Classes

* Magicien
  + Attaque 1 : Boule de feu, attaque de base
  + Attaque 2 : Chaîne d’éclairs, Cooldown 3 tours (*attaque de zone*)
  + Attaque 3 : Météore, Cooldown 6 tours
* Assassin
  + Attaque 1 : Coup de dague, attaque de base
  + Attaque 2 : Lame fantôme, cooldown 4 tours (ignore def)
  + Attaque 3 : Assommoir, cooldown 5 tours (stun l’adversaire)
* Guerrier
  + Attaque 1 : Charge féroce, attaque de base
  + Attaque 2 : Provocation, cooldown 3 tours (prend l’agro)
  + Passif : Revanche (50% de chance d’attaquer avec charge féroce lorsqu’attaqué)
* Prêtre
  + Attaque 1 : Châtiment, attaque de base
  + Attaque 2 : Guérison sacré, cooldown 3 tours (soin)
  + Attaque 3 : Vitesse sacré, cooldown 6 tours (réduit les cooldown d’un tour)

Monstres

* Elémentaire faible :
  + Attaque 1 : Energie pure, attaque de base
  + Attaque 2 : Explosion élémentaire, cooldown 3 tours
* Squelette (archer) : terre
  + Attaque 1 : Tirer, attaque de base
  + Attaque 2 : Pluie de flèches, cooldown 3 tours (attaque de zone)
* Squelette (épée) : terre
  + Attaque 1 : Coup d’épée, attaque de base
  + Attaque 2 : Enchaînement, cooldown 3 tours (attaque 3 fois)
* Villentretenmerth 1ere forme (humain)
  + Attaque 1 : Enchainement furieux, attaque de base
  + Attaque 2 : Impact monstrueux, cooldown 4 tours (attaque de zone + stun)
  + Passif : Aura Enflammé, res 100%
* Villentretenmerth 2e forme (draconique)
  + Attaque 1 : Coup de griffe, attaque de base
  + Attaque 2 : Morsure, cooldown 3 tours
  + Attaque 3 : Souffle de feu, cooldown 4 tours (attaque de zone)
  + Attaque 4 : Régénération, cooldown 6 tours (auto soin)
  + Passif : Lance une attaque de zone à 2/3 et 1/3 de ses PV