# Postavy

# Atributy:

* HP
  + Životy hráče
* Stamina
  + Potřebný na schopnosti a spelly
* DMG
  + Ubírá HP
  + Poškození
* DMG overtime
  + Ubírání HP po dobu X kol
* Dodge
  + Možnost že nepřítel mine
* Armor Strength [AS]
  + Procento DMG které se odečte z nepřátelského útoku
* Stun
  + Když dosáhne 100% nemožnost hrát 1 kolo
* Life Steal
  + Útočení léčí
* HP Regen
  + Po dobu X kol obnova HP
* Stamina Regen
  + Po dobu X kol obnova Staminy
* DMG boost
  + Zvětšení původního DMG

# Upír

* 250 životů
* 200% stamina
* Menši DMG z útoků
* 20% Dodge
* 0% AS
* Life steal útoky a schopnosti

**Schopnosti**:

* Upíří rychlost
  + Dodge + 35% na 2 kola
  + -20% stamina
  + +20% DMG boost
* Upíří kousanec
  + + 5% HP
  + 20 DMG enemy
  + +1% Stun Enemy
  + -20% stamina
* Zmizení do noci
  + Dodge +100% na 1 kolo
  + -50% stamina
  + +10% HP
* Roj upírů
  + +5%HP
  + 100DMG enemy
  + -250% stamina

**Příběh**: [soft TL:DL] Po přistání pomalu krvácíte v lese když v tom vás najde parta neznámých lidí, upadnete do bezvědomí. Probudíte se v hradu, naživu. S vašima zachráncema se spřátelíte, a i když zjistíte, že to jsou upíři, pro vás jsou pořád rodina. Po pár měsících se ale vaše zranění zhorší a tak aby jste se zachránil musíte podstoupit obřad a změnit se na upíra. Tohle vám nevadí a bez dlouhého zdržování se stanete částí rodiny. Když se probudíte ve vaší nové podobě, hrad je pod útokem. Dezorientovaný se dostanete až do hlavní místnosti. Většinu lidí, které znáte vidíte kolem sebe. Válka je prohraná. Do místnosti vejde postava, kterou už znáte. Vaše Nemesis a má i relikvii která vypadá trošku poničená. „Tentokrát, odpočívej v pokoji.“ řekne Nemesis, ušklíbne se a vystřelí z relikvie na tebe. Čas jakoby se zastaví. Chceš se pohnout, ale nemůžeš. Najednou, než se naděješ, tě zasáhne síla díky které vyletíš oknem. Žiješ, ale kdo ví na jak dlouho. Než se stihneš dát dohromady, uslyšíš jak se blíží Nemesisovi poskoci. Utíkáš co můžeš, naštěstí tvoje ti nové schopnosti pomůžou. Pronásledovatele se ti podaří setřást, když vtom exploze. Z hradu vystřelí paprsek a světelná vlna proletí celým regiónem. Všimneš si že se okolí a obloha začne měnit. Nehodláš nic riskovat a připojíš se do evakuace blízkého města. Stihls jeden z posledních autobusů. Vypadá to, že jsi v bezpečí, ale těsně před cílovou stanicí autobus něco převrátí. Asi budeš muset jít pěšky. Když vylezeš z autobusu uvidíš, že autobus převrátila tvoje vesmírná loď. **Tvůj příběh začíná**.

# Válečník/Bezdomovec

* 500 HP
* 60% stamina
* Velký DMG
* 0% Dodge
* 20% AS
* Nemá žádné STUN útoky
* Dostává jenom 50% ze stunu

**Schopnosti**:

* Hod Košem
  + 35 DMG enemy
  + -30% stamina
* Charge
  + 45 DMG enemy
  + 10 DMG sobě
  + -40% stamina
* Výzbroj
  + Zvýšení AS o 5 až na maximum 50% AS
  + -40% stamina
* Krabicové víno
  + +20% stamina
  + +10% DMG boost
  + 25DMG sobě
* Armor Cracker
  + -5% AS enemy
  + 150DMG
  + -180% stamina

**Příběh**: [TBA]

# Trpaslík

* 200 HP
* 100% stamina
* 15% Dodge
* 40% AS
* Větší DMG
* Dostává jenom 80% ze stunu

**Schopnosti**:

* Kop do kotníku
  + 15 DMG enemy
  + 30% stun
  + -15% stamina
* Reforge
  + +40HP
  + Jestli míň než 40%AS Doplní se do maxima
  + – 50% stamina
* Charge
  + 30DMG enemy
  + 55% stun
  + -45% stamina
* Země třas
  + 70DMG enemy
  + 10DMG sobě
  + 85% stun enemy
  + 30% stun sobě
  + -140% stamina
* Lávová bomba
  + 20DMG enemy
  + 5DMG overtime (3 kola)
  + -30% stamina

**Příběh**: [TBA]

# Elf

* 175 HP
* 150% stamina
* 25% Dodge
* Menší DMG
* HP regen

**Schopnosti**:

* Heal potion
  + +20HP
  + 0% Dodge
  + -20% stamina
* Stamina potion
  + +5% stamina regen (3 kola)
* Řez čepelí
  + 5 DMG overtime (3 kola)
  + 20 DMG enemy
  + +25% dodge na 1 kolo
  + -40% stamina
* Mnoho kombinovaný útok
  + 25 DMG enemy
  + 15 DMG overtime (4 kola)
  + + 50% stun
  + 20 DMG sobě
* Forma bestie
  + +30% DMG boost (4 kola)
  + 5 DMG overtime sobě (4 kola)
  + 50% stamina regen (2 kola)
  + – 200% stamina

**Příběh**: [TBA]

# Lučišník

* 300 HP
* 120% stamina
* Standart DMG
* 20% Dodge

**Schopnosti**:

* Záhadná lahvička
  + 50% šance na +30HP
  + 15% šance na -30HP
  + 15% šance na -15% Dodge
  + 20% šance na 10% DMG boost (2 kola)
* Výbušný šíp
  + 40 DMG enemy
  + -35% stamina
* Ohnivý šíp
  + 20 DMG enemy
  + 5 DMG overtime (3 kola)
  + -25% stamina
* Mrazivý šíp
  + 10 DMG enemy
  + 0% dodge enemy (3 kola)
  + -30% stamina
* Kube šíp
  + 80 DMG enemy
  + 40 DMG sobě
  + -70% stamina

**Příběh**: [TBA]

# Mořská panna

* 275 HP
* 150% stamina
* Standart DMG
* 45% Dodge
* Většina útoků stunuje
* 5% AS

**Schopnosti**:

* [TBA]

**Příběh**: [TBA]

# Mág

* 300 HP
* 100% stamina
* 10% Dodge
* Standart DMG
* HP regen
* Stamina Regen
* 10% AS

**Schopnosti**:

* [TBA]

**Příběh**: [TBA]

# Sniper

* 200 HP
* 150% stamina
* 5% dodge
* Standart až High DMG
* Stamina Regen

**Schopnosti**: [TBA]

**Příběh**: [TBA]