

- Насмешка! - Харлей старался кричать так, словно пытался родить чужого, чтобы переагрить двухметрового кролика на себя. Жизнь гнома постоянно висела на волоске, лишь слаженные действия команды не давали ему умереть, хотя чтобы прийти к такой слаженности пришлось умереть раз пять. От этих мыслей на душе у гнома было тоскливо, изначально он был всех выше по уровню, а теперь он был ниже всех, ведь за каждую смерть давали штраф, в размере 20% от опыта.

- Песнь жизни! - Четко по откату скастовал орк-шаман, в его руках была красивая секира, которой он атаковал время от времени, чтобы добавить хоть немного урона.

- Давайте ребятки, осталось немного, - гном-танк воодушевлял команду.

- Огненная стрела! - После отката своего атакующего навыка, сразу же подключился Джус.

Когда у монстра оставалось меньше 10% жизни, сзади появился черный эльф и бесшумно нанес критический удар.

Крэнг

Перед группой упала тушка зайки, которую можно было есть всем приютом несколько дней.

- О, мне дали 5 уровень, что не говори, но качаться тут быстро! - сказал Вирам.

Харлей после этих слов злобно на него посмотрел, словно ему плюнули в лицо.

- Первым делом накопим на нормальное снаряжение первой необходимости, секиру для шамана с высокой м.атакой мы взяли, теперь надо одеть Харли и тогда можно будет взять посох для меня, следом кинжалы, я еще думаю, что можно купить щит, чтобы повысить шанс блока. Только после этого. мы можем подумать надо покупкой навыков..- Джус рассказывал ближайшие планы. За каждого убитого им кролика давали от 3-5 серебряных. - Думаю один день нам нужно, чтобы полностью экипироваться.

- Жалко, что пвп только с 15 уровня разрешены, я думаю мы сейчас бы купались уже в деньгах.

- Соул стоял рядом и мечтательно говорил куда то в небо. У него сейчас было хорошее настроение, а потому его кровожадность была лишь на фоне.

Имя: Соул.

Уровень: 5.

Раса: Темный Эльф.

Класс: Убийца тени.

Профессия: нет

ХП: 620/620

МП: 290/290

Характеристики:

Сила: 10

Ловкость: 15(1)

Конституция: 6

Интеллект: 4

Дух: 4

Защита: 10

Физ. Атака: 72-83

Маг. Атака: 2-5

Навыки:

Активные:

малый Удар в спину ур.2 (200/200) - внезапная атака со спины.

Урон: 400. Стоимость: 20. Откат: 15 сек.

малый Мир теней ур. 2(200/200) - позволяет убийце исчезать в тенях. Нельзя использовать в бою, умение спадет после входа в боевой режим.

Маскировка: 60. Продолжительность: 2 мин. Стоимость: 50.

Уловка(раса) - позволяет отвлечь противника от игрока/группы. Стоимость: 80. Откат: 1 час.

Пассивные:

Владение кинжалами(начальный) - урон от парных кинжалов 2*ловкость.

Покровительство теней(раса) - вам покровительствует богиня Тени - Эшшая. Позволяет 3 раза в день использовать Мир теней во время схватки.

Имя: Харлей.

Уровень: 4.

Раса: Гном.

Класс: Страж.

Профессия: нет

ХП: 1590/1590

МП: 180/180

Характеристики:

Сила: 9

Ловкость: 3

Конституция: 17 (1)

Интеллект: 3

Дух: 5

Защита: 73

Физ. Атака: 21-35

Маг. Атака: 1-3

Навыки:

Активные:

малая Насмешка ур.2 (200/200) - провоцирует противников вокруг персонажа и заставляет их атаковать персонажа.

Стоимость: 20.

малый Камень ур. 2(200/200) - позволяет стражу стать на 4 сек. неуязвимым по отношению к маг/физ атакам.

Стоимость: 60. Откат: 20 мин.

Пассивные:

Владение щитом(начальное): защита щитом +40%, шанс блока 80%.

Родство с камнем(раса): физическое тело твердое, словно первородный камень. Защита увеличена на 2*Конституция.

Мастер своего дела(раса) - ваше понимание ремесленных профессий позволяет вам быстрее их осваивать и получать дополнительные бонусы к готовому изделию.

Имя: Джус.

Уровень: 5.

Раса: Светлый эльф.

Класс: Стихийный маг.

Профессия: нет

ХП: 240/240

МП: 1150/1150

Характеристики:

Сила: 2

Ловкость: 7

Конституция: 5

Интеллект: 14(1)

Дух: 11

Защита: 6

Физ. Атака: 4-7

Маг. Атака: 77-81

Навыки:

Активные:

малая Огненная стрела ур.2 (200/200) - создает магическую огненную стрелу. Урон: 400.
Стоимость: 30. Откат: 10 сек.

Божественная лоза(раса) - в вашей крови остались следы высших эльфов. Оплетает выбранных противников лозой и обездвиживает.

Длительность:10 сек. Стоимость 120. Откат: 2 часа.

Пассивные:

Расширение духовного сосуда(начальный) - вы познали природу маны.

Мана увеличена на 2*Дух.

Быстрое чтение заклинаний(начальный) - сокращает скорость каста на 30%.

Дитя природы(раса) - ваша близость с природой поразительна. Скорость восстановления маны в бою 10%, в мирное время 40%.

Аура Командира (редкий, начальный) - Под вашим руководством группа прошла через множества смертельных битв. Ваша группа получает постоянный эффект усиления: атакующие навыки + 10%, защита + 10%.

Имя: Вирам.

Уровень: 5.

Раса: Орк.

Класс: Шаман.

Профессия: нет

ХП: 840/840

МП: 420/420

Характеристики:

Сила: 5

Ловкость: 3

Конституция: 7

Интеллект: 7

Дух: 8(1)

Защита: 6

Физ. Атака: 35-52

Маг. Атака: 58-71

Навыки:

Активные:

начальная Песнь жизни ур.3 (326/500) - моментально дарует (5*Дух+маг.атака) жизни всем участникам группы, восстанавливает 26 хп каждую секунду. Длительность: 30 сек. Стоимость: 75. Откат: 10 сек.

начальное Раскалывание ур.1 (100/100) - Тяжелый удар сверху невозможно остановить. Игнорирование защиты. Урон: 100. Стоимость: 40. Откат: 30 сек.

Берсерк(раса) - При потере свыше 70% жизни, увеличение маг/физ атаки на 30%, снижение защиты на 50%. Длительность: 10 мин. Стоимость: 20. Откат: 1 час.

Пассивные:

Просветление(начальное): связь с духами позволяет, быстрее вызывать к навыкам. Скорость каста 20%.

Кровь асуры(раса) - ваши физ.атаки усилены магией крови, 20% шанс наложить кровотечение на противника.

П.с. Понравилось придумывать навыки:) Хочу сказать, что в мире Меча и магии, каждый персонаж это действительно уникальная личность и большая степень удачи играет большую роль в становлении топовым игроком.

<http://tl.rulate.ru/book/13895/273327>