**Fonctionnement et aspect :**

Combat au tour par tour avec un interface différent du reste du jeu.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Mob / perso | Actions disponibles | Statistiques | Attaques -> | Dégâts -> /actions | Coûts en mana |
| Sorcier | Attaquer, fuir, utiliser un objet | Pdv : 20  Mana : 20  Force : 10  Défense : 10 | Boule de feu :  Coup de baguette :  *Eclair*: | 4/8  3/6  5 à tous les mobs | 3  0  10 |
| Paladin | Attaquer, fuir, utiliser un objet | Pdv : 20  Mana : 10  Force : 15  Défense : 13 | Coup d’épée :  Parade :  *Miracle :* | 5/7  +3 def  Soin +5 | 0  0  10 |
| Voleur | Attaquer, fuir, utiliser un objet | Pdv : 25  Mana : 10  Force : 13  Défense : 8 | Doubles dagues :  Discrétion :  *Attaque furtive :* | 2\*2/4  Proba fuite \*2  Dégâts \*2 au prochain tour | 0  0  10 |
| Gobelin | Attaquer (4/6), fuir (1/6), appeler des renforts (1/6) | Pdv : 25  Force : 13  Défense : 8 | Coup de dague :  Coup de pied : | 1/4  2 | None |
| Squelette archer | Attaquer (5/6),  Fuir (1/6), | Pdv : 25  Force : 13  Défense : 8 | Fleche : | 2/3 | None |
| Squelette épéiste | Attaquer (5/6), appeler des renforts (1/6) | Pdv : 25  Force : 13  Défense : 8 | Coup d’épée : | 2/3 | None |
|  |  |  |  |  |  |

Italique = *compétence spéciale* ; gras = **boss**