Postacie:

1. Opancerzony:
2. Statystyki:

- hp: 140

- pancerz: 8%

- obrażenia: 10

- penetracja pancerza: 8%

- szansa na unik: 15%

- unik manualny: 50%

- szansa na ucieczke: 5%

b) wyposażenie:

- broń: żelazny miecz (+5 obrażeń)

- tarcza: żelazna tarcza (+7.5% pancerza)

- pancerz: żelazna zbroja (+12.5% pancerza, -5%unik, -3% szansy na ucieczke)

- artefakt: brak

2) bandyta:

a) Statystyki:

- hp: 85

- pancerz: 0%

- obrażenia: 14

- penetracja pancerza: 15%

- szansa na unik: 35%

- unik manualny: 75%

- szansa na ucieczke: 50%

b) wyposażenie:

- broń: zatrute sztylety (+8 obrażeń, +35% szansy na zatrucie (3 obrażenia na runde))

- tarcza: brak

-pancerz: brak

- artefakt: brak

3) mag:

a) statystki:

- hp: 65

- pancerz: 0%

- obrażenia: 15

- penetracja pancerza: 15%

- szansa na unik: 20%

- unik manualny: 70%

- szansa na ucieczke: 5%

b) wyposażenie:

- broń: kostur niebieskiego ognia (ogień: +12 obrażeń, +20% szansy na zatrucie (2 obrażenia na runde), mróz: +7 obrażeń +60% szansy na zamrożenie (przeciwnik nie może wykonać ruchu w następnej turze)

- tarcza: brak

- pancerz: szata maga (+10 hp)

- artefakt: brak

4) high-roller (hazardzista):

a) statystyki:

- hp: 80

- pancerz: 5%

- obrażenia: 10

- penetracja pancerza: 5%

- szansa na unik: 20%

- unik manualny: 70%

- szansa na ucieczke: 20%

b) wyposażenie:

- broń: łuk (+5 obrażeń)

- tarcza: puklerz (+4% pancerza)

- pancerz: skórzane łachy (+2% pancerza)

- dodatkowe: moneta hazardzisty (przed każdą ważniejszą decyzją może wykonać rzut monetą i zwiększyć lub zmniejszyć daną wartość 50/50)

- artefakt: brak

5) chciwiec:

a) statystyki:

- hp: 100

- pancerz: 5%

- obrażenia: 12

- penetracja pancerza: 5%

- szansa na unik: 25%

- unik manualny: 75%

- szansa na ucieczke: 20%

b) wyposażenie:

- broń: złota maczuga (+4 obrażeń)

- tarcza: brak

- pancerz: złota peleryna (+25% więcej złota)

- dodatkowe: pierścień króla (chciwiec nie może dostać zwiększać swojego poziomu, za to jego statystki są proporcjonalne do jego ilości złota +20% złota +2,5% za poziom)

- artefakt: brak

6) berserker:

a) statystyki:

- hp: 130

- pancerz: 0%

- obrażenia: 12

- penetracja pancerza: 10%

-szansa na unik: 10%

- unik manualny: 50%

-szansa na ucieczke: 0%

b) wyposażenie:

- broń: topór krwi (+15 obrażeń +100% szansy na szał (+5 obrażeń za każde 10% brakującego hp))

- tarcza: brak

-pancerz: pancerz berserk era( +10 obrażeń)

- dodatkowe: szał bitewny (gdy hp spadnie poniżej 25% obrażenia wzrastają o 30%)

- artefakt: brak

7) upiór:

a) statystyki:

- hp: 120

- pancerz: 10%

- obrażenia: 10

- penetracja pancerza: 15%

- szansa na unik: 5%

- unik manualny: 25%

- szansa na ucieczke: 0%

b)wyposażenie:

- broń: miecz umarłych (+8 obrażeń +25% szansa na strach (zamrożenie) (przeciwnik nie może wykonać ruchu w następnej turze))

- tarcza: tarcza nekrotyczna (+8% pancerza +15 hp za pokonanego przeciwnika)

- pancerz: zbroja cierni (+8.5% pancerza +70% szansa na oddanie połowy obrażeń atakującemu przeciwnikowi)

- dodatkowe: powrót z grobu (upiór leczy się za 50% hp, ale może tylko raz na poziom gry się odrodzić ))

- artefakt: brak

Mikstury leczące: 5 sztuk (każda leczy 20% hp)

Doświadczenie: po pokonaniu każdego przeciwnika postać otrzymuje doświadczenie w zależności od przeciwnika, po uzbieraniu wystarczającej ilości poziom postaci się zwiększa ulepszając jej wszystkie statystyki.

Poziom 1: 0-100 doświadczenia

Poziom 2: 100-250 doświadczenia

Poziom 3: 250-450 doświadczenia

Poziom 4: 450-650 doświadczenia

Poziom 5: 650-900 doświadczenia

Poziom 6: 900-1200 doświadczenia

Poziom 7: 1200-1500 doświadczenia

Poziom 8: 1500-1800 doświadczenia

Poziom 9: 1800-2100 doświadczenia

Poziom 10: 2100-2500 doświadczenia

| **Poziom** | **Wymagane EXP/złoto** | **HP** | **Pancerz** | **Obrażenia** | **Penetracja** | **Szansa na Unik** | **Unik Manualny** | **Szansa na Ucieczkę** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 0-100 (0-500) | +0 | +0% | +0 | +0% | +0% | +0% | +0% |
| 2 | 100-250 (500-1000) | +15 | +2% | +1.5 | +1% | +1% | +2% | +0.5% |
| 3 | 250-450 (1000-1500) | +30 | +4% | +3 | +2% | +2% | +4% | +1% |
| 4 | 450-650 (1500-2000) | +45 | +6% | +4.5 | +3% | +3% | +6% | +1.5% |
| 5 | 650-900 (2000-3000) | +60 | +8% | +6 | +4% | +4% | +8% | +2% |
| 6 | 900-1200 (3000-4000) | +75 | +10% | +7.5 | +5% | +5% | +10% | +2.5% |
| 7 | 1200-1500 (4000-5000) | +90 | +12% | +9 | +6% | +6% | +12% | +3% |
| 8 | 1500-1800 (5000-7000) | +105 | +14% | +10.5 | +7% | +7% | +14% | +3.5% |
| 9 | 1800-2100 (7000- 9000) | +120 | +16% | +12 | +8% | +8% | +16% | +4% |
| 10 | 2100-2500 (9000-12000) | +150 | +20% | +15 | +10% | +10% | +20% | +5% |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Skalowanie poziomu przeciwników (różnica poziomu przeciwnika i postaci):

…

-3 = \*0,7 (statystyki przeciwnika)

-2 = \*0,8

-1 = \*0,9

0 = \*1

+1 = \*1,1

+2 = \*1,2

+3 = \*1,3

..

Złoto: po pokonaniu przeciwników lub podczas eksploracji poziomu można zdobyć złoto, ilość zdobytego złota jest losowa. Złoto można wykorzystać w sklepie, gdzie można kupić różnorodne wyposażenie, bądź przy fontannie do ulepszenia wybranej statystyki.

Złoto z przeciwników = (hp przeciwnika + obrażenia) \* (0,75 + 0,1\*poziom przeciwnika) + (10-30%)

Mini bossowie: +50% złota

Bossowie: +100% złota

Sklep: jeden na poziom, są w nim cztery przedmioty dostępne do kupienia oraz jedna mikstura życia

Fontanna: jedna na poziom, natychmiastowe uleczenie +100% hp

Skrzynie skarbów: trzy na poziom, znajduje się w niej jeden przedmiot z całej puli wyposażenia oraz 100-250 złota

Święte relikwie: jedne na poziom, za odpowiednią cenę można kupić relikwie zwiększające dany atrybut:

| **Relikwia** | **Efekt** | **Min. lvl** | **Cena** | **Wymagania** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Serce Feniksa** | +40% HP | 5 | 3 000 | - |
| **Oko Grzechu Chciwości** | +25% złota | 7 | 3 200 | Tylko Chciwiec |
| **Mózg Archimaga** | +30% uniku | 6 | 3 200 | Tylko Mag/High-Roller |
| **Ostrze Tytana** | +25% penetracji | 7 | 3 800 | Tylko Berserker/Opancerzony |
| **Krew Starożytnego Smoka** | +30% obrażeń | 8 | 4 000 | - |
| **Pierścień Wieczności** | +15% wszystkich statystyk | 8 | 5 000 | - |
| **Dusza Wieczności** | +20% wszystkich statystyk | 10 | 7 000 | - |

Bronie:

- żelazny miecz (+5 obrażeń) 150 złota

- zatrute sztylety (+8 obrażeń, +35% szansy na zatrucie (3 obrażenia na rundę)) 400 złota

- kostur niebieskiego ognia (ogień: +12 obrażeń, +20% szansy na podpalenie (zatrucie) (3 obrażenia na rundę), mróz: +7 obrażeń +60% szansy na zamrożenie (przeciwnik nie może wykonać ruchu w następnej turze)) 1500 złota

- łuk (+5 obrażeń) 250 złota

- złota maczuga (+4 obrażeń) 200 złota

- tytanowy miecz (+10 obrażeń) 800 złota

- młot dwuręczny (+8 obrażeń +40% szansa na powalenie (przeciwnik ma zmniejszone obrażenia i pancerz o % ich maksymalnej sumy -tarcza) 900 złota

- nóż wampira (+5 obrażeń +25% szansa na krwawienie (zatrucie) (3 obrażenia na rundę) +15% na uleczenie hp (50% obrażeń zadanych)) 600 złota

- kusza lodu (+9 obrażeń +40% szansy na zamrożenie (przeciwnik nie może wykonać ruchu w następnej turze)) 950 złota

- włócznia magmy (+8 obrażeń +35% szansy na podpalenie (zatrucie) (3 obrażenia na rundę) -tarcza) 850 złota

- kostur piorunów (+10 obrażeń +75% szansy na zadanie obrażeń wszystkim obecnym przeciwnikom) 1500 złota

- łuk wiatru (+6 obrażeń + 25% szansa na powalenie (przeciwnik ma zmniejszone obrażenia i pancerz o % ich maksymalnej sumy)) 650 złota

- topór (+7 obrażeń) 450 złota

- cep (+1 obrażeń) 50 złota (bezcenny)

- kastet chaosu (+5 obrażeń +50% szansy na losowy efekt, który istnieje) 750 złota

- młot gromu (+9 obrażeń +30% szansy na ogłuszenie (zamrożenie) (przeciwnik nie może wykonać ruchu w następnej turze) +20% szansy na powalenie (przeciwnik ma zmniejszone obrażenia i pancerz o % ich maksymalnej sumy)) 1300 złota

- nóż złodzieja (+3 obrażeń +55% szansy na kradzież (zdobycie dodatkowego złota w oparciu o zadane obrażenia)) 500 złota

- katana światła (+8 obrażeń +20% szansy na oślepienie (przeciwnik został oślepiony, więc zwiększenie szansy na unik))

- kosa żniwiarza (+12 obrażeń +10% szansy na dotknięcie śmierci (natychmiastowe pokonanie przeciwnika, który nie jest bossem, gdy ma <25% hp))

- porażający bicz (kabel) (+8 obrażeń +25% szansy na porażenie (+5 obrażeń przeciwnik ma zmniejszone obrażenia i pancerz o % ich maksymalnej sumy) 900 złota

- topór krwi (+15 obrażeń +100% szansy na szał (+5 obrażeń za każde 10% brakującego hp)) 2000 złota

- miecz umarłych (+8 obrażeń +20% szansa na strach (zamrożenie) (przeciwnik nie może wykonać ruchu w następnej turze)) 800 złota

- młot zemsty (+12 obrażeń +25% obrażeń gdy postać ma poniżej 30% hp) 1300 złota

- duchowy miecz (+7 obrażeń ignoruje 20% pancerza przeciwnika) 800 złota

- krwawy szpon (+4 obrażeń za każdym trafieniem zmniejsza pancerz przeciwnika o 2%) 450 złota

- łuk przeszywania (+5 obrażeń ignoruje 25% pancerza przeciwnika) 700 złota

Tarcze (200-1500 złota):

- żelazna tarcza (+7.5% pancerza) 400 złota

- puklerz (+4% pancerza) 200 złota

- tarcza tytanów (+15% pancerza -10% unik -10% szansy na ucieczkę) 1300 złota

- tarcza regenerująca (+6% pancerza +regeneracja (3 hp na rundę)) 750 złota

- tarcza adamantytowa (+10% pancerza) 700 złota

- tarcza golema (+7.5% pancerza +5 obrażeń) 800 złota

- tarcza cierni (+6% pancerza +70% szansa na oddanie połowy obrażeń atakującemu przeciwnikowi) 850 złota

- lodowa tarcza (+7% pancerza +30% szansy na zamrożenie (przeciwnik nie może wykonać ruchu w następnej turze)) 950 złota

- tarcza nekrotyczna (+8% pancerza +15 hp za pokonanego przeciwnika) 1500 złota

- tarcza nieskończoności (+5% pancerza +5% szansy na blok absolutny (+100% szansy na unik)) 1400 złota

Pancerz (300-2000 złota):

- żelazna zbroja (+12.5% pancerza, -5% unik, -3% szansy na ucieczke) 600 złota

- szata maga (+10 hp) 300 złota

- skórzane łachy (+2% pancerza) 350 złota

- złota peleryna (+25% więcej złota) 1777 złota

- zbroja tytanów (+20% pancerza -20% unik -25% szansy na ucieczke) 1750 złota

- zbroja cierni (+8.5% pancerza +70% szansa na oddanie połowy obrażeń atakującemu przeciwnikowi) 1300 złota

- zbroja chaosu (+7% pancerza +50% szansy na losowy efekt, który istnieje) 1500 złota

- pancerz berserkera (+10 obrażeń) 1300 złota

- szata iluzji (+5 hp +20% unik +15% szansy na ucieczke) 950 złota

- zbroja krwi (+6.5% pancerza +1 obrażeń za każde stracone 10 hp) 1100 złota

Artefakty (500-2500 złota):

- amulet rdzy (+10% penetracji pancerza) 800 złota

- rękawica tytana (+15% obrażeń 5% penetracji pancerza) 1800 złota

- płaszcz nocy (+10% unik +10% szansy na ucieczke) 1500 złota

- pierścień życia (+25 hp) 1200 złota

- rogi berserkera (+25% obrażeń gdy życie spadnie poniżej 20% hp) 2000 złota

- czarna klinga (+10% pancerza +5 obrażeń) 1600 złota

- przeklęta maska(+10% obrażeń +15% penetracji pancerza -20% hp)

- fragment skały golema (+15% pancerza -10% unik -15% szansy na ucieczke) 900 złota

- oko smoka (+10% obrażeń)

Przeciwnicy poziom 1 (las):

1. Wilk (max 3):
2. Statystyki:

- hp: 35

- pancerz: 0%

- obrażenia: 5

- szansa na unik: 5%

b) nagrody:

- doświadczenie: 15

1. Wilkołak (max 2):
2. Statystyki:

- hp: 50

- pancerz: 0%

- obrażenia: 10

- szansa na unik: 5%

b) nagrody:

- doświadczenie: 30

3) golem (max 1):

a) statystyki:

- hp: 100

- pancerz: 10%

- obrażenia: 12

- szansa na unik: 0%

b) nagrody:

- doświadczenie: 50

- 10% szansy na tarcza golema

4) łupieżca (max 1):

a) statystyki:

- hp: 85

- pancerz: 0%

- obrażenia: 8

- szansa na unik: 20%

b) nagrody:

- doświadczenie: 50

- 10% szansy na nóż złodzieja

5) grzybol (max 3):

a) statystyki:

- hp: 35

- pancerz: 5%

- obrażenia: 5

- szansa na unik: 5%

b) nagrody:

- doświadczenie: 20

6) szlam (min 3, max 5):

a) statystyki:

- hp: 20

- pancerz: 10%

- obrażenia: 5

- szansa na unik: 0%

b) nagrody:

- doświadczenie: 15

Mini bossowie poziom 1 (las):

1. Król pająków (lvl 3):

a)statystyki:

- hp: 150

- pancerz: 0%

- obrażenia:

- ukąszenie: 10 obrażeń

- trujący rozprysk (co 4 tury): 100% szansy na zatrucie (7 obrażeń przez 3 tury)

- klejąca sieć (co 3 tury): 5 obrażeń +30% szansy na ogłuszenie

- szansa na unik: 5%

b) nagrody:

- doświadczenie: 200

- 15% szansy na amulet rdzy

- 40% szansy na zbroja krwi

2) Strażnik korzeni (lvl 3):

a) statystyki:

- hp: 200

- pancerz: 5%

- obrażenia:

- cios młotem: 15 obrażeń

- gwałtowne korzenie: 10 obrażeń +40% szansy na powalenie

- fotosynteza (co 4 tury): +15% hp

- szansa na unik: 0%

b) nagrody:

- doświadczenie: 250

- 25% szansy na tarcza regenerująca

- 20% szansy na fragment skały golema

Boss poziom 1 (las):

Smok bagienny (lvl 5):

1. Statystyki:

- hp: 550

- pancerz: 15%

- obrażenia:

- zionięcie ogniem: 10 +80% szansy na podpalenie

- trujące błoto (co 3 tury): 8 obrażeń +30% szansy na zatrucie +30% szansy na powalenie

- powalenie ogonem: 20 obrażeń

- wściekłość smoka (<30% hp): +25% obrażeń -15% pancerza

- szansa na unik: 10%

b) nagrody:

- doświadczenie: 400

- 50% szansy na włócznia magmy

- 50% szansy na krwawy szpon

- 100% szansy na oko smoka

Przeciwnicy poziom 2 (jaskinia):

1) nietoperz (min 2, max 4):

a) statystyki:

- hp: 35

- pancerz: 0%

- obrażenia: 10

- szansa na unik: 15%

b) nagrody:

- doświadczenie: 50

2) zombie (max 2):

a) statystyki:

- hp: 60

- pancerz: 5%

- obrażenia: 15

- szansa na unik: 0%

b) nagrody:

- doświadczenie 75

3) szczur (min 2, max 4):

a) statystyki:

- hp: 35

- pancerz: 0%

- obrażenia: 10

- szansa na unik: 15%

b) nagrody:

- doświadczenie: 50

4) najemnik (max 1):

a) statystyki:

- hp: 120

- pancerz: 20%

- obrażenia: 22

- szansa na unik: 10%

b) nagrody:

- doświadczenie: 120

- 25% szansy na młot dwuręczny

- 15% szansy na czarna klinga

5) człowiek-jaszczur (max 1):

a) statystyki:

- hp: 100

- pancerz: 25%

- obrażenia: 15

- szansa na unik: 15%

b) nagrody:

- doświadczenie: 120

6) kopacz (max 3):

a) statystyki:

- hp: 70

- pancerz: 15%

- obrażenia: 15

- szansa na unik: 5%

b) nagrody:

- doświadczenie: 80

- 25% szansy na tarcza adamantytowa

7) kryształowy golem (max 1):

a) statystyki:

- hp: 200

- pancerz: 20%

- obrażenia: 15

- szansa na unik: 0%

b) nagrody:

- doświadczenie: 250

- 50% szansy na kostur piorunów

- 10% szansy na rękawica tytana

Mini bossowie poziom 2 (jaskinie):

1) Kamienny kolos (lvl 3):

a) statystyki:

- hp: 400

- pancerz: 35%

- obrażenia:

- kamienna fala: 20 obrażeń +25% szansy na ogłuszenie

- cios młotem: 25 obrażeń

- odbicie obrażeń (co 3 tury): zwraca 40% otrzymanych obrażeń w danej turze

- szansa na unik: 0%

b) nagrody:

- doświadczenie: 500

- 25% szansy na młot gromu

- 50% szansy na młot zemsty

2) troll jaskiniowy (lvl 3):

a) statystyki:

- hp: 350

- pancerz: 20%

- obrażenia:

- cios pięścią: 30 obrażeń

- szał berserk era: +30% obrażeń – 20% pancerza

- rzut głazem (co 3 tury): 25 obrażeń 80% szansy na ogłuszenie

- szansa na unik: 0%

b) nagrody:

- doświadczenie: 500

- 50% szansy na rogi berserkera

3) król nietoperzy (lvl 3):

a) statystyki:

- hp: 350

- pancerz: 20%

- obrażenia:

- dźgnięcie nożem: 30 obrażeń

- wyssanie krwi (co 2 tury): 15 obrażeń odzyskanie hp równe 70% zadanym obrażeniom

- forma nietoperza (co 4 tury): +50% szansy na unik

- szansa na unik: 10%

b) nagrody:

- doświadczenie: 500

- 50% szansy na nóż wampira

- 25% szansy na płaszcz nocy

Boss poziomu 2 (jaskinie):

Pradawny (lvl 5):

1. Statystyki:

- hp: 650

- pancerz: 20%

- obrażenia:

- cios pradawnego: 40 obrażeń

- mroczna aura (co 3 tury): -10% wszystkich statystyk na 3 tury

- rozdarcie rzeczywistości (co 4 tury): 45 obrażeń +25% szansy na natychmiastowe zabicie jeżeli postać ma <25% hp

- przeklęty ogień (co 4 tury): 20 obrażeń +100% szansy na krwawienie (zatrucie) +100% szansy na powalenie +10% hp

- ostateczna zagłada (<10% hp): 75 obrażeń -100% hp

- szansa na unik: 0%

b) nagrody:

- doświadczenie: 2000

- 100% szansy na kosa żniwiarza

- 100% szansy na przeklęta maska