

Окно характеристик мага

Имя мага Александр Волков

Уровень 40

Здоровье 545/545

Энергия 720/720

Выносливость 61/61

Сила 41

Скорость 52

Очки повышения заклинаний 0

Способности:

Атака

1. Магия стихии земли Заклинание «Древесный шип» 5 уровня, урон 30-100, расход энергии 50-120. Статус поднятия уровня: 4/12.
2. Магия стихии земли Заклинание «Метательный лист» 3 уровня, урон 20-50, расход энергии 35-70. Статус поднятия уровня: 6/8.
3. Магия стихии земли Заклинание «Токсичный камень» 2 уровня, урон 10-55, расход энергии 40-70. Статус поднятия уровня: 4/6.
4. Магия стихии земли Заклинание «Земляная мина» 2 уровня, урон 15-60, расход энергии 35-80. Статус поднятия уровня: 2/6.
5. Магия стихии земли Заклинание «Грязевой ком» 2 уровня, урон 6-18, расход энергии 10-27. Статус поднятия уровня: 5/6.
6. Магия стихии земли Заклинание «Отравление ядом» 2 уровня, урон 5-40, расход энергии 10-50. Статус поднятия уровня: 2/6.
7. Магия стихии льда Заклинание «Ледяное безумие» 4 уровня, атака, урон 100-280, расход энергии 140-330. Наносит дополнительный урон охлаждением – 60-110 пунктов. При активации заклятья в заданном месте появляется вихрь из острых снежинок. Максимальная удалённость от мага – 20 метров. Статус поднятия уровня: 2/10.
8. Магия стихии земли
Заклинание «Метательные иглы» 9 уровня, атака, урон 480-590, расход энергии 570-700. При активации заклинания в противника летят иглы. Количество игл в одной атаке зависит от уровня мага. На иглы возможно нанесение яда, что приведёт к дополнительному урону противника. Максимальное расстояние полёта игл – 140 метров. Статус поднятия уровня: 7/20.
9. Магия стихии земли Заклинание «Лист-граната» - заклинание 1 уровня, атака, урон 18-35, расход энергии 27-44. Заклятье – мини-бомба. Отсчёт до взрыва начинается с момента, когда

игрок выпускает с рук лист-гранату, взрыв наступает через пять секунд. Статус поднятия уровня: 1/4.

10. Магия стихии земли

Заклинание «Фантомный древесный лук», 1 уровня, атака. Заклинание генерирует стрелы в зависимости от показателей энергии и скорости. На более высоких уровнях появится возможность создавать самонаводящиеся стрелы, также будет доступна функция невидимости и возможность управлять несколькими луками одновременно. Заклинание «Фантомный древесный лук» первого уровня, наносимый урон 40-175, активация фантомного древесного лука – 70 пунктов энергии, генерация одной стрелы – 210 пунктов энергии. Статус поднятия уровня: 3/4.

11. Магия стихии земли Заклинание «Каменное ядро» 2 уровня, атака, урон 50-85, расход энергии 70-110. Максимальное расстояние – 30 метров. Статус поднятия уровня: 1/6.

12. Магия звука Заклинание «Звуковая пуля» 3 уровня, атака, урон 450-590, расход энергии 500-660, расход здоровья 60-100 пунктов. Заклинание создает звуковой импульс. Максимальное расстояние для поражения цели – неограниченно. Условие для поражения цели – прямая видимость мага своей цели. Звуковая пуля поражает цель либо первую преграду, которую достигнет. Статус поднятия уровня: 0/6.

13. Магия стихии земли Заклинание «Корневой побег» 4 уровня, атака, урон 120-210, расход энергии 150-245. Статус поднятия уровня: 2/10.

14. Магия стихии земли Заклинание «Взрывная роза», 2 уровня, атака, урон 75-140, расход энергии 100-165. При активации заклинания появляется семя розы. Маг по своему усмотрению кладёт семя на любую поверхность. После команды «Подготовка» на этой поверхности вырастает роза. После команды «Взрыв» роза разрывается множеством острых листьев, которые ранят противника в радиусе пяти метров. Статус поднятия уровня: 3/6.

15. Магия стихии земли Заклинание «Сюрикеновый веер», 1 уровня, атака. При активации в противников летят сюрикены. Радиус охвата (расстояние от двух крайних сюрикенов) – пять метров. Наносимый урон 35-65, расход энергии 55-80. Максимальное расстояние полёта – десять метров. Доступен единовременный выпуск 3 сюрикенов. Статус поднятия уровня: 2/4.

16. Магия стихии земли Заклинание «Руки-лианы», 1 уровня, атака. Из ладоней мага вырастают вьющиеся стебли. Наносимый урон – 40-80, расход энергии 50-100. Статус поднятия уровня: 2/4.

17. Магия стихии земли Заклинание «Хищный тюльпан», 4 уровня, атака. В выбранной точке вырастает гигантский цветок, достигающий размеров взрослого человека. Имеет большой красный бутон. Внутренняя сторона лепестков цветка покрыта острыми иглами-зубами. «Хищный тюльпан» может кусать своих жертв, поглощая их энергию для собственного развития. Может плевать взрывными семенами. На более высоких уровнях «Хищный тюльпан» получает возможность передвигаться. Наносимый урон 210-460, расход энергии 350-530. Статус поднятия уровня: 1/10.

Скрытая функция «Призыв» 2 уровня. Количество слотов: 5/18. Расход энергии на активацию функции – 25 единиц/1 слот.

18. Магия стихии земли Заклинание «Дрожь земли», 1 уровня, атака. Маг вызывает землетрясение в радиусе тридцати метров. На земле образуются трещины, нанося

физический урон противнику. Урон – 60-125, расход энергии 85-140. Статус поднятия уровня: 0/4.

19. Магия стихии земли Заклинаний «Град», 1 уровня, атака. Маг создает особую тучу, которая стреляет бобовыми градинами. Маг может перемещать тучу по полю боя. Наносимый урон 115-190, расход энергии – 130-220. Статус поднятия уровня: 0/4.

20. Магия стихии земли Заклинание «Руки-мечи», 2 уровня, атака. Маг превращает свои руки в древесные мечи. Урон 110-400, расход энергии на создание 300-510. Расход энергии на поддержание 20-100 (каждый час действия заклинания). Статус поднятия уровня: 0/6.

21. Магия стихии земли Заклинание «Валун» 1 уровня, атака. Наносимый урон 40-100, расход энергии 70-150. Максимальное расстояние – 20 метров. Огромный валун катится по земле в заданную магом точку. Статус поднятия уровня: 0/4.

22. Магия стихии земли Заклинание «Самонаводящийся сюрикен» 5 уровня, атака. По указке мага сюрикен атакует противника, избегая статичные преграды. Урон – 240-350. Расход энергии 300-410. Статус поднятия уровня: 1/12.

23. Магия стихии земли Заклинание «Звезда игл» 2 уровня, атака. Заклинание представляет собой собранную в пучок сотню игл. Обладает высокой проникающей способностью. Урон 180-260. Расход энергии – 220-330. Статус поднятия уровня: 0/6.

Защита

1. Магия стихии земли

Заклинание «Пылевой барьер» 4 уровня, защита, прочность 120-175, расход энергии 145-220. Статус поднятия уровня: 6/10.

2. Магия стихии огня Заклинание «Огненная стена» 2 уровня, защита, прочность 30-60, расход энергии 37-70. Статус поднятия уровня: 0/6.

3. Магия стихии земли Заклинание «Каменный щит» 5 уровня, защита, прочность 210-285, расход энергии 270-350. Статус поднятия уровня: 2/12.

4. Магия стихии земли Заклинание «Хитиновая броня», 8 уровня, защита. При активации заклинания туловище мага покрывает бронежилет из хитина. Прочность 550-650, расход энергии – 600-720. При поднятии уровней появится возможность создавать наплечники, наручи, наколенники и другие составные доспехов. Статус поднятия уровня: 0/18.

5. Магия стихии земли Заклинание «Парящий лист» 6 уровня, защита. Прочность – 380-470. Расход энергии 430-540. Вокруг мага кружится лист. При направленной атаке лист встаёт на пути атакующего заклятья. В зависимости от вложенных сил и необходимости лист может резко увеличиться в размерах, полностью нивелируя атаку противника. Маг может активировать заклинание неограниченное количество раз подряд, «Парящие листья» друг с другом не конфликтуют, потребляют энергию только при создании, исчезают - только когда их разрушает вражеское заклятье. Статус поднятия уровня: 0/14.

Вспомогательные

1. Магия разума Заклинание «Видеть незримое» 2 уровня, расход энергии от 15 пунктов (Десять - за активацию, ещё пять единиц за каждые полминуты работы заклятья).

2. Магия ауры Заклинание «Пространство ауры», 9 уровень. «Пространство ауры» создаёт область-пустоту в вашей ауре, где вы имеете возможность хранить материальные объекты. После активации заклинание нельзя деактивировать. Каждый день в зависимости от суммарного веса носимых материальных объектов заклятье будет потреблять определённое количество энергии. С повышением вашего уровня и поднятием уровня заклинания вы можете снижать расход потребляемой энергии и/или увеличивать максимально допустимый вес.

3. Магия стихии земли Заклинание «Древесная трансформация» 4 уровня заклинание позволяет не только видоизменять шипы, добавляя очков к возможному урону, но и создавать самодвижущихся големов, наделяя их различными атакующими способностями.

Доступные мутаторы:

«Арбалет» 3 уровня. Активация – 350 пунктов энергии, наличие трёх болтов, урон одного болта 80-110.

«Древесная кожа» 3 уровня. Активация – 400 пунктов энергии, прочность – 200-300 пунктов, время действия – 10 минут.

«Плодоносящее дерево» 2 уровня. Активация – 350 пунктов энергии. Активировав мутатор, маг создаёт карликовое дерево, которое приносит от 1 до 5 плодов, моментально восполняющих здоровье, энергию и выносливость мага. Плоды этого дерева являются улучшенной альтернативой таблеткам пополнения характеристик.

4. Магия ауры Заклинание «Лечебное восстановление» 10 уровня. Это вспомогательное заклятье, с помощью которого вы можете пополнять очки здоровья, расходуя пункты энергии и выносливости. Также это заклинание способно ускорить процесс заживления всевозможных травм организма. При достижении десятого уровня «Лечебного восстановления» откроется возможность регенерировать утраченные органы.

5. Магия разума Заклинание «Компас» 2 уровня, активация – 100 пунктов энергии, радиус действия – до 4 километров. Заклинание позволяет определить местонахождение ботов. Чем выше уровень заклинания, тем большее расстояние можно охватить. Также можно определять тип магии, который используют боты.

6. Магия стихии земли Заклинание «Каменная ловушка», 2 уровня, урон энергии – 100-180, расход энергии 195-260. Прочность 90-195. Заклинание заключает противника в каменную тюрьму и постепенно выкачивает силы. Начиная со второго уровня часть выкаченной энергии передаётся создателю «Каменной ловушки». Статус поднятия уровня: 0/4.

7. Магия стихии земли Заклинание «Фотосинтез», 2 уровня, расход энергии от 60 пунктов (40 пунктов за активацию и 20 пунктов за каждую минуту работы заклятья). В дневное время суток благодаря заклинанию «Фотосинтез» маг может поглощать солнечную энергию и преобразовывать в собственную магическую энергию. За минуту работы заклятье способно сгенерировать 250-300 пунктов энергии.

8. Магия ветра Заклинание «Крылья ветра» 1 уровня, расход энергии от 200 пунктов (100 пунктов за активацию и 100 за каждую минуту работы заклятья). Благодаря заклинанию создаются воздушные вихри, дающие возможность магу летать.

9. Магия стихии земли Заклинание «Родство со стихией», 2 уровня. Позволяет магу на время переместиться в предмет, связанный со стихией земли. Родство длится 20-50 секунд. Расход энергии 300-410.

Катя – 28 уровень. Земля, Снежки магии льда, Огненные кометы

Марина – 26 уровень. Огонь, Древесные шипы, Ледяная кожа

№ Имя Заклинание Описание

1 Террор Ужас тьмы Попавший под заклинание маг погружается в кошмар наяву, ему мерещатся монстры, которые на него нападают. Заклинание выпивает силу жертвы. Если жертва сопротивляется, она бездумно выпускает заклятья, тратя свои силы. Разрушить кошмар можно либо заклятьем света, либо другое мощное заклятье, но должно попасть в ядро кошмара.

2 Кнут Темный кнут Появляется кнут из тьмы. Высокая проникающая способность. Ранит плоть противника, игнорируя слабые щиты.

3 Тень Тень тьмы Маг создает человекоподобную тень. Тени атакуют противника, разрушая здоровье. Урон не суммируется, чтобы уничтожить тень, надо иметь достаточно мощное заклятье

4 Мираж Поглощение тьмой Маг становится невидимым для окружающих

5 Мрак Завеса тьмы В радиусе ста метров появляется черный туман, дезориентируя противника. Выпивает силы, разъедает плоть

6 Ураган Ураган тьмы Создается вихрь из энергии тьмы. Неподконтрольный. Разрушает все живое на своем пути. Либо уничтожается мощным заклятьем, либо исчезает, когда иссякает энергия

7 Призрак Теневой портал Позволяет перемещаться магу из тени в тень. Способность усиливается при Завесе тьмы.

8 Рыцарь Луч тьмы Маг создает луч из энергии тьмы, который длинной полосой устремляется в противника

9 Ниндзя Теневой диск Создается диск из магии тьмы, способен проникать сквозь материальные предметы. Поражает плоть противника

10 Вулкан Вулкан тьмы Из недр земли появляется вулкан, который выплевывает сгустки тьмы, разъедающие все живое

11 Затмение Чёрное солнце На небе появляется чёрное солнце из энергии тьмы, которое взрывается. Взрывной волной и сгустками тьмы разрушает все вокруг

12 Армагеддон Дождь тьмы Небо заволакивает черное облако, которое выпускает капли тьмы, поражающие все живое

13 Страж Ковчег тьмы Маг создает купол тьмы, защищающий от всех магических атак.