



Classe : FECA



Thèmes et Eléments

		
Thème :	Thème :	Thème :

Préface :

Les changements principaux sont le système de charge qui se consomme au début du tour du Féca qui entraîne la destruction du glyphe et de l'armure dès qu'elle atteint 0 charge et la mécanique des sorts qui est entièrement revue.

Les noms en gris indiquent un nom temporaire mais qui peut être gardé, les descriptions ne sont-elles pas faites pour le moment.

La partie « Note » en bas des sorts donnent un éclairage sur le fonctionnement des sorts et effets et il ne faut pas les négliger.

Fonctionnement des Glyphes et Armures

Les armures et les glyphes ont des charges, une est enlevée au début du tour du Féca et si le compteur arrive à 0 l'armure ou le glyphe sont désinvoqués. Les **armures** ne peuvent **pas être changées** en relançant un sort sur elle.

L'effet d'une armure se déclenche au début du tour de son porteur comme pour les glyphes à l'exception de Fécalistofedes qui marque ses cibles dès qu'elles y sont entrées.

Pour le moment je ne vois pas pourquoi les glyphes ou armures ne s'appliqueraient pas à tous (ennemis et alliés) de la même façon. De plus ils devraient **bénéficier** des **+ dégâts aux mécanismes**.

Point graphique et sur l'archétype Féca

-Il y a un désir de la part des joueurs d'avoir plus d'interaction avec le « porte gobelet » que les Féca ont au poignet. De plus des animations et des APS en forme de bulle pour les sorts de protections sont aussi attendues.

Le skin des sorts est un point fondamental, des joueurs ont même choisi des classes pour cela et comme le Féca c'est 5% des personnages créés (4 ou 5 eme en partant de la fin ;p) donc pour en augmenter l'attrait l'apparence compte énormément car les sorts restent quand même très technique.

-La classe en elle-même est la cheville ouvrière de stratégie de groupe plus étoffé pour les BU ou le PvP mais avec comme côté négatif le besoin d'une réflexion et d'une compréhension des combats plus élevées que la moyenne.



Sort 1 : *Goutte*

Armure					
Coût : 3 PA	PO : 1-4	Zone : Point	LDV : Non	PO BOOST : Non	Conditions : Aucune
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 3	Inc : 0.31	Total : 34	Dgt : 5	Inc : 0.46	Total : 51
Armure Adaptative, en fonction du nombre d'ennemi. 0 : +1-10% Res All, +3-30 Esquive et +0-0PM 1 : +2-20% Res All, +6-60 Esquive et +0-0PM 2 : +3-35% Res All, +10-100 Esquive et +0-1PM (lvl75) 3 : +5-55% Res All, +15-150 Esquive et +0-1-2PM (lvl50, 75) Nombre de charges : 2			Idem Nombre de charges : 3		
Note : Le nombre d'ennemis au CaC détermine l'efficacité de l'armure de 0 à 3 ennemis.					ID : 2282



Sort 2 : *Vapeur*

Armure					
Coût : 4 PA	PO : 1-4	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions : Aucune
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 4	Inc : 0.46	Total : 50	Dgt : 6	Inc : 0.69	Total : 75
Armure de Stase Lvl 1 : +10% Res All, -10% Deg All, 10% chance de perdre 1PM Lvl 100 : +100% Res All, -100% Deg All, 100% chance de perdre 1PM Nombre de charges : 4			Idem Nombre de charges : 6		
Note :					ID : 2327



Sort 3 : *Bulle*

Armure

Coût : 3Pa 1PM	PO : 3-6	Zone : Point	LDV : Non	PO BOOST : Non	Conditions : 3 utilisations / Tour
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 4	Inc : 0.58	Total : 62	Dgt : 6	Inc : 0.87	Total : 93
Armure Répulsive, Lvl 1 : 20% de repousser les cibles au CaC Lvl 100 : 100% de repousser les cibles au CaC Nombre de charges : 2			Idem Nombre de charges : 3		
Note : L'effet de répulsion se déclenche au début du tour du porteur.					ID : 2328



Sort 4 : *Avalanche*

Glyphe

Coût : 5 PA	PO : 1-4	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions : Aucune
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 5	Inc : 0.61	Total : 66	Dgt : 8	Inc : 0.91	Total : 99
Le Super Gluphe, Lvl 1 : 20% de chance de perdre un PM supplémentaire en se déplaçant Lvl 100 : 100% de chance de perdre un PM supplémentaire en se déplaçant Taille : Cercle de 2 Nombre de charges : 4			Idem Nombre de charges : 6		
Note : S'active pour chaque PM dépensé pour se déplacer dans le glyphe. Génère de l'hypermouvement. S'applique à alliés comme à ennemis.					ID : 2329





Sort 5 : *Lame de Fond*

Glyphe

Coût : 5 PA 1 PM 1 PW	PO : 1-4	Zone : Custom (rectangle 6 cases)	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions : Aucune
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 7	Inc : 0.73	Total : 80	Dgt : 10	Inc : 1.10	Total : 120
Glyphe de Silence Divin, à l'utilisation d'un sort à PW. Lvl 1 : 1 Deg (Eau) à l'utilisation de PW et 1% de gagner un PW Lvl 100 : 50 Deg (Eau) à l'utilisation de PW et 30% de gagner un PW Taille : Cercle de 3 Nombre de charges : 4			Idem Nombre de charges : 6		
Note : S'applique à alliés comme à ennemis. Améliorer la gestion de la zone.					ID : 2330



 Sort 1 : Fécalor					
Armure					
Coût : 3 PA	PO : 1-3	Zone : point	LDV : Oui	PO BOOST : Oui	Conditions : Aucune
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 3	Inc : 0.33	Total : 36	Dgt : 4	Inc : 0.50	Total : 54
Armudiction de Fécalor, maudit l'agresseur du porteur. Lvl 1 : -1% Résist All par coup à l'attaquant Lvl 100 : -30% Résist All par coup à l'attaquant Limite : -100% Résist All Nombre de charges : 2			Idem Nombre de charges : 3		
Note :					ID : 2288

 Sort 2 : Férial					
Armure					
Coût : 4 PA 1 PM	PO : 1-2	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Oui	Conditions : Aucune
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 5	Inc : 0.63	Total : 68	Dgt : 7	Inc : 0.95	Total : 102
Armudiction de Férial, fait du dégât au debut du tour du porteur et interagi avec Marque des Shushus. Lvl 1 : 1 Dégât (type : Feu) Lvl 100 : 26 Dégât (type : Feu) Nombre de charges : 4			Idem Nombre de charges : 6		
Note : Voir Fécalistofedes pour l'effet combiné (Marque des Shushus)					ID : 2258



Sort 3 : Fécadriel

Glyphe

Coût : 2 PA	PO : 1-4	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Oui	Conditions : Aucune
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 1	Inc : 0.20	Total : 21	Dgt : 3	Inc : 0.19	Total : 32
Glyphe de Fécadriel, ajoute des niveaux d'incurable puis zombifie. Lvl 1 : +1 Lvl Incurable à 50% Chance Lvl 100 : +3 Lvl Incurable à 100% Chance Si 10 lvl Incurable alors l'effet devient Zombification. Taille : Cercle de 2 Nombre de charges : 2			Idem Nombre de charges : 3		
Note : Si <u>Incurable level 10</u> et que le <u>glyphe proc</u> alors <u>Zombification remplace Incurable</u> (L'effet se maintient pour un tour à chaque réapplication) Progression : 1 Lvl Incurable en plus (lvl 34 et 67) et %age de chance en fonction linéaire et jet pour chaque level d'Incurable Effet non cumulable si plusieurs glyphes de même type posés ! (valable pour tous les glyphes) 					ID : 2289



Sort 4 : Fécasmodée

Glyphe

Coût : 3Pa 1PM	PO : 1-3	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions : 3/cible
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 4	Inc : 0.50	Total : 54	Dgt : 6	Inc : 0.71	Total : 77
Se rapproche de 2 cases si lancé en ligne. Glyphe de Fécasmodée, fait des dégâts au lanceur d'un sort en fonction de son coût. Lvl 1 : 0.5 Dégât (type : Feu) par PA/PM/PW utilisé. Lvl 100 : 5 Dégât (type : Feu) par PA/PM/PW utilisé. Taille : Cercle de 2 Nombre de charges : 2			Idem Nombre de charges : 3		
Note : Lançable dans le vide pour le moment. Le coût est calculé sans différencier les PA/PM/PW.					ID : 2290



Sort 5 : Fécalistofedes

Glyphe

Coût : 6 PA 1 PW	PO : 1-3	Zone : Croix (5 cases)	LDV : Oui	PO BOOST : Oui	Conditions : Aucune
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 7	Inc : 0.83	Total : 90	Dgt : 10	Inc : 1.25	Total : 135
Glyphes Fécalistofedes, marque la cible qui brûlera au début de son tour. Lvl 1 : La marque inflige 1 Dégâts (type : Feu) Lvl 100 : La marque inflige 30 Dégâts (type : Feu) Taille : Cercle de 1 (Croix) Nombre de charges : 4 Marque des Shushus : Entoure la cible d'un nuage de fumé noir absorbant 20 Dégâts*Bonus aux dégâts (pour l'élément Feu)			Idem Nombre de charges : 6		
Note : La marque de Fécalistofedes s'applique dès qu'un joueur entre dans le glyphe et elle se désapplique à la fin du tour du joueur. Si l'armudiction de Fécial est sur la cible marquée par Fécalistofedes alors la Marque des Shushus apparait. La marque des Shushus évolue en fonction du niveau de la glyphe Fécalistofedes de : Lvl 1 : 1 Dégâts => Lvl 100 : 20 Dégâts					ID : 2338



Sort 1 : *Fecalames*

Armure					
Coût : 3PA	PO : 1-3	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Oui	Conditions : Aucune
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 3	Inc : 0.26	Total : 36	Dgt : 4	Inc : 0.50	Total : 54
Armure d'Absorption, protège le porteur de l'armure. Lvl 1 : 1 de Bouclier (Type : Terre) Lvl 100 : 20 de Bouclier (Type : Terre) Nombre de charges : 2			Idem Nombre de charges : 3		
Note : Les boucliers profitent de la maitrise de leur type et bloquent tous les dégâts . Le bouclier se recharge à 20 de bouclier à chaque début de tour (40 de bouclier en non CC sur 2 tours)					ID : 2369



Sort 2 : *Fecarc*

Armure					
Coût : 4 PA	PO : 1-4	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Oui	Conditions : Aucune
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 4	Inc : 0.41	Total : 50	Dgt : 6	Inc : 0.69	Total : 75
Armure d'Accumulation, ajoute de la résistance all en fonction de la puissance de l'attaque reçue. Lvl 1 : 1% de Res All par PA/PM/PW et garde 0% ses %res un tour sur l'autre. Lvl 100 : 4% de Res All par PA/PM/PW et garde 50% ses %res un tour sur l'autre. Nombre de charges : 4			Idem Nombre de charges : 6		
Note : L'armure perd la moitié de ses « pourcentage » au debut du tour du porteur au level 100. Ne fonctionne pas sur les soins ni sur avec les sorts des alliés.					ID : 2371



Sort 3 : *Fecarteau*

Armure

Coût : 6 PA 1 PW	PO : 1-4	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Oui	Conditions : Aucune
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 7	Inc : 0.97	Total : 104	Dgt : 10	Inc : 1.46	Total : 156
Armure d'Atermolement, décale les dégâts subis d'un tour. Lvl 1 : Absorbe 20% des dégâts et rend 20% Lvl 100 : Absorbe 100% des dégâts et rend 100% Nombre de charges : 1			Lvl 1 : Absorbe 20% des dégâts et rend 18% Lvl 100 : Absorbe 100% des dégâts et rend 90% Nombre de charges : 1		
Note : Rend les dégâts lorsqu'elle se désinvoque. La quantité de dégât réel stocké doit être indiquée.					ID : 2370



Sort 4 : *Orbe Défensif*

Glyphe

Coût : 3 PA 2 PM	PO : 1-5	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Oui	Conditions : 1/Cible
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 5	Inc : 0.50	Total : 55	Dgt : 7	Inc : 0.76	Total : 83
Glyphe de Protection lointaine, plus la distance entre la cible et le lanceur est grande meilleur est l'effet. Lvl 1 : +5% Res All par case après la 4 ème. Lvl 100 : +30% Res All par case après la 4 ème. Max : 90% Res All Taille : Cercle de 2 Nombre de charges : 4			Idem Nombre de charges : 6		
Note : Si distance supérieur à 3.					ID : 2372



Sort 5 : *Bâton Féca*

Glyphe

Coût : 5 PA 2 PM	PO : 1-4	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Oui	Conditions : Aucune
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 7	Inc : 0.83	Total : 90	Dgt : 10	Inc : 1.25	Total : 135
Glyphe de Partage, donne la résistance la plus haute à un élément à tous ceux qui sont présent dans le glyphe. Lvl 1 : 10% de la Résistance la plus haute par élément. Lvl 100 : 100% de la Résistance la plus haute par élément. Max : 200% par élément Taille : Cercle de 4 Nombre de charges : 4			Idem Nombre de charges : 6		
Note : Donc si un joueur et Magmog sont dans le glyphe le BU ne gagnera rien en Terre, Feu, Air mais gagne en Res Eau. Le joueur, lui, gagne 200% Res dans toutes ses Res sauf Eau sauf s'il a plus que 200% Res en Terre, Feu, Air.					ID : 2373



Actif 1 : Glyphe ou Armure



Cette spécialité active permet d'activer une Armure sur un joueur ou un Glyphe sur le sol. L'activation de l'un ou de l'autre s'effectue grâce à un sort élémentaire.

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
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 : 1 PA	Coût : 0 PA
PO : 0-1	PO : 0-2	PO : 0-2	PO : 0-3	PO : 0-3	PO : 0-4	PO : 0-4	PO : 0-5	PO : 0-5	PO : 0-6
Eff : Sur cible : Pose une Armure Neutre Sur cellule : Pose un Glyphe Neutre	Eff : Sur cible : Pose une Armure Neutre Sur cellule : Pose un Glyphe Neutre	Eff : Sur cible : Pose une Armure Neutre Sur cellule : Pose un Glyphe Neutre	Eff : Sur cible : Pose une Armure Neutre Sur cellule : Pose un Glyphe Neutre	Eff : Sur cible : Pose une Armure Neutre Sur cellule : Pose un Glyphe Neutre	Eff : Sur cible : Pose une Armure Neutre Sur cellule : Pose un Glyphe Neutre	Eff : Sur cible : Pose une Armure Neutre Sur cellule : Pose un Glyphe Neutre	Eff : Sur cible : Pose une Armure Neutre Sur cellule : Pose un Glyphe Neutre	Eff : Sur cible : Pose une Armure Neutre Sur cellule : Pose un Glyphe Neutre	Eff : Sur cible : Pose une Armure Neutre Sur cellule : Pose un Glyphe Neutre

Note : les glyphes et armure ont des plaques fixent et en perdent une par tour.

Les glyphes sont non-cumulables avec elle-même, l'effet est déclenché lorsqu'un joueur commence son tour dessus ou s'il y rentre pendant **son** tour et cela une fois. Seul un glyphe en feu à une activation différente. Il faut que les sorts en CC ajoutent 50% de charge en plus.

ID : 797



Actif 2 : Armure de la Paix

Cette spécialité permet au Féca d'apporter la Paix à un joueur. (une charge donc un tour)

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût : 5 PA 3 PW	Coût : 5 PA 3 PW	Coût : 4PA 3 PW	Coût : 4 PA 3 PW	Coût : 3 PA 3 PW	Coût : 3PA 3 PW	Coût : 2 PA 3 PW	Coût : 1 PA 3 PW	Coût : 3 PW	Coût : 2 PW
PO : 0-2	PO : 0-3	PO : 0-3	PO : 0-4	PO : 0-4	PO : 0-5	PO : 0-5	PO : 0-5	PO : 0-5	PO : 0-5
N'inflige ni ne reçoit de dégât ou de soins, ne peut pas être taclé ou tacler et enlève tous les effets.	N'inflige ni ne reçoit de dégât ou de soins, ne peut pas être taclé ou tacler et enlève tous les effets.	N'inflige ni ne reçoit de dégât ou de soins, ne peut pas être taclé ou tacler et enlève tous les effets.	N'inflige ni ne reçoit de dégât ou de soins, ne peut pas être taclé ou tacler et enlève tous les effets.	N'inflige ni ne reçoit de dégât ou de soins, ne peut pas être taclé ou tacler et enlève tous les effets.	N'inflige ni ne reçoit de dégât ou de soins, ne peut pas être taclé ou tacler et enlève tous les effets.	N'inflige ni ne reçoit de dégât ou de soins, ne peut pas être taclé ou tacler et enlève tous les effets.	N'inflige ni ne reçoit de dégât ou de soins, ne peut pas être taclé ou tacler et enlève tous les effets.	N'inflige ni ne reçoit de dégât ou de soins, ne peut pas être taclé ou tacler et enlève tous les effets.	N'inflige ni ne reçoit de dégât ou de soins, ne peut pas être taclé ou tacler et enlève tous les effets.

Note : Sans ligne de vue, l'armure de la Paix ne peut être lancé sur le lanceur s'il a déjà lancé un sort qui a fait du dégât ce tour.

Un bonus PM ou un sort de téléportation donné au porteur l'un ou l'autre +7PM/ TP 5cases sans ligne de vue?

ID : 2271



Actif 3 : Téléportation

Cette spécialité permet au Féca de se téléporter sur l'un de ses Glyphes (neutres ou activés) ou à la place d'un allié, cet allié sera aléatoirement remplacé sur une des cases adjacentes du Féca.

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût : 5 PA 2 PW	Coût : 5 PA 2 PW	Coût : 5 PA 2 PW	Coût : 4 PA 2 PW	Coût : 4 PA 2 PW	Coût : 4 PA 2 PW	Coût : 3 PA 2 PW	Coût : 3 PA 2 PW	Coût : 3 PA 2 PW	Coût : 2 PA 2 PW
PO : 1-2	PO : 1-2	PO : 1-3	PO : 1-3	PO : 1-4	PO : 1-4	PO : 1-5	PO : 1-5	PO : 1-6	PO : 1-6
Eff : Téléporte et augmente les résistances des alliés adjacents de 12%.	Eff : Téléporte et augmente les résistances des alliés adjacents de 14%.	Eff : Téléporte et augmente les résistances des alliés adjacents de 16%.	Eff : Téléporte et augmente les résistances des alliés adjacents de 18%.	Eff : Téléporte et augmente les résistances des alliés adjacents de 20%.	Eff : Téléporte et augmente les résistances des alliés adjacents de 22%.	Eff : Téléporte et augmente les résistances des alliés adjacents de 24%.	Eff : Téléporte et augmente les résistances des alliés adjacents de 26%.	Eff : Téléporte et augmente les résistances des alliés adjacents de 28%.	Eff : Téléporte et augmente les résistances des alliés adjacents de 30%.
Note : Sans ligne de vue, fuite/TP sur une des cases adjacentes de la cible, priorisation des cases non adjacentes à un ennemi.									ID : 2299



Actif 4 : Glyphe de Fragmentation

Ce glyphe fragmente les dégâts et les soins entre toutes les cibles qui sont présentes dans la zone.

Nombre de charge : 2 Taille : Cercle de 4

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût : 6 PA	Coût : 6 PA	Coût : 6 PA	Coût : 6 PA	Coût : 6 PA	Coût : 6 PA	Coût : 6 PA	Coût : 6 PA	Coût : 6 PA	Coût : 5 PA
PO : 1-2	PO : 1-3	PO : 1-3	PO : 1-3	PO : 1-4	PO : 1-4	PO : 1-4	PO : 1-5	PO : 1-5	PO : 1-5
10% des Dégâts et Soins fait sont répartis sur les cibles dans le glyphe.	20% des Dégâts et Soins fait sont répartis sur les cibles dans le glyphe.	30% des Dégâts et Soins fait sont répartis sur les cibles dans le glyphe.	40% des Dégâts et Soins fait sont répartis sur les cibles dans le glyphe.	50% des Dégâts et Soins fait sont répartis sur les cibles dans le glyphe.	60% des Dégâts et Soins fait sont répartis sur les cibles dans le glyphe.	70% des Dégâts et Soins fait sont répartis sur les cibles dans le glyphe.	80% des Dégâts et Soins fait sont répartis sur les cibles dans le glyphe.	90% des Dégâts et Soins fait sont répartis sur les cibles dans le glyphe.	100% des Dégâts et Soins fait sont répartis sur les cibles dans le glyphe.
Note : Effet à Dev ; S'il y a 3 personnes alliées ou ennemies alors 100 dommage seront répartis sur les 3 cibles sans prendre en compte les résistances individuelles (autre que celle de la première cible) ; S'il y a plusieurs glyphes de fragmentation il faut que les dégâts/soins soient partagés entre toutes les cibles de toutes les glyphes comme si ce n'était qu'un glyphe; Les invocations ne sont pas prises en compte. N'a pas besoin d'un glyphe neutre.									ID : 2273



Actif 5 : Pacification

Le Féca instaure une paix temporaire.

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût : 3 PA 1PW	Coût : 2 PA 1PW	Coût : 2 PA 1PW	Coût : 2 PA 1PW	Coût : 2 PA 1PW	Coût : 1 PA 1PW	Coût : 1 PA 1PW	Coût : 1 PA 1PW	Coût : 1 PA 1PW	Coût : 0 PA 1PW
PO : Effet de map	PO : Effet de map	PO : Effet de map	PO : Effet de map	PO : Effet de map	PO : Effet de map	PO : Effet de map	PO : Effet de map	PO : Effet de map	PO : Effet de map
Eff : +35% Résistances aux dégâts et aux soins.	Eff : +40% Résistances aux dégâts et aux soins.	Eff : +45% Résistances aux dégâts et aux soins.	Eff : +50% Résistances aux dégâts et aux soins.	Eff : +55% Résistances aux dégâts et aux soins.	Eff : +60% Résistances aux dégâts et aux soins.	Eff : +65% Résistances aux dégâts et aux soins.	Eff : +70% Résistances aux dégâts et aux soins.	Eff : +75% Résistances aux dégâts et aux soins.	Eff : +80% Résistances aux dégâts et aux soins.
Note : Se termine à la fin du prochain tour du Féca, affecte le combat (joueurs, monstres, invocs...), la résistance est finale. Termine le tour.									ID : 2274



Passif 1 : Les Boucliers de Quetzafecatl

Les Boucliers de Quetzafecatl amélioreront vos armures d'eau et de terre et protégeront vos alliés ainsi que vous même de vos glyphes feu en plus vous octroyer un de mécanisme au dernier niveau.

Niv 1	+1 Volonté pour les armures Eau +3% Résist. aux glyphes Feu +1% de Résist. All pour les armures Terre	Niv 6	+6 Volonté pour les armures Eau +18% Résist. aux glyphes Feu +6% de Résist. All pour les armures Terre	Niv 11	+11 Volonté pour les armures Eau +33% Résist. aux glyphes Feu +11% de Résist. All pour les armures Terre	Niv 16	+16 Volonté pour les armures Eau +48% Résist. aux glyphes Feu +16% de Résist. All pour les armures Terre
Niv 2	+2 Volonté pour les armures Eau +6% Résist. aux glyphes Feu +2% de Résist. All pour les armures Terre	Niv 7	+7 Volonté pour les armures Eau +21% Résist. aux glyphes Feu +7% de Résist. All pour les armures Terre	Niv 12	+12 Volonté pour les armures Eau +36% Résist. aux glyphes Feu +12% de Résist. All pour les armures Terre	Niv 17	+17 Volonté pour les armures Eau +51% Résist. aux glyphes Feu +17% de Résist. All pour les armures Terre
Niv 3	+3 Volonté pour les armures Eau +9% Résist. aux glyphes Feu +3% de Résist. All pour les armures Terre	Niv 8	+8 Volonté pour les armures Eau +24% Résist. aux glyphes Feu +8% de Résist. All pour les armures Terre	Niv 13	+13 Volonté pour les armures Eau +39% Résist. aux glyphes Feu +13% de Résist. All pour les armures Terre	Niv 18	+18 Volonté pour les armures Eau +54% Résist. aux glyphes Feu +18% de Résist. All pour les armures Terre
Niv 4	+4 Volonté pour les armures Eau +12% Résist. aux glyphes Feu +4% de Résist. All pour les armures Terre	Niv 9	+9 Volonté pour les armures Eau +27% Résist. aux glyphes Feu +9% de Résist. All pour les armures Terre	Niv 14	+14 Volonté pour les armures Eau +42% Résist. aux glyphes Feu +14% de Résist. All pour les armures Terre	Niv 19	+19 Volonté pour les armures Eau +57% Résist. aux glyphes Feu +19% de Résist. All pour les armures Terre
Niv 5	+5 Volonté pour les armures Eau +15% Résist. aux glyphes Feu +5% de Résist. All pour les armures Terre	Niv 10	+10 Volonté pour les armures Eau +30% Résist. aux glyphes Feu +10% de Résist. All pour les armures Terre	Niv 15	+15 Volonté pour les armures Eau +45% Résist. aux glyphes Feu +15% de Résist. All pour les armures Terre	Niv 20	+20 Volonté pour les armures Eau +60% Résist. aux glyphes Feu +20% de Résist. All pour les armures Terre +1 Mécanisme

Note :

ID : 2324



Passif 2 : Maître Féca

Lorsqu'un Féca porte une armure les dégâts qui lui sont infligés sont réduit et son Tacle augmente.

Niv 1	+1% Résist. et +1% de Tacle/+2 de Tacle	Niv 6	+6% Résist. et +6% de Tacle/+12 de Tacle	Niv 11	+11% Résist. et +11% de Tacle/+22 de Tacle	Niv 16	+16% Résist. et +16% de Tacle/+32 de Tacle
Niv 2	+2% Résist. et +2% de Tacle/+4 de Tacle	Niv 7	+7% Résist. et +7% de Tacle/+14 de Tacle	Niv 12	+12% Résist. et +12% de Tacle/+24 de Tacle	Niv 17	+17% Résist. et +17% de Tacle/+34 de Tacle
Niv 3	+3% Résist. et +3% de Tacle/+6 de Tacle	Niv 8	+8% Résist. et +8% de Tacle/+16de Tacle	Niv 13	+13% Résist. et +13% de Tacle/+26 de Tacle	Niv 18	+18% Résist. et +18% de Tacle/+36de Tacle
Niv 4	+4% Résist. et +4% de Tacle/+8 de Tacle	Niv 9	+9% Résist. et +9% de Tacle/+18de Tacle	Niv 14	+14% Résist. et +14% de Tacle/+28 de Tacle	Niv 19	+19% Résist. et +19% de Tacle/+38 de Tacle
Niv 5	+5% Résist. et +5% de Tacle/+10 de Tacle	Niv 10	+10% Résist. et +10% de Tacle/+20 de Tacle	Niv 15	+15% Résist. et +15% de Tacle/+30 de Tacle	Niv 20	+20% Résist. et +20% de Tacle/+40 de Tacle
Note : Il faut prendre la valeur la plus haute entre le X% de Tacle et le +X de Tacle. La Résist. est finale.							ID : 2295



Passif 3 : ...Résultat concours...

la meilleure défense, c'est la tacle.

Niv 1	1% du Tacle ajouté à la résistance	Niv 6	6% du Tacle ajouté à la résistance	Niv 11	11% du Tacle ajouté à la résistance	Niv 16	16% du Tacle ajouté à la résistance
Niv 2	2% du Tacle ajouté à la résistance	Niv 7	7% du Tacle ajouté à la résistance	Niv 12	12% du Tacle ajouté à la résistance	Niv 17	17% du Tacle ajouté à la résistance
Niv 3	3% du Tacle ajouté à la résistance	Niv 8	8% du Tacle ajouté à la résistance	Niv 13	13% du Tacle ajouté à la résistance	Niv 18	18% du Tacle ajouté à la résistance
Niv 4	4% du Tacle ajouté à la résistance	Niv 9	9% du Tacle ajouté à la résistance	Niv 14	14% du Tacle ajouté à la résistance	Niv 19	19% du Tacle ajouté à la résistance
Niv 5	5% du Tacle ajouté à la résistance	Niv 10	10% du Tacle ajouté à la résistance	Niv 15	15% du Tacle ajouté à la résistance	Niv 20	20% du Tacle ajouté à la résistance
Note : Max 50% de Résistance All donc cap au-delà de 250 de Tacle.							ID : 2269



Passif 4 : Protego

Ce passif augmente les résistances naturelles du Féca et celle de ses alliés.

Niv 1	+2% Résist. All pour les alliés +1% Résist. All pour les Féca	Niv 6	+12% Résist. All pour les alliés +6% Résist. All pour les Féca	Niv 11	+22% Résist. All pour les alliés +11% Résist. All pour les Féca	Niv 16	+32% Résist. All pour les alliés +16% Résist. All pour les Féca
Niv 2	+4% Résist. All pour les alliés +2% Résist. All pour les Féca	Niv 7	+14% Résist. All pour les alliés +7% Résist. All pour les Féca	Niv 12	+24% Résist. All pour les alliés +12% Résist. All pour les Féca	Niv 17	+34% Résist. All pour les alliés +17% Résist. All pour les Féca
Niv 3	+6% Résist. All pour les alliés +3% Résist. All pour les Féca	Niv 8	+16% Résist. All pour les alliés +8% Résist. All pour les Féca	Niv 13	+26% Résist. All pour les alliés +13% Résist. All pour les Féca	Niv 18	+36% Résist. All pour les alliés +18% Résist. All pour les Féca
Niv 4	+8% Résist. All pour les alliés +4% Résist. All pour les Féca	Niv 9	+18% Résist. All pour les alliés +9% Résist. All pour les Féca	Niv 14	+28% Résist. All pour les alliés +14% Résist. All pour les Féca	Niv 19	+38% Résist. All pour les alliés +19% Résist. All pour les Féca
Niv 5	+10% Résist. All pour les alliés +5% Résist. All pour les Féca	Niv 10	+20% Résist. All pour les alliés +10% Résist. All pour les Féca	Niv 15	+30% Résist. All pour les alliés +15% Résist. All pour les Féca	Niv 20	+40% Résist. All pour les alliés +20% Résist. All pour les Féca

Note : Les Féca ne gagnent que 20% de Résist. All et non pas 40% même s'ils sont considérés comme des alliés. Non cumulable. Protego prend sa valeur au début du combat donc l'indexer n'est pas nécessaire.

ID : 2272



Passif 5 : Aura de Stabilisation

Chez les Féca il y a un dicton : « Sois proche de tes amis, et encore plus proche de tes ennemis. »

Taille : Cercle de 1

Niv 1	5% D'appliquer Stabilisation	Niv 6	30% D'appliquer Stabilisation	Niv 11	55% D'appliquer Stabilisation	Niv 16	80% D'appliquer Stabilisation
Niv 2	10% D'appliquer Stabilisation	Niv 7	35% D'appliquer Stabilisation	Niv 12	60% D'appliquer Stabilisation	Niv 17	85% D'appliquer Stabilisation
Niv 3	15% D'appliquer Stabilisation	Niv 8	40% D'appliquer Stabilisation	Niv 13	65% D'appliquer Stabilisation	Niv 18	90% D'appliquer Stabilisation
Niv 4	20% D'appliquer Stabilisation	Niv 9	45% D'appliquer Stabilisation	Niv 14	70% D'appliquer Stabilisation	Niv 19	95% D'appliquer Stabilisation
Niv 5	25% D'appliquer Stabilisation	Niv 10	50% D'appliquer Stabilisation	Niv 15	75% D'appliquer Stabilisation	Niv 20	100% D'appliquer Stabilisation

Note : Stabilisation est appliqué aux ennemis au CaC du Féca au début de leur tour. Débuffable.

ID :