

Nom : Paladin

Classe : Protecteur

Vie : 300

Armure : 25

Mana : 100

Dégâts : 50

Type d'attaque : CAC

Coups critiques : 5%

Vitesse d'attaque: 0.8

Compétence 1 : Bénédiction (20 mana) -> Rend 25 points de vie au Paladin.

Compétence 2 : Bouclier divin (60 mana) -> Ne prend pas de dégâts au prochain tour.

Compétence 3 : Justice divine (100 mana) -> Inflige 75 points de dégâts en ignorant l'armure au dernier personnage qui l'a touché

Nom : Archer

Classe : Offensif

Vie : 150

Armure : 5

Mana : 200

Dégâts : 60

Type d'attaque : DIST

Coups critiques : 8%

Vitesse d'attaque: 0.3

Compétence 1 : Flèche perforante (20 mana) -> Inflige des dégâts augmentés (10) et le personnage touché aura son armure réduite de 2.

Compétence 2 : Flèche givrante (60 mana) -> Lance une flèche qui empêche l'ennemi touché d'agir au prochain tour et inflige 30 dégats

Compétence 3 : Volée de flèches (140 mana) -> Inflige 50 points de dégâts aux trois personnages ennemis.

Nom : Mage

Classe : Offensif

Vie : 120

Armure : 0

Mana : 500

Dégâts : 15

Type d'attaque : DIST

Coups critiques : 1%

Vitesse d'attaque: 0.5

( Gagne 25 mana à la place de 10 chaque tour ).

Compétence 1 : Sort de protection (50 mana) -> Vous ajoute 3 points d'armure.

Compétence 2 : Feu brisant (200 mana) -> Lance 3 boule de feu faisant 50 points de dégâts chacun sur trois adversaires aléatoires.

Compétence 3 : Lutte ancestrale (300 mana) -> Dans 2 tours, inflige 200 points de dégâts à un personnage ennemi aléatoire.

Nom : Orc

Classe : Offensif

Vie : 450

Armure : 10

Mana: 50

Dégâts: 40 (up à 90)

Type d'attaque : CAC

Coups critiques: 5%

Vitesse d'attaque: 0.4

Compétence 1 : Berseker (20 mana) -> Vous transpercez 20 dégâts supplémentaires pendant 2 tours.

Compétence 2 : Hache de combat (50 mana) -> Vous lancez votre hache sur un serviteur ennemi aléatoire provoquant 70 de dégâts.

Nom : Enchanteur

Classe: Soutien

Vie : 210

Armure: 10

Mana: 500

Dégâts: 15

Type d'attaque: DIST

Coups critiques: 1%

Vitesse d'attaque: 0.5

Compétence 1 : Siphon de mana (100 mana): Détruit 50 mana à l'adversaire qui vient juste d'attaquer.

Compétence 2 : Sabotage (200 mana): Le prochain coup spécial que votre adversaire utilisera coûtera 20% de mana supplémentaire.

Compétence 3 : Force noire (400 mana): Le prochain coup spécial lancé par les deux joueurs lanceront deux fois le même effet pour le même coût en mana.

Nom : Fée

Classe : Soutien

Vie : 140

Armure : 0

Dégâts : 15

Mana : 300

Type d'attaque : DIST

Coups critiques : 1%

Vitesse d'attaque : 0.4

Compétence 1 (50 mana): Saut de l'ange (Vous avez 30% de chance de plus d'éviter la prochaine attaque non spéciale).

Compétence 2 (150 mana): Surchauffe (Pendant les 3 prochains tours, vous avez 50% de chances de prendre un coup spécial).

Nom : Titan

Classe : Protecteur (Tank)

Vie : 500

Armure : 20

Dégâts : 5

Mana : 100

Type d'attaque : CAC

Coups critiques : 1%

Vitesse d'attaque: 0.2

Compétence 1 (20 mana): Bruit provoquant (Pendant 2 tours, les adversaires seront obligés de cibler le titan).

Compétence 2 (50 mana): Dernier souffle (Vous récupérez 200 PV, mais le titan prendra le double de dégâts jusqu'à la fin de la partie).

Compétence 3 (80 mana): Armure d'écaille (Pendant 2 tours, vous avez 20 d'armure supplémentaires).

Nom : Healer

Classe: Soutien

Vie : 200

Armure : 0

Dégâts : 20

Mana : 250

Type d'attaque : DIST

Coups critiques : 1%

Vitesse d'attaque : 0.9

Compétence 1 (25 mana): Souffle de vie (Pendant 3 tours, vous régénerez 5% de la vie de chacun de vos alliés).

Compétence 2 (75 mana): Revigoremment (Pendant 3 tours, vos alliés prennent 50% de dégâts en moins).

Compétence 3 (125 mana): Instinct de survie (Pendant 3 tours, vos alliés ont 33% de chances d'esquiver les futures attaques ennemies. Cumulable avec la Fée).

Nom : Viking

Classe: Offensif

Vie: 200

Armure: 30

Dégâts: 75

Mana : 50

Type d'attaque: CAC

Coups critiques : 5%

Vitesse d'attaque : 0.6

Compétence 1 (10 mana): Sang-froid (Vous avez 15% de chances de coups critiques au lieu de 5% pendant 3 tours ).

Compétence 2 (20 mana): Perte de contrôle (Votre adversaire lance son plus petit coup spécial sur le Viking. Il ne pourra pas utiliser de coup spécial au prochain tour).

Compétence 3 (30 mana): Haine grandissante (Si votre vie est inférieure à 30 PV, restaurez tous vos points de vie mais perdez toute votre armure ).

Nom : Forgeron

Classe: Soutien

Vie : 140

Armure : 20

Dégâts: 0

Mana : 150

Type d'attaque: X

Coups critiques : X

Vitesse d'attaque : X

Compétence 1 (30 mana): Lame affûtée (Vos personnages de Corps-à-corps font 5% de dégâts supplémentaires jusqu'à la fin de la partie).

Compétence 2 (60 mana): Ange gardien (Donne 5 points d'armure à tous les personnages alliés sauf le Forgeron).

Compétence 3 (90 mana): Perforation de l'âme (Pendant 2 tours, vos personnages ont 50% de chances de transpercer l'armure des ennemis).

Nom : Alchimiste

Classe : Soutien

Vie : 180

Armure : 0

Dégâts : 0

Mana : 250

Type d'attaque : X

Coups critiques : X

Vitesse d'attaque : X

Compétence 1 : (75 mana): Potion de vie (Rend 30 points de vie à un serviteur aléatoire allié).

Compétence 2 : (75 mana): Potion nauséabonde (Pendant 3 tours, infligez 10 points de dégâts à deux ennemis aléatoires).

Compétence 3 : (75 mana): Potion métallique (Pendant 2 tours, Donne 10 point d'armure supplémentaire à un serviteur allié aléatoire).

Nom : Vampire

Classe : Offensif

Vie : 150

Armure : 5

Dégâts : 20

Mana : 200

Type d'attaque : CAC

Coups critiques : 1%

Vitesse d'attaque: 0.6

Compétence 1 : (20 mana) Morsure (Infligez 10 point de dégâts à un ennemi aléatoire. Regagnez 10 points de vie).

Compétence 2 : (40 mana) Lotion sanguine (Si possible, le prochain coup spécial que vous utiliserez coûtera des points de vie plutôt que de la mana).

Compétence 3 : (120 mana) Hémorragie inarrêtable (Pendant les 3 prochains tours, inflige 30 points de dégâts transperçant l'armure à l'adversaire qui vient de vous attaquer).

a faire

mage de sang

guerrier

voleur

samurai

dresseur de dragon

élémentaire

démon

chaman

ingénieur