

Армир Тееза.Уровень: 11.Опыт: 955\1.600.Класс: Пришелец из другого мира, мастер рун (3 ур.), Пробудившийся.Раса: Прото-Архитектор.ОЗ: 134(+9,6 в час) \160 (+1.000 резерв). ОМ: 250\250(+10 в час. от силы духа, +0,25 в час от природного) (+200 резерв).Родственная Стихия:Тьма(45%).Пустота(55%).Таланты:- Око Архитектора (Ур. 2).Вы наделены силой видеть мир таким, какой он есть на самом деле. Также вы видите дополнительную информацию и основную информацию об другом существе.-Безумный (Ур. 1).Даёт бонус к каждому убийству в виде увеличенного опыта, взамен пользователь утрачивает частичку рассудка за каждого убитого.Способности:-Основы: Манипуляция магией(1-й круг).Эта способность позволяет использовать магию первого круга, основ. Основы используют ману окружающей среды, но сильно нагружают тело.- Власть ночи (Ур. 1),Пассивная способность. Повышает каждую характеристику на 10 ед. в ночное время.-Сновидец (Ур. МАХ).Повышение уровня происходит во сне. Вы быстрее восстанавливаетесь во время сна.-Пробуждение (Ур. 8).Вы начинаете пробуждать силу архитектора и подвергаетесь некоторым трансформациям своего тела, при недостаточной силе духа пользователь теряет контроль над собой.10 минут - Требование 10 силы духа(Требование: Ур. 5 способности. Доступно).3% силы Архитектора пробуждается в вас. Большая часть заклинаний основ и учений не могут нанести вам полный урон.+45 ко всем характеристикам.25 минут - Требование 100 силы духа (Требование: Ур. 10 способности. Не доступно).5% силы Архитектора пробуждается в вас. Тело сильно изменяется из-за чего можно использовать свои когти как оружие. Возможно удлинение любой части тела на 20 см.=Откройте предыдущий уровень=Пассивная сила: Поглощает 10% физического урона и 15% магического при получении удара.Навыки:-Книга Всеобщей Магии: Основы.Вы можете изучить случайное заклинание первого круга. Штраф: Полная остановка регенерации маны на день.- Использование резервов (Ур. 1).Активный навык. Открывает резервы тела, повышая количество здоровья и маны.Время действия: 3 часа.Перезарядка: 3 дня.Штраф после использования: -50% максимального значения здоровья и маны в течение перезарядки навыка.Доступные заклинания:-Основы Стихий: Аква циклон."Управляя маной в воздухе вы превращаете её в воду перед собой и посылаете волну во врага. Эффект зависит от: Собранная в воздухе мана умноженная на ауру.-Начертание рун.Затраты маны: 10 маны.Вы начертаете руны, которые могут быть написаны на языках:-Гномов.-Древних.-Демонов (Изучен).-Лордов Хаоса.-Архитектора.Каждая руна имеет свою стоимость и эффект.Доступные умения:Навык Мечника: Взмах Крыла.

Вернув меч в ножны вы быстро наносите горизонтальный удар который достигает противника. *2.5 ловкости, *1.75 силы.Мирабель фон Зора.Уровень: 26.Опыт: 435\5.500.Класс: Принцесса вампир.Раса: Человек (изначально), проклятое дитя (Предок вампиров).ОЗ: 291(+18,6 в час) \310). ОМ: 11\105(+5 в час. от силы духа, +10 в час от природного).Родственная Стихия:Лёд.Таланты:- Дитя ночи (Ур. Мах).Вы видите ночью также хорошо, как и днём.Способности:- Власть ночи (Ур. 1),Пассивная способность. Повышает каждую характеристику на 10 ед. в ночное время.- Поглощение крови (Ур. 1).Вы поглощаете кровь других существ восполняя своё здоровье и ману.- Чувство крови (Ур. 1).Вы можете различать по вкусу крови к какой расе принадлежит жертва. Предварительно нужно знать, какой вкус у каждой расы.Навыки:- Ледяная хватка (Ур. 7).Активный навык. Пользователь заключает жертву в ледяную тюрьму, из которой он не может выбраться..Время действия: 1 час.Перезарядка: 18 часов.Доступные заклинания:-Ледяные игры.Вы отправляете в противника град ледяных игл.Затраты маны: 20 маны.-Ледяная походка.Вы можете замораживать воду под своими ногами, позволяя двигаться по ней.Расход маны: 11\час.- Ледяная глыба.Вы создаёте ледяную глыбу, которую швыряете в противника.Затраты маны: 10 маны.Доступные умения:Нет.Лилит ПрахУровень: 5.436Опыт: 34.123\26.450.145Класс: Королева Сукуббов, Маг.Раса: СуккубОЗ: 54.391(3264,6 в час)\54.410.ОМ: 4.921.130\12.000.000 (+69.000 в час от силы духа, +45 от природного), ОП(Очки Праны(Заменяет Энергию Души)):0,000013\1(+0,000000001 в год от силы души)Родственная Стихия:Инфернальное

ПламяТаланты:-Очарование (Ур. 235)Вы можете подчинить своей воле существо которое на 235 уровней больше вас.-Глубокое виденье (Ур. 121)Вы владеете совершенными способностями в плане тактики и стратегии.Способности:-Рассовая способность: Изменение облика.Суккубы и Инкуббы могут принимать вид другого существа.-Последний поцелуй (Ур. 41)Суккубы могут одаривать жертву поцелуем который накладывает на цель немоту и снижает характеристики жертвы на 41 ед.-Пакт Суккубы (Ур. МАХ)Суккубы одаривают своего избранника своей любовью из-за чего его характеристики вырастают на 500%.Пассивная сила:Только ваш избранник может удовлетворить вас полностью.Навыки:-Противодействие призыву (Ур. 1.231)Пассивный навык:Вас трудней призвать.-Магистр Инфернального Пламени(Ур. МАХ)Вы владеете всеми заклинаниями Инфернального Пламени до 4-го круга.Заклинания:Вкладка с 5.413 заклинанием.Доступные умения:-Поцелуй Вдовы.Вы владеете особой техникой поцелуя которая душит вашу жертву.Титулы:-ИстиннаяВы перешли порог энергии души и смогли овладеть праной.-Королева СуккубовВы являетесь лидером своей рассы.

Армир Теезе

Мирабель фон Зора

Лилит Прах

<http://tl.rulate.ru/book/6217/184363>