



Base de données

Recherches et Informations:
communauté des joueurs
Rédaction et mise en page: **Eléonie**



Général	Sorts	Équipements	Métiers	Quêtes
Raccourcis claviers et commandes de chat	Sorts de classes	Calculs argus équipement	Niveaux d'acquisition des ressources	Quêtes diverses
Critères pour choisir votre classe	Sorts élémentaires, invocations et maîtrise	Équipements rares	Recettes de métiers	Quêtes de parchemins de compétence

Sur la **totalité** de ce fichier, vous êtes invité à modifier uniquement les valeurs sur fond jaune citron (sinon, vous prenez le risque de supprimer une formule).

Pas de réponse pour vous dans ce fichier ?
Recherchez ou posez votre question ici.

Info concernant les sections Équipements rares, Ressources, Recettes, Quêtes et Parchemins :
Modification du prix des items : Certains items sont commun à toutes ces sections (entre sections ou entre ingrédients et crafts). L'estimation du coût de ces items est liée. Pour en changer la valeur, il vous faut trouver la section où cette valeur est sur fond jaune citron. pour cette modification, tenez compte de la difficulté à obtenir l'item en question (rareté du drop, rareté du monstre qui le porte, respawn peu fréquent ou force élevé du monstre font monter les prix).
Modification du correctif personnel : ce critère multiplie le simple coût des ingrédients, il représente la valeur ajoutée du travail de celui qui fait l'objet. Par exemple : 1.6 pour cette valeur, signifie 100% du coût brut des ingrédients + 60% pour le travail effectué (craft, risques d'échecs, temps passée pour la collecte, etc...)

Le logo Dofus© est propriété d'Ankama Studio© - Ce fichier est libre d'accès, d'utilisations, de modifications et de droits.
Merci de ne pas faire d'usage commercial du contenu de ce document.



[Retour](#)

Raccourcis claviers et commandes chat

(source : jeu et forum JoL)

Raccourcis	Fonctions
Touches 1 à 7	Permet de lancer les sorts 1 à 7 situés sur la barre supérieure des sorts rapide (en bas à droite)
A ou C	Statistiques du personnage
B ou ²	Attaque au corps à corps
Ctrl + Fin	Pour passer son tour en combat
F	Liste d'amis
I	Inventaire
M	Carte
S	Sorts
Shift gauche + 1	Afficher la grille (ou la désactiver en combat)
Shift gauche + 2	Passer en mode fantôme, permet de voir les personnages devant le décor
Shift gauche + 3	Info sur les joueurs en combats
Shift gauche + 4	Affichage des coordonnées de la carte

Commandes Chat	Fonctions
/? ou /help	Affiche la liste des commandes de chat
/count	Pour connaître le nombre de connectés et évaluer le lag
/f a ou /f + [nom]	Ajoute le joueur aux amis
/f d ou /f - [nom]	Supprime le joueur des amis
/f l	Affiche la liste d'amis dans la zone de chat
/ping	Pour connaître le ping du serveur
/time	Donne l'heure du serveur
/t ou Shift + Entrée	Envoie de message à l'équipe amie pendant un combat
/version ou /about	Informations sur la version
/w [nom] [message]	Message privé au joueur (/w ou /whisper)
/whoami	Donne des informations sur soi-même
/whois [nom]	Position géographique du joueur
Flèche haut/bas	Fait défiler les derniers messages écrit
Page précédente/suivante	Pour remonter/descendre dans la liste des persos de discussions privées
Shift gauche + Flèche haut	Répondre au dernier message perso envoyé/reçu
Nota : on peut toujours remplacer [nom] par [compte] / certaines commandes peuvent être désactivée au cours du temps	


[Retour](#)

Choix de classe

(Source : Mistrale sur forum JOL pour les commentaires
+ Ferbill sur forum Dofus pour les points de capacités)

Le classement arbitraire. Les indications "Faible"- "Moyenne"- "Dure" ne sont là qu'à titre indicatif.

Classe	Type	Puissance d'attaque	Portée	Type de soutien	Difficulté de jouabilité			En bref	Valeurs au-dessous desquelles le point de capacité en plus vaut 1 points de compétence				Elémentaires de prédilection
					Bas level	Moyen level	Haut level		Force	Chance	Agilité	Intelligence	
Sacrieur	Sacrifice	Elevée	Moyenne	Extrêmement stratégique : prendre des dégâts à la place d'un allié, échange sa position avec l'ennemi, ...	Moyenne	Moyenne	Moyenne	Classe très puissante en collectif. (2 pdv pour 1 pt de comp, 1 ptc coût 3 pt de comp pour FO CH AG et INT)	0	0	0	0	Air / Eau
Sram	Stratège sournois	Très élevée au cac, moyenne à distance	Moyenne	Rendre invisible un allié, repousser un ennemi, ou rendre visible les choses qui étaient invisibles	Moyenne	Moyenne	Moyenne	Les Srams sont assez polyvalents et peuvent se sortir des situations les plus ardues grâce à leur sens stratégique	100	20	100	0	Terre / Air
Ecaflip	Frappeur aléatoire	Très élevée au cac, aléatoire à distance	Moyenne	Rendre visible les choses qui étaient invisibles	Dure	Moyenne	Facile	Les Ecaflips peuvent être dur à jouer au début mais leur puissance augmentant avec l'expérience ils deviennent aussi redoutables qu'un lop	100	20	50	0	Terre
lop	Combattant en puissance	Très élevée au cac	Faible	Augmenter les dommages de ses alliés ou retirer des PM aux ennemis	Facile	Facile	Facile	Les lops ne font pas dans la finesse, ils sont faits pour frapper et ils le font bien	100	20	20	20	Terre / Neutre
Enutrof	Alterateurs de compétence	Faible	Moyenne	Augmenter les stats de tout le monde ou bien retirer des PA/PM à tous le monde	Dure	Dure	Dure	Les Enutrofs ne sont pas faits pour le combat mais ils peuvent néanmoins s'en sortir en se rendant invisible, bon soutien également en équipe	50	30	20	20	Eau / Terre
Cra	Archer équilibré	Élevée et assez aléatoire ou moyenne et stable	Très grande	Affaiblir l'ennemi à distance, repousser un ennemi ou lui retirer des PA	Moyenne	Facile	Facile	Les Cras sont de véritables sniper, ils tirent de loin comme de près et peuvent faire très mal	50	20	50	50	Terre / Air ou Feu / Air
Eniripsa	Soigneur	Faible	Faible	Soigner ses alliés ou leur rajouter des PA	Dure	Dure	Moyenne	Les Eniripsa bien que faibles en solo sont extrêmement appréciés en équipe	0	20	20	100	Feu
Feca	Protecteur	Moyenne et assez aléatoire	Moyenne	Donner une puissante protection à ses alliés comme à lui-même	Moyenne	Facile	Moyenne	Les Fecas sont là pour encaisser les dommages, mais en contrepartie possèdent une attaque faible	0	20	20	100	Feu / Terre / Neutre / Air / Eau
Xélor	Maître du temps	Moyenne	Grande	Retirer de nombreux PA à ses ennemis ou en rajouter à tous le monde	Moyenne	Moyenne	Facile	Les Xélor sont assez efficaces en solo et particulièrement redoutables en multi	0	20	20	100	Feu
Osamodas	Invocateur de créature	Moyenne	Moyenne	Invoquer des créatures retirant des PA ou repoussant les ennemis	Moyenne	Moyenne	Dure	Les Osamodas sont des invoqueurs, leur technique de combat et leurs sorts sont donc entièrement adaptées en conséquence	0	20	20	100	Feu
Sadida	Magicien de la nature	Élevée mais assez aléatoire au début	Grande	Faire pousser un buisson ou un arbre pour se protéger ou invoquer des poupées qui retireront PA/PM	Dure	Moyenne	Facile	Les Sadidas sont une classe assez difficile à jouer au départ, mais possèdent de nombreux sorts les aidant grandement en combat	?	40	25	100	Terre et/ou Feu

Niveau	Crâ	Ecaflip	Eniripsa	Enutrof	Féca	Iop
1	Flèche Magique	Roulette	Mot Curatif	Armure Pelleteuse	Armure Magique	Pression
1	Tir Critique	Pile ou Face	Mot Blessant	Chance	Aveuglement	Bond
1	Flèche Glacée	Chance d'Ecaflip	Mot Drainant	Lancer de Pelle	Attaque Naturelle	Intimidation
3	Flèche Chercheuse	Perception	Mot Soignant	Clé Réductrice	Renvoi de Sort	Compulsion
6	Flèche Enflammée	Bluff	Mot Interdit	Désinvocation	Glyphe Agressif	Épée Divine
9	Tir Éloigné	Contrecoup	Mot Stimulant	Boîte de Pandore	Armure Physique	Épée du destin
13	Flèche d'Expiation	Trèfle	Mot de Prévention	Tanière des Roches	Attaque Nuageuse	Guide de Bravoure
17	Oeil de Taupe	Tout ou rien	Mot de Frayeur	Pelle Fantomatique	Armure Motivante	Amplification
21	Flèche de Recul	Bond du Félin	Mot Revitalisant	Trappe Voleuse	Immunité	Épée Destructrice
26	Flèche d'Immobilisation	Topkaj	Mot de Régénération	Lancer de Pièces	Glyphe de Protection Magique	Couper
31	Flèche Punitive	Langue Râpeuse	Mot d'Epine	Renvoi de PM (niv. 29)	Protection d'Alliés	Souffle
36	Tir Puissant	Roue de la Fortune	Mot de Jouvence	Cupidité (niv. 31)	Trêve	Vitalité
42	Flèche Harcelante	Griffe Invocatrice	Mot Vampirique	Roulage de Pelle	Science du bâton	Épée du Jugement
48	Flèche Cinglante	Esprit Félin	Mot de Sacrifice	Maladresse	Retour du bâton	Puissance
54	Oeil de Lynx	Odorat	Mot d'Amitié	Maladresse de Masse	Glyphe d'Aveuglement	Mutilation
60	Flèche Destructrice	Réflexes	Mot d'Immobilisation	Accélération	Téléportation	Tempête de Puissance
70	Flèche Perçante	Griffe Joueuse	Mot d'Effacement	Pelle du Jugement	Glyphe Enflammé	Épée Céleste
80	Flèche Ralentissante	Griffe de Ceangal	Mot de Silence	Pelle Massacrante	Bouclier Féca	Concentration
90	Flèche Explosive	Rekop	Mot de Torture	Corruption	Glyphe d'immobilisation	Épée de Iop
100	Maîtrise de l'Arc	Destin d'Ecaflip	Mot de Reconstitution	Pelle Animée	Glyphe de Silence	Colère de Iop

Niveau	Osamodas	Sadidas	Sacrieur	Sram	Xélor
1	Griffe Spectrale	Tremblement	Châtiment Forcé	Sournoiserie	Ralentissement
1	Cri de l'Ours	La Folle	Pied du Sacrieur	Repérage	Contre
1	Invocation de Tofu	Ronce	Châtiment Osé	Piège Surnois	Aiguille
3	Corbeau	Poison Paralysant	Attirance	Coup Surnois	Gelure
6	Déplacement Félin	Vision Poupesque	Transfert de Vie	Attaque Trompeuse	Flou
9	Invocation de Bouftou	La Bloqueuse	Assaut	Fourvoisement	Rayon Obscur
13	Crapaud	Ronce Apaisante	Châtiment Agile	Double	Téléportation
17	Invocation de Prespic	Buisson	Transposition	Invisibilité	Flexion
21	Fourrure du Loup	La Sacrifiée	Furie	Piège de Masse	Sablier de Xélor
26	Piqûre Motivante	Envoûtement Poupesque	Châtiment Sage	Invisibilité d'Autrui	Poussière Temporelle
31	Résistance Naturelle	Connaissance des Poupées	Sacrifice	Piège Empoisonné	Tempête du Temps
36	Fourrure de l'Ours	Ronces Multiples	Absorption	Concentration de Chakra	Vol du Temps
42	Soin Animal	Arbre	Châtiment Spirituel	Piège d'Immobilisation	Dévouement
48	Invocation de Sanglier	La Gonflable	Dérobade	Piège de Silence	Fuite
54	Frappe du Craqueleur	Vent Empoisonné	Coopération	Piège Manipulateur	Lévitiation
60	Bénédiction Animale	Dodoo Vodoo	Punition	Peur	Protection Aveuglante
70	Crocs du Mulou	Herbe Folle	?	Arnaque	Tremblement Temporel
80	Invocation d'Orc Mage	Ronces Agressives	?	Pulsion de Chakra	Projection Temporelle
90	Vision de Naho	La Surpuissante	?	Attaque mortelle	Frappe de Xélor
100	Invocation de Craqueleur	Ronce Insolente	?	Piège Mortel	Déflexion


[Retour](#)

Sorts Élémentaires Invocations et Maîtrises

(Source : D KyoGaiJi et Rando sur forum JoL)

Nom	Où le trouver	Prix de vente moyen	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Cawotte	Île des Wabbits ?	8 000k	Rend quelques points de vie				
Flamiche	Pissenlit niv 4 et 8	15 000k	PA2 PO8 dégâts magiques1à2 CC4à5 EC1/50 fait passer le tour	PA2 PO9 dégâts magiques1à2 CC4à5 EC1/50 fait passer le tour	PA2 PO9 dégâts magiques1à3 CC4à6 EC1/50 fait passer le tour	PA2 PO10 dégâts magiques1à3 CC4à6 EC1/50 fait passer le tour	PA2 PO10 dégâts magiques1à4 CC4à7 EC1/50 fait passer le tour
Foudroiement	Tournesol niv 12 et Mages Bworks	15 000k	PA6 PO0 degats1à10	PA6 PO0 degats1à12	PA6 PO0 degats1à14	PA6 PO0 degats1à16	PA6 PO0 degats1à18
Invocation d'Arakne	Aria Knofob 8 ; 11	10 000k	Invoquee une Arakne PA5 PM6 10PdV x niv	Invoquee une Arakne PA5 PM6 15PdV x niv	Invoquee une Arakne PA5 PM6 20PdV x niv		
Libération	Tournesol ou Pissenlit	15 000k	PA5 sur soi uniquement, repousse les monstres au contact 1 case, pas de CC ni EC	PA5 sur soi uniquement, repousse les monstres au contact 2 case, pas de CC ni EC	PA4 sur soi uniquement, repousse les monstres au contact 2 case, pas de CC ni EC	PA3 sur soi uniquement, repousse les monstres au contact 2 case, pas de CC ni EC	
Maitrise de la Baguette	Larves oranges, Pissenlits	25 000k	+20% de dégâts supplémentaire	+30% de dégâts supplémentaire	+40% de dégâts supplémentaire	+50% de dégâts supplémentaire	+60% de dégâts supplémentaire
Maitrise de la Pelle	Craqueleurs	15 000k					
Maitrise de l'Arc	Bworks archers	20 000k					
Maitrise de l'Epée	Kwoans, Bworks	30 000k					
Maitrise des Dagues	Temple Sram {-4 ; 0} (10000k)	20 000k					
Maitrise du Bâton	Milimulou	25 000k					
Maitrise du Marteau	Sangliers, Gelées	20 000k					



Calcul argus en fonction des caractéristiques

(source : Eleonie)

[Retour](#)

Entrez ci-dessous les caractéristiques de
n'importe quel équipement

Estimation du prix d'achat / vente

Niveau	1	Correctif personnel
Force		x 0,00
Vitalité		1 -> pas de correctif
Sagesse		0.5 -> prix x1/2
Chance		2 -> prix x2 etc...
Agilité		
Intelligence		Coup normal
Dégâts	à	
Bonus CC		Dégâts moyen
+X aux CC	0	
PO		
Bonus à la PO		Portée
Bonus aux PA		Action
Bonus aux PM		Mouvement

Kamas

[Plus d'info sur les équipements](#)
[cliquez ici](#)



Equipements rares

(Source : D KyoGaiJi et forum JoL)

[D'autres infos sur ces objets](#)
[cliquez ici](#)

[Retour](#)

Nom	Type	Où le trouver	Bonus / Malus	Restrictions de niveau	Argus
Abranneau	Anneau	Abraknydes	PA+1 Intelligence-100 Force-100 PO-1	15	2 000k
Anneau de satisfaction	Anneau	Larves	Force-200 Intelligence-200 PA+1	1	30 000k
Cape de pirate	Cape	Vampires	PM-1 Permet une corruption du gardien de la prison plus efficace	1	2 000k
Cape du poolay chogrelotan	Cape	Mulou	Réduit les dégâts physiques de 1 à 8 points PM-1	50	8 000k
Cape du vampire	Cape	Vampire	Réduit les dégâts magiques de 1 à 3 points	1	2 000k
Coq Hu	Cape	Wabbits	PM+1 Chance+1 à 10	8	30 000k
Chapeau Pointu	Chapeau	Chevaucheurs de Karne et sombres	Vie+10	1	8 000k
Choipo Podlard	Chapeau	Archers Mages	PO+1	10	25 000k
Coiffe du Ploukosse	Chapeau	Tofu	Dommage+10 à 20 %	15	25 000k
Crystaloboule	Chapeau	?	Vitalité+10 à 30	10	15 000k
DantGoule	Chapeau	Dark Vlad et Bouftou Royal	Agilité+10 à 60 Vitalité+10 à 60	15	60 000k
Dora	Chapeau	?	Intelligence+10 à 60 Force+10 à 60	30	25 000k
Houde	Chapeau	Gelée bleu, groupe Tournesol sauvage et Pissenlit	Chance+10 à 40	12	25 000k
Jouik Krampe	Chapeau	?	Créatures Invocables+1 Intelligence+10 à 30	8	30 000k
Korko Klako	Chapeau	61575 k au temple Sadidas et Minotoror	Créatures Invocables+1	15	25 000k
Kritter	Chapeau	Chevaucheurs de karne et Bworks	CC+1 à 7	?	10 000k
Lorko Kasko	Chapeau	62800 k au temple Crâ	Force+10 à 40+10 Intelligence+10 à 40+10 Vitalité+10 à 20	15	50 000k
Makroute	Chapeau	Vampires et 51700k au temple Féca	Force+10 à 20 Sagesse+1 à 5	5	30 000k
MinotoKorno	Chapeau	Minotoror	Force+10 à 50	10	20 000k
Oiram	Chapeau	Dragondinde	Chance+10 à 50	8	15 000k
Pandawa	Chapeau	Larves	Créatures Invocables+1	8	25 000k
Troma	Chapeau	Bwork et Abraknide	Vitalité+10 à 50	5	20 000k

[Retour](#)

Niveaux d'acquisition des ressources

(Source : Pikachuyann sur forum JoL)

Métiers	Outils	Niveau	Ressource	Catégorie	Prix moyens
Bûcheron	Hache	01 à 09	Frêne	Bois	3k
		10 à 19	Châtaignier	Bois	8k
		20 à 29	Noyer	Bois	9k
		30 à 39	Chêne	Bois	10k
		40 à 49	Érable	Bois	20k
		50 à 59	If	Bois	40k
		60 à 69	Merisier	Bois	50k
		70 à 79	Ebène	Bois	150k
		80 à 89	Charme	Bois	700k
		90 à 99	Orme	Bois	800k
Mineur	Pioche	01 à 09	Fer	Minerais	3k
		10 à 19	Cuivre	Minerais	5k
		20 à 29	Bronze	Minerais	8k
		30 à 39	Kobalt	Minerais	12k
		40 à 49	Manganèse	Minerais	20k
		50 à 59	Étain	Minerais	30k
		60 à 69	Argent	Minerais	150k
		70 à 79	Bauxite	Minerais	100k
		80 à 89	Or	Minerais	150k
Paysan	Faux du paysan	01 à 09	Blé	Epi	2k
		10 à 19	Orge	Epi	3k
		20 à 29	Avoine	Epi	4k
		30 à 39	Houblon	Epi	2k
		40 à 49	Lin	Epi	6k
		50 à 59	Seigle	Epi	7k
		60 à 69	Malt	Epi	8k
		70 à 79	Chanvre	Epi	10k



Retour

[illegible]



(Source : Damon / Crysania forum de JoL, Bidibul et Tinkerbelle)

(Source : Damon / Crysania forum de JoL, Bidibul et Tinkerbelle)

[illegible]