


Attaque simple

Puissance : 90
Précision : 90
Critique : 5

Aucun effet
secondaire

Attaque Empoisonnée

Puissance : 20
Précision : 90
Critique : 5

Adversaire :
Empoisonné ( 100%)

L'altération « empoisonné » dure au moins un tour et inflige des dégâts à votre adversaire.

Attaque Chargée

Puissance : 60
Précision : 99
Critique : 1

Puissance : 120
Précision : 99
Critique : 1

Attaque sur 2 tours.
Durant le premier tour, la défense du lanceur est augmentée de 50 %
Durant le second tour, la défense du lanceur est remplacée à son niveau initial.

Attaque Sabotage

Puissance : 110
Précision : 95
Critique : 15

Aucun effet
secondaire

Ignore complètement la défense de l'adversaire.
Fonctionne mieux sur un adversaire ayant peu d'attaque.

Attaque Rapide

Puissance : 75
Critique : 10

Aucun effet
secondaire

Ignore une partie de la défense de votre adversaire.
N'échoue jamais sur un adversaire plus lent.
Plus votre adversaire est lent, plus cette attaque lui fera des dégâts..

Attaque Fourbe



Puissance : 200
Précision : 90
Critique : 10

Aucun effet
secondaire

Plus l'attaque est utilisée tard et moins elle est efficace.
Plus l'attaque est utilisée un grand nombre de fois et moins elle est efficace.
Moins le lanceur a de points de combats et plus l'attaque est efficace.

Attaque Puissante


Puissance : 150
Précision : 80
Critique : 5

Vous :
Étourdi ( 25%)
Adversaire :
-15 % ( 100%)

Cette attaque a 25 % de chance de faire +50% de dégâts, au prix d'un étourdissement de l'attaquant.
Après 3 utilisations, les dégâts de l'attaque sont réduits de 70%.

Attaque Perçante


Puissance : 80
Précision : 90
Critique : 5

Adversaire :
-10 % ( 25%)

Ignore presque complètement la défense de l'adversaire.

Attaque Troublante

Puissance : 20
Précision : 90
Critique : 5

Adversaire :
Confus ( 100%)

Si l'attaque est utilisée plus de 4 fois la probabilité de rendre confus l'adversaire est divisée par 4.

L'altération « confus » a une chance de forcer l'adversaire à effectuer une action aléatoire.
Il y a une faible chance pour qu'un adversaire confus ne puisse pas attaquer et se blesse dans sa confusion.

Concentration

Précision : 100

Vous :
Concentré ( 100%)

Échoue si vous utilisez cette action alors que vous avez une altération d'état.
L'altération « concentré » double la vitesse et l'attaque durant 1 tour.

Attaque Énergique

Puissance : 60
Précision : 95
Critique : 5

Aucun effet
secondaire

La moitié des dégâts de cette attaque sont restitués au lanceur sous forme de soin.

Protection

Précision : 100

Vous :
Protégé ( 100%)

Échoue si vous utilisez cette action alors que vous avez une altération d'état.
L'altération « protégé » dure 3 tours et vous empêche d'être victime d'une autre altération tout en vous offrant un boost de 30% de votre défense.

Repos


Puissance : 30
Précision : 100

Aucun effet
secondaire

S'applique sous forme de soin au lanceur.
La quantité de points de combat récupérée est divisée par 4 au bout de 4 utilisations.

Attaque Divine



Puissance : 220
Critique : 5

Adversaire :
Confus ( 20%)

La précision de cette attaque augmente avec la durée du combat.
Fait partie du groupe des « actions des dieux ».
Échoue si 2 actions des dieux ont déjà été effectuées dans le combat.

Attaque Lourde

Puissance : 120
Précision : 80
Critique : 5

Adversaire :
Étourdi ( 50%)
-25 % ( 100%)

Les dégâts de cette attaque sont réduits de 90% si le défenseur dispose de moins d'un tiers de la défense de l'attaquant.

Attaque Intense


Puissance : 175
Précision : 90
Critique : 5

Aucun effet
secondaire

Ignore une partie de la défense de l'adversaire.
N'échoue jamais sur un adversaire plus lent.
Fonctionne mieux sur adversaire lent.
Force le lanceur à utiliser l'action « repos » au tour suivant.

Attaque Canon




Puissance : 120
Critique : 15

Adversaire :
Ralentí ( 15%)

La précision de cette attaque baisse sur les adversaires rapides.
Un bonus de dégât est affecté à cette attaque si l'adversaire est très lent.

Bénédiction


Puissance : 100
Précision : 90
Critique : 5

Vous :
+3 à 25 % ( 100%)
+3 à 25 % ( 100%)
+3 à 25 % ( 100%)

Fait partie du groupe des « actions des dieux ».
Échoue si 1 action des dieux ont déjà été effectuées dans le combat.
Augmente toutes les statistiques du lanceur.
Plus la bénédiction est utilisée tard dans le combat, plus l'augmentation des stats est importante.

Attaque Bouclier



Puissance : 35
Précision : 95
Critique : 5

Adversaire :
Affaibli ( 100%)

Utilise le bouclier de l'attaquant pour attaquer.
L'altération « affaibli » réduit l'attaque de 70% durant 1 tour.

Attaque Bélier

Puissance : 125
Précision : 75
Critique : 5

Adversaire :
Étourdi ( 50%)
Vous :
Étourdi ( 25%)

Si l'attaquant n'est pas étourdi par l'attaque, il reçoit un tiers des dégâts infligés.