X Attaque simple

Puissance: 90 Précision: 90

Aucun effet secondaire

Critique: 5

Attaque Empoisonnée

Puissance: 20 Précision: 90

Empoisonné (100%)

Critique: 5

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

Attaque Chargée

Puissance: 120 Puissance: 60 Précision: 99 Précision: 99 Critique: 1 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 replacée à son niveau initial.

XAttaque Sabotage

Puissance: 110 Aucun effet Précision: 95 secondaire

Critique: 15

Ignore complètement la défense de l'adversaire.

Fonctionne mieux sur un adversaire ayant peu d'attaque.

Attaque Rapide

Aucun effet Puissance: 75 Critique: 10 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

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

Étourdi (3 25%) Adversaire: √ -15 % (□ 100%)

Aucun effet

secondaire

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

Adversaire : -10 % (\$\iii \text{25%})

Précision: 90 Critique: 5

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

© 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

Protégé (\$\infty\$ 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 Aucun effet Précision: 100 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.

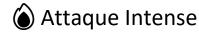
Fait partie du groupe des « actions des dieux » Échoue si 2 actions des dieux ont déjà été effectuées dans le combat.

Attaque Lourde

Puissance: 120 Précision: 80 Critique: 5

Adversaire: Étourdi (\$\iii 50%) -25 % (\$\iii 100%)

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



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.

Boost de la défense

Précision: 100

+20 à 40 % (3 25%)

Plus cette action est effectuée à la suite, plus le bonus de défense est important.

*Attaque Bouclier

Puissance: 35

Adversaire : Affaibli (100%) Précision: 95

Critique: 5

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

Vous: Étourdi (3 25%)

Étourdi (\$350%)

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

Attaque Canon

Puissance: 120 Critique: 15

Adversaire: Ralenti (\$\iii 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.



Puissance: 100 Précision: 90

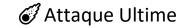
Critique: 5

1 +3 à 25 % (§ € +3 à 25 % (100%)

¾ +3 à 25 % ([€] 3 100%)

Fait partie du groupe des « actions des dieux ». Échoue si 1 action des dieux ont déià 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.



Puissance: 250 Critique: 15

Adversaire:

Ralenti (\$\infty\$ 100%)

Nécessite un tour pour charger l'attaque Si l'attaquant dispose de moins de 45% de ses points de combat, cette attaque ne peut pas échouer.

Si l'attaquant dispose de plus de 45% de ses points de combat, la précision de cette attaque est de 70.

Cette attaque ne peut être utilisée qu'une fois par joueur et par combat.