourcentages de résistance sont donc communs à ses trois sorts car ils dépendent du domaine.

Domaine	Sorts
Désert	Feu, aveuglement, folie
Forêt	Poison, sommeil, mouvements ralentis
Lacs	Froid, onde de choc, étourdissement
Jungle	Electricité, enracinement, attaque ralentie
Primes racines	Acide, pourriture, peur

Maximum

Un bijou ne permet de ne résister qu'à trois domaines. Les trois plus hautes valeurs du craft sont prises en comptes, les autres sont ignorées, en cas d'égalité c'est l'ordre des domaines qui prime. La valeur maximale (hors boost rubbarn) d'une résistance d'un domaine est de 8. Les calculs des résistances sont précis, ce sont des nombres décimaux.

Un homin sans bijoux à une valeur de résistance dans chaque domaine correspondant à son niveau maximal - 26, soit 224 dans le cas d'un niveau 250.

Il existe une résistance maximale par domaine, elle correspond au niveau maximal de l'homin + 25, soit 275 dans le cas d'un niveau 250. Il est donc important pour l'artisan de varier les résistances pour optimiser la parrure.

Résistances par bijou	Valeur
Nombre de résistances (domaines)	3
Valeur max de résistance	8
Valeur max avec rubbarn (5% de chance)	9.6 (+20%)

Influence de la race

La race d'un homin influe sur sa résistance dans le domaine correspondant à sa région naturelle de 10. Ainsi un zorai aura +10 de résistance en domaine de la jungle.

Influence de la région

Un homin se trouvant dans une région verra sa résistance dans le domaine correspondant à cette région diminuée de 10. Ainsi un homin chassant aux Dunes Sauvages aura un malus de 10 dans le domaine du désert. En tenant compte de l'influence de la race, un zorai chassant en jungle aura donc +10 et -10 de résistance en jungle, donc aucun changement :)

Remarque: un homin dans un appartement ou un hall de guilde n'aura aucun malus de résistance.

Les Bijoux

Publication du Monastère

Les techniques de combat

Par Sumsum Page 2/2

Les protections

Les protections permettent d'absorber une partie des dégâts de sorts magiques.

Il existe un type de protection par sort magique, soit sept : acide, froid, feu, pourriture, onde de choc, poison et électricité. Les protections de son personnage sont visibles dans la fenêtre identité (touche P) dans la partie protections.

Maximum

Comme pour les résistance, un bijou ne protège au niveau des protections que pour 3 sorts, les trois plus hautes valeurs du craft. La protection maximale pour un bijou par sort est de 8. Contrairement aux résistances, les valeurs sont des entiers et non des décimaux, le craft fonctionne donc par paliers.

L'absorption maximale

Il existe une valeur d'absorption maximale pour la parure complète. Ce chiffre est visible sous les protections dans la fenêtre identité. Il correspond au plus haut niveau divisé par deux plus la somme des qualités de chaque bijou divisé par deux. Ainsi un niveau 250 disposant de 10 bijoux de qualité 250 aura : 250/2 + 10 * 250/2 = 1375.

Un homin ayant une absorption maximale de 1000 et recevant un sort de 1500 points de dégâts, même s'il dispose d'une protection maximale ne verra ses dégâts absorbés que de 1000 au maximum.

The state of the s	
Protections par par bijou	Valeur
Nb de protections (domaines)	3
Valeur max	8%
Valeur max avec rubbarn (5% de chance)	9% (+20%)
Absorption	Q/2

Influence de la race

Chaque homin dispose de protections de 10% pour les sorts de base: acide, froid et pourriture. Mais il est également protégé naturellement d'après son origine raciale. Les Fyros ont 20% de protection en sorts de feu, les Matis ont 20% en poison, les Trykers 20% en onde de choc et les Zorai ont 20% en électricité.

Les effets des outils d'avant poste

Armilo

L'outil armilo donne 10% de chance d'obtenir un bonus en vie, sève, endurance ou concentration. L'artisan ne peut pas choisir le bonus, lorsqu'il se déclenche il est aléatoire. La valeur de bonus est de 15 plus la qualité du craft divisé par 10.

Rubbarn

L'outil rubbarn permet d'augmenter les caractéristiques des bijoux, comme ses résistances et protections. Il offre ainsi 5% de chance d'augmenter de 20% celles-ci. Ainsi la résistance maximale d'un bijoux boosté est de 9.6 au lieu de 8 et sa protection de 9 au lieu de 8 (il n'y a pas de chiffres après la virgule pour les protections, elles sont donc arrondies).

	Sans parure	Avec Parure complète		
Potion	0	Qx5		
Résistances max	L-26(*)	L+25(*)		
Protections max	Génériques: 10% race: 20%, autre	% s: 0%		
Absorption max	L/2	Qx5+L/2		