

SEPTERRA CORE ARENA – PRZEWODNIK

POZIOM TRUDNOŚCI:

Łatwy – 200% złota
Normalny – 100% złota
Trudny – 50% złota
Mistrzowski – 0% złota

ROZDAWANIE PUNKTÓW:

100 złota daje bohaterowi +1 poziom. Jeden poziom daje bohaterowi 2 punkty do rozdania na statystyki. 1 punkt zwiększa statystyki następująco:

HP – 100
Źródło – 30
Siła – 10
Celność – 10
Szybkość, unik – 10
Zdolności, karty – 10
Obrony nie można zwiększyć

WYBÓR POSTACI:



MAYA:

HP: 6970

Źródło: 470

Siła: 297

Celność: 715

Szybkość, unik: 710

Zdolności, karty: 683

Obrona: 41

Umiejętności:

Promień – trafia wszystkich przeciwników o różnej sile między 18 a 56 – 135 źródła

Rakieta – trafia wszystkich przeciwników z siłą 35 - 130 źródła

Sfera – trafia wszystkich przeciwników z siłą 42 – 145 źródła

Szrapnel – trafia wybrany cel, następnie atak rozpryskuje się na 3 losowe jednostki, siła wybuchów 41, 31, 30, 29 – 95 źródła

Granat – trafia wybrany cel, następnie atak rozpryskuje się na 2 losowe jednostki, siła wybuchów 41, 34, 32 – 95 źródła

Napalm – trafia wybrany cel, następnie atak rozpryskuje się na 1 losową jednostkę, siła wybuchów 44, 40, atrybut agień – 95 źródła



GRUBB:

HP: 6000

Źródło: 570

Siła: 240

Celność: 923

Szybkość, unik: 870

Zdolności, karty: 743

Obrona: 37

Umiejętności:

Ostrza – trafia wszystkich przeciwników o sile 37 – 135 źródła

Zniszczenie – atak działający tylko na roboty I maszyny o sile 60 – 70 źródła

Taser – ogłusza przeciwnika – 120 źródła

Wyładowanie – atak o sile 45, atrybut błyskawica – 55 źródła

Piła – atak o sile 41 – 45 źródła

Arcywybuch - trafia wszystkich przeciwników o różnej sile między 18 a 56, atrybut błyskawica – 135 źródła



RUNNER: (100% odporności na truciznę, niska odporność na błyskawicę)

HP: 7000

Źródło: 330

Siła: 380

Celność: 465

Szybkość, unik: 410

Zdolności, karty: 570

Obrona: 50

Umiejętności:

Podstęp – daje możliwość okradnięcia przeciwnika z 50 źródła – 0 źródła

Napalm – trafia wybrany cel, następnie atak rozpryskuje się na 1 losową jednostkę, siła wybuchów 51, 47, atrybut agień – 130 źródła

Ładunek – zwiększa siłę ataku I zdolności – 70 źródła

Rakieta – trafia wszystkich przeciwników z siłą 37 – 135 źródła

Furia – Runner wpada w szał bitewny I atakuje przeciwników z większą siłą I prędkością – 100 źródła

Wybuch - trafia wszystkich przeciwników o różnej sile między 27 a 83 – 185 źródła



CORGAN:

HP: 7230

Źródło: 400

Siła: 320

Celność: 800

Szybkość, unik: 760

Zdolności, karty: 719

Obrona: 45

Umiejętności:

Obserwacja – podaje informacje na temat wroga – HP, szybkość I obronę – 10 źródła

Moc źródła - trafia wszystkich przeciwników o różnej sile między 21 a 63, atrybut ogień – 145 źródła

Wstrząs – atak o sile 49, atrybut ziemia – 70 źródła

Skupienie - zwiększa siłę ataku I zdolności – 70 źródła

Ochrona – zwiększa obronę – 100 źródła

Moc demona - trafia wszystkich przeciwników z siłą 43, atrybut demon – 150 źródła



LED:

HP: 6120

Źródło: 550

Siła: 260

Celność: 900

Szybkość, unik: 830

Zdolności, karty: 723

Obrona: 35

Umiejętności:

Zniszczenie - atak działający tylko na roboty I maszyny o sile 60 – 70 źródła

Burza – atak o sile 45, atrybut błyskawica – 55 źródła

Szał bitewny - Led wpada w szal bitewny I atakuje przeciwników z większą siłą I prędkością – 100 źródła

Kombo błyskawic - trafia wszystkich przeciwników o różnej sile między 22 a 65, atrybut błyskawica – 150 źródła

Bumerang - trafia wszystkich przeciwników o różnej sile między 18 a 56 – 135 źródła

Wichrobicz - trafia wszystkich przeciwników o sile 38, atrybut błyskawica – 135 źródła



SELINA:

HP: 6730

Źródło: 520

Siła: 305

Celność: 700

Szybkość, unik: 800

Zdolności, karty: 624

Obrona: 40

Umiejętności:

Moc źródła - trafia wszystkich przeciwników o różnej sile między 18 a 53, atrybut ogień – 130 źródła

Skupienie - zwiększa siłę ataku I zdolności – 70 źródła

Pocałunek – atak o sile 47 – 60 źródła

Klątwa – nakłada na przeciwnika klątwę I zadaje obrażenia o sile 31 – 120 źródła

Moc duchów – atak o sile 44, atrybut demon – 50 źródła

Mistrzynie ostrzy - trafia wszystkich przeciwników z siłą 40 – 140 źródła



ARAYM:

HP: 6480

Źródło: 460

Siła: 290

Celność: 999

Szybkość, unik: 920

Zdolności, karty: 710

Obrona: 38

Umiejętności:

Kradzież - daje możliwość okradnięcia przeciwnika z 50 źródła – 0 źródła

Wirujące ostrza - trafia wszystkich przeciwników o różnej sile między 23 a 68 – 155 źródła

Jad – nakłada truciznę na przeciwnika – 150 źródła

Napad - daje możliwość okradnięcia przeciwnika z 30 źródła I zadanie 35 obrażeń – 0 źródła

Taser – ogłusza przeciwnika – 120 źródła

Wybuch armat - trafia wszystkich przeciwników z siłą 41 – 145 źródła



BADU: (100% odporności na światło)

HP: 8000

Źródło: 380

Siła: 400

Celność: 400

Szybkość, unik: 520

Zdolności, karty: 600

Obrona: 50

Umiejętności:

Plunięcie – nakłada truciznę na przeciwnika – 150 źródła

Uderzenie - trafia wszystkich przeciwników o różnej sile między 21 a 62. atrybut dźwięk - 145 źródła

Wampir – zadaje obrażenia 37 przeciwnikowi I dodaje małą ilość HP dla Badu – 90 źródła

Źródło nóż – zadaje obrażenia o sile 49, atrybut ogień – 70 źródła

Ogłuszenie – ogłusza przeciwnika – 120 źródła

Fala dźwięku - trafia wszystkich przeciwników z siłą 46, atrybut dźwięk – 160 źródła



LOBO: (100% odporności na truciznę, niska odporność na błyskawicę)

HP: 7480

Źródło: 350

Siła: 325

Celność: 500

Szybkość, unik: 800

Zdolności, karty: 590

Obrona: 45

Umiejętności:

Wirowanie - trafia wszystkich przeciwników z siłą 36 – 130 źródła

Uderzenie pocisku - trafia wszystkich przeciwników z siłą 41 – 145 źródła

Seria z torsu - trafia wszystkich przeciwników z siłą 43 – 150 źródła

Promień – trafia wszystkich przeciwników o różnej sile między 19 a 57 – 135 źródła

Granat - trafia wybrany cel, następnie atak rozpryskuje się na 2 losowe jednostki, siła wybuchów 42, 35, 33 – 100 źródła

Napalm – trafia wybrany cel, następnie atak rozpryskuje się na 1 losową jednostkę, siła wybuchów 45, 41, atrybut ogień – 100 źródła

STANY:

Ogłuszenie – brak ruchu na 2 do 3 tur

Trucizna – po każdym ruchu utrata 10% HP na 3 tury

Szał bitewny – brak kontroli bohaterem, atak na samego siebie lub sprzymierzeńca na 2 tury

Szał bitewny Led lub Runnera – brak kontroli nad bohaterem na 4 tury, siła zwiększona o 30%, szybkość zwiększona o 50%, atak tylko na przeciwnika

Spowolnienie – zmniejsza szybkość ładowania się paska o 33% na 4 do 5 tur

Klątwa – zmniejsza atak, zdolności I obronę o 25% na 4 do 5 tur

Wzrost mocy – zwiększa atak I zdolności o 100% na 2 tury

Odporność, osłona – zwiększa obronę o 50% na 4 tury (z atrybutem chroni przed nim w 75%)

Przyspieszenie – zwiększa szybkość ładowania się paska o 50% na 4 tury

Błogosławieństwo – zwiększa atak, zdolności I obronę o 25% na 4 tury

Zamknięcie – 100% uniku przed atakami podstawowymi na 4 tury

Bariera maga – działa puki nie zostanie zadane obrażenie (min. 1 punkt)

KARTY:

Wybierając 3 karty automatycznie dostaniesz czary powstające z ich połączenia. Poniżej zostały wypisane wszystkie możliwe kombinacje kart. Wybieraj rozważnie!

(karta wszystkich łączy się z każdą kartą atakującą przeciwnika)

KARTY POJEDYNCZE:



Wodny atak o sile 35 – 30 źródła



Atak ziemi o sile 37 – 35 źródła



Atak błyskawicy o sile 39 – 40 źródła



Ognisty atak o sile 41 – 45 źródła



Klątwa – 100 źródła



Szał bitewny – 150 źródła



Wampir – atak o sile 33 dodający małą ilość HP – 80 źródła (znika w trakcie walki z nieumarłymi)



Wskreszenie – działa tylko w trakcie łączenia z innymi kartami



Uzdrowienie – dodaje HP lub atakuje nieumarłych z siłą 39 jako atak życia – uzdrowienie 100 źródła, atak życia 40 źródła (używaj tylko na nieumarłym, duchu I bestii)



Odrutka – 30 źródła



Błogosławieństwo – 100 źródła



Prawo marduka – usuwa wszystkie złe stany – 70 źródła



Osłona – 100 źródła



Przywołanie – atak o sile 45 – 55 źródła



Obserwacja – dostarcza informacje na temat wroga – 10 źródła



Lustro – zmienia działanie kart, działa tylko w łączeniu



Spowolnienie – 100 źródła



Przyspieszenie – 100 źródła



Joker – nakłada wszystkie złe stany – 500 źródła



Zamknięcie – 60 źródła



Wszyscy – działa tylko w połączeniu, daje możliwość ataku na wszystkich – 100 źródła

KARTY ŁĄCZONE:



Powoduje szal bitewny – 150 źródła



Osłona przed wodą – 130 źródła



Osłona przed ziemią – 135 źródła



Osłona przed błyskawicą – 140 źródła



Osłona przed ogniem – 145 źródła



Osłona przed klątwą – 140 źródła



Osłona przed spowolnieniem – 140 źródła



Osłona przed demonami – 150 źródła



Osłona przed wszystkimi złymi stanami – 280 źródła



Osłona przed szalem bitewnym – 150 źródła



Usuwa barierę przeciwnika – 40 źródła



Sedna I Pilitak – atak o sile 53 – 80 źródła



Humbaba – atak o sile 55 – 85 źródła



Simurgh – atak o sile 57 – 90 źródła



Ouroboros – atak o sile 59 – 95 źródła



Kyra – dodaje dużą ilość HP lub atakuje nieumarłych z siłą 61 jako światło Kyry –
Kyra 300 źródła, światło Kyry 100 źródła (używaj tylko na nieumarłym, duchu I bestii)



Thanatos – demoniczny atak o sile 61 – 100 źródła



Gemma – atak o sile 55 nakłada szal bitewny – 225 źródła



Marduk – atak o sile 64 – 110 źródła



Dogo – atak o sile 38 nakłada wszystkie negatywne stany – 535 źródła



Odwrócenie uleczenia – atak o sile 47 – 60 źródła



Trucizna – 150 źródła



Klątwa – 100 źródła



Atak śmierci – atak o sile 50 – 70 źródła



Usunięcie zamknięcia – 40 źródła



Przyspieszenie – 100 źródła



Spowolnienie – 100 źródła



Błogosławieństwo – 100 źródła



Prawo Marduka – 70 źródła



Niszczyciel – atak o sile 66 – 115 źródła



Czarna dziura – atak na wszystkich o sile 74 – 235 źródła

PRZECIWNICY:

By przyjemność z gry była jak największa polecam samemu sprawdzić jak najlepiej pokonać przeciwników. Jednak dla niecierpliwych poniżej wypisałem wszystkie słabe strony i atrybuty ataków przeciwników, ale tylko te, które pomogą w odpowiedniej taktyce walki.

HELGAK 1:



Wysoka odporność na ogień, ziemię i dźwięk

Atak: ziemia, ogień

KRAB PIASKOWY:



Wysoka odporność na ogień i błyskawicę, niska odporność na ziemię

Atak: błyskawica

ŻUK JEDNOROŻEC:



Odporność: 100% ogłuszenie, trucizna, szal bitewny, klątwa
Zdolności: Szal bitewny, klątwa, trucizna

OPTERA:



Zdolności: ogłuszenie, spowolnienie

LARWA:



Wysoka odporność na dźwięk

SOCZEWKOWY ŻUK:



Zdolności: ogłuszenie

ROŚLINA PLEŚNI:



Odporność: 100% ogłuszenie, 40%szal bitewny, 20% klątwa, otrucie
Niska odporność na ogień
Zdolności: szal bitewny, trucizna, spowolnienie, ogłuszenie

ŚWIĘTA GWARDIA:



Atak: ogień

BANITA:



Zdolności: trucizna

Atak: ogień

ŻOŁNIERZ WYBRAŃCÓW:



brak

POCZWARKA ROZERWANIA:



Odporność: 100% ogłuszenie, szal bitewny, trucizna, klątwa

Zdolności: trucizna

OPIEKUN:



Odporność: 100% otrucie

Niska odporność na błyskawicę I zniszczenie

PAJĘCZY ŻUK:



Odporność: 20% ogłuszenie, otrucie, szal bitewny, klątwa
Zdolności: ogień

KRÓTKIE OSTRZA:



brak

LEW BŁYSKAWICY:



Odporność: 40% ogłuszenie, klątwa
Wysoka odporność na błyskawicę, niska odporność na ziemię I dźwięk
Atak: błyskawica, demon
Zdolności: szal bitewny, klątwa

HELGAK 2:



Zdolności: szal bitewny, trucizna

ŻOŁNIERZ CIENIA:



Zdolności: spowolnienie, trucizna, ogłuszenie

PANCERNY KRAB:



Wysoka odporność na wodę i ziemię, niska odporność na ogień i błyskawicę

Atak: ziemia, woda

Zdolności: ogłuszenie, szal bitewny

ŻOŁNIERZ JINAM:



Odporność: 100% trucizna

Niska odporność na błyskawicę i zepsucie

Atak: ogień

ŻOŁNIERZ ANKARY:



Atak: ogień

WILK:



Odporność: 40% ogłuszenie, klątwa, 20% szal bitewny, trucizna
Niska odporność na dźwięk
Atak: demon

CIEŻKI ŻOŁNIERZ WYBRAŃCÓW:



Odporność: 100% trucizna
Niska odporność na błyskawicę I zniszczenie
Atak: ziemia, ogień

PAN ROJOWISKA:



Zdolności: trucizna

ROBOT WOJENNY:



Odporność: 100% ogłuszenie, otrucie
Niska odporność na błyskawicę I zniszczenie

NIEUMARŁY:



Odporność: 100% ogłuszenie, trucizna, szal bitewny, klątwa
Całkowita odporność na demona, niska odporność na życie

DUCH:



Odporność: 100% ogłuszenie, trucizna, szal bitewny, klątwa
Całkowita odporność na demona, wysoka odporność na ogień, niska odporność na wodę I życie
Atak: ogień
Zdolności: szal bitewny

GNIAZDO OPTERY:



brak

SŁUCHACZ:



Odporność: 100% szal bitewny
Atak: ogień

BALCAAM:



Odporność: 100% ogłuszenie, szal bitewny
Zdolności: spowolnienie

MÓWCA:



Odporność: 100% szal bitewny
Jednostka wzywana – sfera wybuchu



atakuję losowo gracza lub mówcę, niszcząc przy tym siebie
Odporność: szal bitewny, ogłuszenie

LAWA DŹWIĘKOWA:



Odporność: 100% szal bitewny, ogłuszenie, klątwa
Całkowita odporność na ogień I dźwięk, niska odporność na wodę
Atak: ogień
Nogi nie posiadają ataku podstawowego

WIDZ:



Odporność: 100% ogłuszenie, szal bitewny

Atak: ziemia, woda, ogień, błyskawica

Zdolności: spowolnienie

Brak ataku podstawowego

Jednostka wzywana – sfera ataku



brak

ŹRÓDŁO MOCY:



Odporność: 100% ogłuszenie, szal bitewny, trucizna, klątwa

Niska odporność: źródło mocy I przełączniki – błyskawica I zniszczenie, tkanki – ogień

Atak: błyskawica

WIĆ:



Odporność: 100% szal bitewny, 40% ogłuszenie

Atak: ziemia, ogień

STWÓR ŹRÓDŁA:



Odporność: 100% ogłuszenie, otrucie, szal bitewny, klątwa
Całkowita odporność na ogień, niska odporność na wodę
Atak: ogień

HELGAK KOPALNIANY:



Odporność: 100% ogłuszenie, szal bitewny
Całkowita odporność na ziemię, niska odporność na ogień

BESTIA:



Odporność: 100% klątwa, 40% ogłuszenie, szal bitewny, trucizna
Całkowita odporność na demona, niska odporność na życie
Atak: woda, ziemia, powietrze, ogień, demon
Zdolności: klątwa, trucizna

CONNOR:



Odporność: 100% ogłuszenie, szal bitewny, otrucie, klątwa
Niska odporność na błyskawicę I zniszczenie
Dodatkowe jednostki



2x karabin, losowo strzela w gracza lub w Connora
Odporność: 100% ogłuszenie, szal bitewny, otrucie, klątwa
Niska odporność na błyskawicę I zniszczenie



Przełącznik atakuje tylko Connora
Odporność: 100% ogłuszenie, szal bitewny, otrucie, klątwa
Niska odporność na błyskawicę I zniszczenie

MÓZG WEWNĘTRZNY:



Odporność: 100% ogłuszenie
Atak: ziemia

MÓZG ZEWNĘTRZNY:



Odporność: 100% ogłuszenie
Niska odporność na ogień
Zdolności: klątwa, spowolnienie

KALEB:



Odporność: 100% ogłuszenie, szal bitewny
Atak: woda, ziemia, błyskawica, ogień, demon

ALISA:



Odporność: 100% ogłuszenie, szal bitewny
Atak: błyskawica
Zdolności: ogłuszenie, szal bitewny, trucizna, spowolnienie, klątwa

WIEŻA STRAŻNICZA:



Odporność: 100% ogłuszenie

Całkowita odporność przed wodą, ziemią, błyskawicą I ogniem

Atak: woda, ziemia, błyskawica, ogień

Jednostka wspierająca



Strażnik

Odporność: 100% ogłuszenie

Całkowita odporność przed wodą, ziemią, błyskawicą I ogniem

DOSKIAS:



Odporność: 100% ogłuszenie, otrucie, szal bitewny, klątwa

Atak: woda, ziemia, błyskawica, ogień, demon