

# Příručka ke hře Začarováný les

## Úvodem

Tato stručná příručka formou tabulek byla vytvořena pro přehledné informace o postavách, jednotlivých třídách a jejich schopnostech pro snadnější pochopení při rozmyšlení vhodných herních strategií.

## Postava

### Výchozí vlastnosti postavy

Životy	Mana	Síla	Obratnost	Inteligence	Brnění	Potřebné zkušenosti
70	30	5	5	5	1	25

### Přidané vlastnosti každý level (včetně prvního)

Životy	Mana	Potřebné zkušenosti
10	1	25

### Přidané vlastnosti každý level (kromě prvního)

Třída	Válečník	Lučištník	Kouzelník
Síla	2	1	1
Obratnost	1	2	1
Inteligence	1	1	2

### Úprava vlastností v závislosti na vybrané třídě

Třída	Válečník	Lučištník	Kouzelník
Síla	+3	-1	-2
Obratnost	-1	+3	-1
Inteligence	-2	-1	+3
Brnění	+2	+1	beze změny
Mana	beze změny	beze změny	+60

### Úprava vlastností v závislosti na vybrané minulosti

Minulost	Rytíř	Lovec	Mág
Síla	+1	beze změny	beze změny
Obratnost	beze změny	+1	beze změny
Inteligence	beze změny	beze změny	+1
Brnění	+2	beze změny	beze změny
Mana	beze změny	beze změny	+20
Životy	beze změny	+20	beze změny

### Úprava vlastností v závislosti na vybraném pohlaví

Pohlaví	Muž	Žena
Síla	+1	beze změny
Obratnost	beze změny	+1

## Schopnosti a efekty

Výpočty jednotlivých schopností jsou zaokrouhleny. Pokud jsou přesně na úrovni 5 desetin tak jsou zaokrouhleny směrem k nejbližšímu sudému číslu (př. 0.5 se zaokrouhlí jako 0, 1.5 se zaokrouhlí jako

2). V hodnotě CD(cooldown) je zahrnuto i kolo, v kterém je schopnost použita. Při obraně štítem tedy 2 další kola nelze tuto schopnost znovu použít.

## Typy poškození

### Fyzické

Fyzické poškození je standartní poškození, u kterého má brnění 100% účinnost. Výsledné poškození tedy je: poškození způsobené schopností - hodnota brnění.

### Magické

Magické poškození je speciální typ poškození, u kterého má brnění 50% účinnost. Výsledné poškození tedy je: poškození způsobené schopností - hodnota brnění/2.

## Rozptyl

Název	Formule
Rozptyl (reálné číslo)	-levelpostavy/2 + nahodne(nula až level postavy)

Rozptyl je použit při výpočtu poškození a léčení jednotlivých schopností. Náhodné číslo ve výpočtu je celé.

## Válečník

### Schopnosti

Název	Cena Many	CD	Doba aktivace	Magické poškození	Popis	Formule pro výpočet poškození/léčení
Útok mečem	0	0 kol	ihned	NE	Standartní útok mečem, dvojnásobné poškození při pokřiku	Síla + Obratnost/2 + Rozptyl
Obrana štítem	0	3 kola	ihned	NE	Obrana proti soupeřovým schopnostem, snižuje poškození magických schopností na polovinu	
Bojový pokřik	0	2 kola	ihned	NE	Zdvojnásobuje poškození, léčení a trvání příští schopnosti válečníka. Vytváří efekt pokřik na postavě.	
Regenerace	20	2 kola	ihned	NE	Vyléčí postavu, dvojnásobný účinek při pokřiku.	Intelligence + Síla + Rozptyl
Úder štítem	0	5 kol	ihned	NE	Způsobí velmi malé poškození a omráčí soupeře. Dvojnásobné poškození a trvání efektu omráčení při pokřiku.	Síla/2 + Rozptyl
Vrh sekerou	0	3 kola	ihned	NE	Vrhne sekeru, která způsobí malé poškození a vytvoří efekt krvácení, který snižuje léčení a způsobuje poškození po dobu trvání efektu.	Síla/2 + Obratnost/2 + Rozptyl
Berserk	0	2 kola	ihned	NE	Způsobí poškození, které se zvyšuje s nižší úrovní zdraví, kterou válečník má. Nejvyšší zranění způsobí se zdravím 1 a nejmenší se zdravím 100.	$(1 - \text{ZdravíProcentualne}) * \text{Síla} + \text{Síla}/2 + \text{Obratnost}/2 + \text{Rozptyl}$ Procentuální vyjádření Zdraví 0 až 0.9

## Efekty

Název	Působení	Magické poškození	Popis	Formule pro výpočet poškození/léčení
Omráčení	1 kolo	NE	Znemožní výběr a použití schopností	
Krvácení	2 kola	ANO	Způsobuje poškození a snižuje léčení o třetinu.	Síla/3
Pokřik	2 kola	NE	Způsobuje dvojnásobné poškození a léčení. A přidává 1 kolo k době působení efektu krvácení a omráčení při použití příslušných schopností.	

## Lučištník

### Schopnosti

Název	Cena Many	CD	Doba aktivace	Magické poškození	Popis	Formule pro výpočet poškození/léčení
Bodnutí dýkou	0	0 kol	ihned	NE	Standartní útok dýkou.	$Sila/2 + Obratnost + Rozptyl$
Úskok	0	3 kola	ihned	NE	Obrana proti soupeřovým schopnostem, snižuje poškození magických schopností na polovinu.	
Štělba Lukem	0	0 kol	1 kolo	NE	Silný dvoufázový útok lučištníka, který však lze plně vykrýt obranou schopností postav.	$2 * (Sila + Obratnost + Rozptyl)$
Magický šíp	20	0 kol	1 kolo	ANO	Nejsilnější útok ve hře, je také dvoufázový a nelze ho plně vykrýt obranou schopností postav.	$2 * (Sila + Obratnost + Intelligence/2 + Rozptyl)$
Rychlost	0	6 kol	ihned	NE	Lučištník zvýší své reflexy a začne se i rychleji pohybovat, s šancí na to, že se vyhne nepřátelskému útoku. Vytvoří efekt Rychlost.	
Lesní bobule	0	4 kola	ihned	NE	Vyléčí lučištníka.	$Sila/2 + Obratnost + Intelligence/2 + Rozptyl$
Jedová šípka	0	3 kola	ihned	NE	Způsobí malé poškození a umístí na soupeře efekt Jed.	$Obratnost/2 + Intelligence/2 + Rozptyl$

### Efekty

Název	Působení	Magické poškození	Popis	Formule pro výpočet poškození/léčení
Jed	3 kola	ANO	Způsobuje poškození a snižuje léčení o třetinu.	$Obratnost/3$
Rychlost	4 kola	NE	Způsobuje, že existuje šance na to, že se soupeř netrefí svou schopností, stejně jako kdyby se lučištník bránil úskokem. Uvedená formule značí výrok, který pokud je pravdivý tak značí, že se lučištník vyhne útoku. Šance se tedy odvíjí od zbývajících délek trvání schopnosti rychlost. Výrok vpravo je zaokrouhlený na celá čísla a výrok vlevo obsahuje náhodné celé číslo od 0 do 9.	$Nahodne(10) < (delka * 6/4)$ delka 4 = 60% šance delka 3 = 40% šance delka 2 = 30% šance delka 1 = 20% šance

## Kouzelník

### Schopnosti

Název	Cena Many	CD	Doba aktivace	Magické poškození	Popis	Formule pro výpočet poškození/léčení
Úder holí	0	0 kol	ihned	NE	Standartní útok holí.	$Sila/4 + Obratnost/4 + Intelligence + Rozptyl$
Magický štít	10	3 kola	ihned	NE	Obrana proti soupeřovým schopnostem, snižuje poškození magických schopností na polovinu.	
Ohnivá Koule	20	0 kol	ihned	ANO	Silný magický útok, který umístí na soupeře efekt hoření způsobující poškození a snižující léčení. Efekt lze nasčítat.	$Intelligence + Sila + Rozptyl$
Ledové Kopí	20	0 kol	ihned	ANO	Silný magický útok, který umístí na soupeře efekt mraz způsobující snížení Síly, Obratnosti a Intelligence soupeře o 20%. Efekt lze nasčítat	$Intelligence + Obratnost + Rozptyl$
Vysátí života	10	3 kola	ihned	ANO	Způsobí drobné poškození soupeře a kouzelník se o stejnou část poškození, které způsobil, vyléčí.	$Intelligence + Sila/3 + Rozptyl$
Vysátí many	10	4 kola	ihned	ANO	Způsobí velmi malé poškození a stejnou část many ukradne kouzelník soupeřovi a přidá ji do své vlastní zásoby.	$(5 + Intelligence + Obratnost/3)/3 + Rozptyl$
Magické soustředění	0	5 kol	ihned	NE	Vytvoří na kouzelníkovi efekt soustředění, který snižuje veškerou cenu many kouzelníkových schopností na polovinu.	

## Efekty

Název	Působení	Magické poškození	Popis	Formule pro výpočet poškození/léčení
Hoření	+2 kola	ANO	Způsobuje poškození a snižuje léčení o třetinu. Efekt lze nasčítat.	Intelligence/3
Mráz	+2 kola	NE	Snižuje Sílu, Obratnost a Inteligenci o 20%. Efekt lze nasčítat	
Soustředění	4 kola	NE	Snižuje cenu many kouzelníkových schopností o polovinu.	