

Ange, sourire rayonnant

Niveau 1

Vie:70

Attaque:58

Défense:52

Magie:85

Grand Soin : coût:6

+ 25 Vie

Sourire pur : coût:9

Retire tous les effets négatifs

Mental:84

Agilité:86

Esquive:63→75

«Quand la jeune Ange a demandé à participer au tournoi, en faisant un grand sourire, les organisateurs ne purent résister et l'inscrivent, pensant qu'elle abandonnerait vite»

Ange, ailes blanches

Niveau 2

Vie:88

Attaque:72

Défense:64

Magie:106

Grand Soin : coût:6

+ 25 Vie

Sourire pur : coût:9

Retire tous les effets négatifs

Plumes blanches virevoltantes : coût:15

Dégât:35

Mental:103

Agilité:108

Esquive:63→76

«Lors de son premier combat, elle eut de nombreuses difficultés pour vaincre ses ennemis, mais au dernier moment, les plumes de ses ailes se détachèrent de celles-ci et entourèrent l'adversaire, le tuant facilement »

Ange, bénie des dieux

Niveau 3

Vie:102

Attaque:89

Défense:81

Magie:140

Grand Soin : coût:6

+ 25 Vie

Sourire pur : coût:9

Retire tous les effets négatifs

Plumes blanches virevoltantes : coût:15

Dégât:35

Halo de lumière : coût:20

Restaure 50 Vie à toute votre équipe, Aveuglement sur l'un d'entre eux

Mental:131

Agilité:154

Esquive:62→76

«Les dieux furent curieux de cet être si pur voulant devenir un être individuel qui représente les vices. Pour voir comment Ange s'en sortira, ils la bénirent, offrant leur protection à la jeune fille»

Ange, oiseau de proie ?

Niveau 4

Vie:137

Attaque:112

Défense:107

Magie:180

Grand Soin : coût:6

+ 25 Vie

Sourire pur : coût:9

Retire tous les effets négatifs

Plumes blanches virevoltantes : coût:15

Dégât:35

Halo de lumière : coût:20

Restaure 50 Vie à toute votre équipe, Aveuglement sur l'un d'entre eux

Piquée:coût:15

Dégât:65

Mental:160

Agilité:184

Esquive:61→75

«Avec ses ailes pour voler, Ange observait le monde vue d'en haut. Soudain, elle aperçu un lapin qui gambadait dans le pré. Ni une, ni deux, elle descendit en piqué sur sa proie et... la câlina de tout ses forces»

Ange, voix du ciel

Niveau 5

Vie:174

Attaque:130

Défense:126

Magie:262

Grand Soin : coût:6

+ 25 Vie

Sourire pur : coût:9

Retire tous les effets négatifs

Plumes blanches virevoltantes : coût:15

Dégât:35

Halo de lumière : coût:20

Restaure 50 Vie à toute votre équipe, Aveuglement sur l'un d'entre eux

Piquée:coût:15

Dégât:65

Foudre:coût:20

Dégât:85

Mental:190

Agilité:225

Esquive:60→75

«Et le jour fatidique arriva: durant un combat difficile, des passants ont été tués devant ses yeux. Folle de rage, elle utilisa son pouvoir latent, ce qui grilla sur place le monstre. Elle aménagea des tombes de fortune et enterra les morts en priant pour ne plus faire la même erreur»

Ange, généreuse vitale

Niveau 6

Vie:348

Attaque:260

Défense:252

Magie:524

Bienfaits du monde : coût:60

+ 100 Vie pour toute votre équipe

Sourire pur : coût:9

Retire tous les effets négatifs

Plumes blanches virevoltantes : coût:15

Dégât:35

Halo de lumière : coût:20

Restaure 50 Vie à toute votre équipe, Aveuglement sur l'un d'entre eux

Piquée:coût:15

Dégât:65

Foudre:coût:20

Dégât:85

Mental:380

Agilité:450

Esquive:60→74

«De villes en villes, villages en villages, Ange s'arrêtait, donnant des soins aux plus démunis ne pouvant se payer les médicaments. Ceux-ci la vénéraient tandis que les vendeurs de remèdes la haïssaient»

Ange, Archère émérite

Niveau 7

Vie:696

Attaque:520

Défense:504

Magie:1048

Bienfaits du monde : coût:60

+ 100 Vie pour toute votre équipe

Sourire pur : coût:9

Retire tous les effets négatifs

Plume-flèches de tonnerre : coût:120

Dégât:200

Halo de lumière : coût:20

Restaure 50 Vie à toute votre équipe, Aveuglement sur l'un d'entre eux

Piquée:coût:15

Dégât:65

Mental:760

Agilité:900

Esquive:58→74

«Après avoir sauvé plusieurs mourants dans un petit village de chasseurs, Ange reçu en récompense un arc magique. Elle eut alors une idée folle : combiner ses plumes avec son sort de foudre. Cela donna un résultat intéressant»

Ange, sainte reconnue

Niveau 8

Vie:1392

Attaque:1040

Défense:1008

Magie:2096

Bienfaits du monde : coût:60

+ 100 Vie pour toute votre équipe

Prière de la sainte : coût:200

Restaure 200 Vie et 100 Magie pour toute votre équipe

Plume-flèches de tonnerre : coût:120

Dégât:200

Halo de lumière : coût:20

Restaure 50 Vie à toute votre équipe, Aveuglement sur l'un d'entre eux

Piquée:coût:15

Dégât:65

Mental:1520

Agilité:1800

Esquive:58→75

«Pour toutes les bonnes actions menées par Ange, les dieux lui ont offert un cadeau splendide:le statut de sainte. Grâce à ce titre, elle peut soigner plus efficacement»

Ange, archange protecteur

Niveau 9

Vie:2784

Attaque:2080

Défense:2016

Magie:4192

Bienfaits du monde : coût:60

+ 100 Vie pour toute votre équipe

Prière de la sainte : coût:200

Restaure 200 Vie et 100 Magie pour toute votre équipe

Plume-flèches de tonnerre : coût:120

Dégât:200

Halo de lumière : coût:20

Restaure 50 Vie à toute votre équipe, Aveuglement sur l'un d'entre eux

Attaque ultra-rapide en plongée : coût:250

Dégât:800

Mental:3040

Agilité:3600

Esquive:58→75

«Se sentant faible depuis la mort des passants, Ange décida de se perfectionner au combat. Elle gagna le respect de ses supérieurs et monta en grade au combat, ce qui est un comble car elle était déjà bonne soigneuse»

Ange, séraphin céleste

Niveau 10

Vie:5568

Attaque:4160

Défense:4032

Magie:8284

Bienfaits du monde : coût:60

+ 100 Vie pour toute votre équipe

Prière de la sainte : coût:200

Restaure 200 Vie et 100 Magie pour toute votre équipe

Plume-flèches de tonnerre : coût:120

Dégât:200

Zone de guérison céleste : coût:500

**Restaure 500 Vie et 200 Magie pour toute votre équipe,
soigne des effets négatifs**

Attaque ultra-rapide en plongée : coût:250

Dégât:800

Mental:6080

Agilité:7200

Esquive:58→78

«Montant encore en grade, Ange devient polyvalente mais se sent encore trop faible. Elle sent qu'il lui manque quelque-chose mais quoi »

Ange, déesse de l'entraide

Niveau MAX

(au niveau 10,
il faut augmenter de 3 niveaux
pour atteindre ce stade)

Vie:5568

Attaque:4160

Défense:4032

Magie:8284

Bienfaits du monde : coût:60

+ 100 Vie pour toute votre équipe

Prière de la sainte : coût:200

Restaure 200 Vie et 100 Magie pour toute votre équipe

Plume-flèches de tonnerre : coût:120

Dégât:200

Zone de guérison céleste : coût:500

**Restaure 500 Vie et 200 Magie pour toute votre équipe,
soigne des effets négatifs**

Attaque ultra-rapide en plongée : coût:250

Dégât:800

Mental:6080

Agilité:7200

Esquive:58→78

Capacité : main dans la main : Un membre de votre équipe
autre que Ange ne peut pas attaquer pendant le combat,
Ange gagne pendant ce combat l'Attaque et le Mental de la
cible

*«Voilà, Ange se sent enfin accomplie. Les êtres vivants vont
s'entraider afin de créer un monde plus harmonieux»*