

Гайд для Мага-ветерана -автор : Wizard

Содержание :

- 1.0 Экипировка XII уровня + (корона+Плащи+Пряжка)
- 1.1 Оружие XII уровня
- 1.2 Чарки
- 1.3 Руны
- 1.4 Сумки
- 1.5 Гриб
- 1.6 Оберег
- 1.7 Титулы

- 2.1 Аура
- 2.2 Знаки
- 3.0 "Приемы и Заклинание "
- 3.1.0 Приёмы
- 3.1.1 Приемы силы духа
- 3.1.2 Приемы крови
- 3.2.0 Заклинание
- 3.2.1 Заклинание школ: Огня / Воды / Земли / Воздух
- 3.2.2 Заклинания Серой магии
- 3.2.3 Заклинания Белой магии
- 3.2.4 Заклинания Черной магии
- 3.3 Свитки
- 3.4 Карманные защиты
- 3.5 Ошибки противника / другие
- 3.5.1 "Маг Шторм
- 3.5.12 "Божественный щит"
- 3.5.123 Змеиная грация
- 3.5.13 Выпустить зверя
- 3.5.2 "Защита Призраков"
- 3.5.4 "Боевая память"
- 3.5.5 "Коллекции древних"
- 3.5.6 Перекрывающиеся защиты
- 3.5.61 Дебаффы (используемые против магов)
- 5.1 Восстановление HP/MP в бою
- 5.3 Изумрудный Кристалл (выведено из игры)
- 5.4 Кристаллы Отморозка (зимний период)
- 5.5 Советы магов
- 6.1 Маг Огня
- 6.2 Маг Воды
- 6.3 Маг Воздуха
- 6.4 Маг Земли

1.2 Чарки



Чем выше качество чарки, тем больше модификаторов и статов она может содержать. На текущий момент адекватная "за-чарка" в БК от ER+ и выше

Наиболее ценные модификаторы в чарке: Защита от магии (ЗОМ) и Защита от урона (ЗОУ) игроки усердно ищут чарки с такими модификаторами.

Магам такие модификаторы как (• Мф. против увертывания (%): • Мф. против критического удара (%): • Уровень маны:) не совсем нужны, а присутствие таких мф в чарке в больших количествах ослабляют сильно чарку.

На помощи приходит Торба Старого Алхимика (отдел "Чарки") где можно купить чарку и распределить самостоятельно параметры в нее.

1.3 Руны



Руны являются важной частью улучшения каждого предмета Экипировки. Найти хорошие руны - задача не из легких. Маг очень требовательный, руны должны быть почти идеальные.

Руны качество ER: • Подавление защиты от магии X +1 • Мф. мощности магии X +3 • Мф. против мощности крит. удара (%) +12 • Интеллект +4 (Магазине Дария -150екр)

Руны качество U: • Подавление защиты от магии X +1 • Мф. мощности магии X +6 • Мф. против мощности крит. удара (%) +12 • Интеллект +5 • Защита от урона +3 (Магазине Дария -300екр)

Также в Лавке редких товаров можно купить руны Л качество,комплект (15 рун) такие руны очень дорогие но что не сделаешь ради любимой игры ;)

1.4 Сумки



Сумка Ветерана XVIII • Мф. против критического удара (%): +400 • Мф. увертывания (%): +400 • Увеличивает вместимость: +500 • Увеличивает грузоподъемность: +200 • Защита от рубящего урона: +120 • Уровень жизни (HP): +400



Сумка изумрудных запасов. • Мф. против мощности крит. удара (%): +10 • Увеличивает грузоподъемность: +150 • Защита от магии: +50



Большая сумка для трупов • Мф. против мощности крит. удара (%): +5 • Мф. против критического удара (%): +35 • Увеличивает грузоподъемность: +120 • Защита от магии: +20 • Защита от урона: +10



Сумка Тихого Папоротника • Мф. против мощности крит. удара (%): +5 • Увеличивает грузоподъемность: +150 • Защита от магии огня: +70 • Уровень жизни (HP): +40



Сумка вечного пилигрима • Защита от магии: +60 (или) • Защита от урона : +60

1.5 Гриб



Воздействие Гриба над игроком очень сильное
для EP гриба -45 минут (4 раза в день) активным игрокам надо по 4-5 грибов на класс
для L грибов нет срока, бафф висит постоянно на игроке
*Параметры надетого гриба также прибавляются персонажу

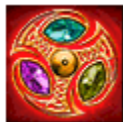
1.6 "Оберег" (Артефакт который способен отражать часть урона предназначенного вам в других участников боя)



-**Оберег Капля** Может вместить 1 самоцвет (очень слабый , даже не думайте такой покупать)



-**Оберег Весы** Может вместить 2 самоцвета (Можно купить в Магазин Кровавых Цехинов : Цена: 1 кр.Требуется предмет: [Кровавые Цехины]x200)



- **Оберег Трефот** Может вместить 3 самоцвета (Можно купить в Березке: Цена: 200 екр)

как правило маги ставят в свои обереги камни отражение от **режущего / дробящего / рубящего** урона

Совет : когда противник видит что вы активировали оберег он попытается уйти в кинетику или другие защиты, поэтому как минимум :

1. Не показывайте противнику активацию оберега за много до размера, лучше на последних секундах или когда точно знаете что он дал вам размен
2. Убедитесь что у него задержка на кинетику.
3. Желательно чтоб он находился под шоком
4. Используйте максимально -эффективно оберег только против противников против которых у вас есть камни
- 5 Не использовать оберег если в бою нет таких противников против которого у вас есть Перенаправление урона.

больше информации про обереги можно прочитать здесь <https://lib.paladins.ru/handbook/mine/#>

1.7 Титулы

Титулы являются очень важным элементом для магов, позволяющим повысить их уровень жизни, который и так низок по сравнению с другими классами.

Перечисленные ниже титулы , являются наиболее полезными для мага



Монументальный Хранитель Желтой Школы V • Уровень жизни (HP): +2500 Мф. мощности +50 +





Хранитель Желтой Школы V • Уровень жизни (НР): +2000 Мф. мощности +50 +



Хранитель Желтой Школы III • Уровень жизни (НР): +1000 Мф. мощности +30 +



Хранитель Желтой Школы I • Уровень жизни (НР): +500 Мф. мощности +15 +



Хранитель Жизни V • Уровень жизни (НР): +3000 (Использовано свитков лечения: 0/100000)



Хранитель Жизни IV • Уровень жизни (НР): +2000 (Использовано свитков лечения: 0/25000)



Хранитель Жизни III • Уровень жизни (НР): +1000 (Использовано свитков лечения: 0/10000)



Призма Желтой Школы - Позволяет усилить Титулы Желтой Школы с помощью титулов из Лиги Мастерства
 Больше информации про **Титулы** можно найти тут <https://lib.paladins.ru/handbook/titles/yellow/>

2.1 Аура



- **Свечение огня** (Маг Огня)



- **Блики Воды** (Маг Воды)



- **Сияние искр** (Маг Воздуха)



- **Мерцание Песка** (Маг Земли)

Все 4 стихий разные соответственно и все 4 Ауры разные но работают все по одному принципу > усиливают урон своей школы и уменьшают остальные 3 школы

-Это сделано специально чтобы не смешивать заклинание разных школ

Аура появляется в бою сразу же как маг наколдовал любое заклинание своей школы и складывается до x5 Мф. мощности магии Огня/Воды/Земли/Воздуха(%): +15 , по 3% за каждый стак.

На практике любой маг может разогнать свою ауру за 1-3 размена до x5 , но давайте научиться делать это правильно для этого приведу пару примеров :

Неправильно

[Hide](#)

02:14 Wizard [12]Инф. о Wizard вмешался в поединок!

02:14 Wizard применил заклинание **"Магический Барьер [12]"** (маг барьер-заклинание серой школы -аура не активировалась)

02:14 Wizard нарисовав вокруг себя несколько рун, призвал заклятье **"Оледенение [12]"** на Карась Михаил **-1000 [4304/5304]** (Оледенение -Аура 1 стак +3%)

02:14 Wizard впал в транс и начал бормотать заклятие **"Водная Преграда"** на Кетсалькоатль. (Водная Преграда -Аура 2 стак +6%)

02:14 Wizard потратил свой ход на магию.

02:14 Wizard ковырялся в зубах, но в это время обезумевший Карась Михаил с испугу рассек острым мечом лопатку соперника. -- [8500/8500]

02:14 Wizard задумался, и внезапно Карась Михаил саданул режущий удар гардой в пупок соперника. -- [8500/8500]

Правильно

[Hide](#)

02:14 Wizard [12]Инф. о Wizard вмешался в поединок!

02:14 Wizard применил заклинание **"Магический Барьер [12]"** (маг барьер-заклинание серой школы -аура не активировалась)

02:14 Wizard впал в транс и начал бормотать заклятие **"Водная Преграда"** на Кетсалькоатль. (Водная Преграда -Аура 1 стак +3%)

02:14 Wizard нарисовав вокруг себя несколько рун, призвал заклятье **"Оледенение [12]"** на Карась Михаил **-1030 [4274/5304]** (Оледенение -Аура 2 стак +6%)

02:14 Wizard потратил свой ход на магию.

02:14 Wizard ковырялся в зубах, но в это время обезумевший Карась Михаил с испугу рассек острым мечом лопатку соперника. -- [8500/8500]

02:14 Wizard задумался, и внезапно Карась Михаил саданул режущий удар гардой в пупок соперника. -- [8500/8500]

Также Правильно

[Hide](#)

02:14 Wizard [12]Инф. о Wizard вмешался в поединок!

02:14 Wizard применил заклинание **"Знак Воды"**. (Защита от магии земли (%): +16, Мф. против мощности крит. удара (%): +45) (Знак Воды -Аура 1 стак +3%)

02:14 Wizard впал в транс и начал бормотать заклятие **"Водная Преграда"** на Кетсалькоатль. (Водная Преграда -Аура 2 стак +6%)

02:14 Wizard нарисовав вокруг себя несколько рун, призвал заклятье **"Оледенение [12]"** на Карась Михаил **-1060 [4244/5304]** (Оледенение -Аура 3 стак +9%)

02:14 Wizard потратил свой ход на магию.

02:14 Wizard ковырялся в зубах, но в это время обезумевший Карась Михаил с испугу рассек острым мечом лопатку соперника. -- [8500/8500]

02:14 Wizard задумался, и внезапно Карась Михаил саданул режущий удар гардой в пупок соперника. -- [8500/8500]

В данных примеров простая изменение очередность немного усиливает урон , да 3%-6% это мало но именно такие вещи и могут изменить исход боя.

Какой защитный прием/заклинание использовать первым ? маг барьер/защита школы(иней/огневой щит/каменный щит/туманка)/отражалка/знак- все 4 защитные заклинание могут быть использованы в зависимости от боя / цели / и соперников (об этом немного позже)

Hint: *умышленное снижение своего урона при использовании разных школ в клановых подземках где нужно

рихтануть смертоносцев 😊👉

2.2 Знаки

У каждого мага свой знак - дающие ощутимое преимущество над своим антикласом + повышение одного или нескольких параметров



-Знак Огня - (Защита от магии воздуха (%): +X, Мф. мощности магии стихий: +Y) "-12MP каждый размен"

X=Интеллект/40

Y=Интеллект/16



-Знак Воды - (Защита от магии земли (%): +X, Мф. против мощности крит. удара (%): +Y) "-12MP каждый размен"

X=Интеллект/40

Y=(общий пмк-пмк от выноса)/8+12



-Знак Воздуха - (Защита от магии воды (%): +X, Уменьшение расхода маны (%): +Y) "+12MP каждый размен"

X=Интеллект/40

Y=Интеллект/100



-Знак Земли - (Защита от магии огня (%): +X, Защита от урона/магии : +Y, Броня головы/корпуса/пояса/ног: +Z) "-12MP каждый размен"

X=Интеллект/40

Y=Интеллект/10

Z=Интеллект/7

*все расчеты делаются с округлением вниз

Внимательно изучите формулы и посчитайте у вас , возможно замена 1 слабой руны/чарки повысит ваш знак

Также в боях где вы или ваш соклан зайдёт с флагом интеллекта , рекомендую использовать знак после маха флага

Должен упомянуть чтобы поддерживать знак нужно 12MP каждый размен иначе он спадёт

Также тёмные маги тоже могут снять знак с помощью заклинание "Забвтье"

Только один класс из всех 4 стихий может себе позволить такую роскошь и "не использовать знак" во время боя если напротив нет земляных магов и критов - и это логично, у остальных 3 класса использование знака почти обязательно

3.0 "Приемы и Заклинание "

3.1.0 Приёмы (могут использовать все классы)


3.1.1 Приемы силы духа



-Призрачная защита - уменьшает любой входящий урон в четыре раза

 -Призрачный Кинжал - уменьшает *колющий* урон в два раза (урон который прошел регалией - не режется)


 -Призрачный Топор - уменьшает *рубящий* урон в два раза (урон который прошел регалией - не режется)

 -Призрачный Удар - уменьшает *дробящий* урон в два раза (урон который прошел регалией - не режется)

 -Призрачное Лезвие - уменьшает *режущий* урон в два раза (урон который прошел регалией - не режется)

3.1.2 Приемы крови

 Стойкость (Защита от урона (%): +5, Защита от магии (%): +5) можно применять до х3 - складывается до 15%

 Ярость (увеличивает ваш урон (%) +5%) можно применять до х3 -складывается до 15%


*все приемы из списка (3.1.1) и (3.1.2) гадаемые !

рекомендую уходить в профильные защиты 3.1.1 сразу после применение :  /  или активизацией









 таким образом гарантировать минимум 2 размена под призрачкой пока ваш соперник находится под шоком


3.2 Заклинание (могут использовать только маги определенной школы)


3.2.1 Заклинание школ: Огня / Воды / Земли / Воздуха (не подвержен действию шока)

 "Огненный Щит" Следующие 3 размена вы получаете на 50% меньше повреждения, физические отражают небольшой урон назад;. $50\% \times 3(10) Q=0.15$

 "Иней 12" Следующие 4 размена вы получаете на 40% меньше повреждения, $40\% \times 4(11) Q=0.14(54)$

        за 4 размена пока активна защита , маг получает по +40 ед защит от определенного урона или магии (максимум +160), атаки которые прошли регалий по магу не добавляют ничего)

 "Каменный Щит" - Вы получаете на 95% меньше урона, Великолепный защитный прием против сильного игрока в толпе $95\% \times 1(7) Q=13.57$ общая задержка с Песчаный Щит

 "Песчаный Щит" В течение 5 разменов вы получаете на 30% меньше урона от магий ,пмк и 20% шанс на "-1" от физ атак .Великолепный защитный прием против группы игроков с +/- одинаковыми усилениями $125\% \times 5(8) Q=0.1562$

 "Воздушный щит". (Уменьшение расхода маны (%): +10, Защита от магии (%): +25) ,общая задержка с туманкой



"Туманный образ" Следующее попадание(2 магических и 1 физическое) по вам отражается в случайную цели

Q-коэффициент полезности приема

3.2.2 Заклинания Серой магии



Магический Барьер

• Абс. мф. против критического удара (%) = **Мастерство владения магией Света**

• Емкости маг барьера = **Мана*3.5/6**

3.2.3 Заклинания Белой магии



Отражение Ненависти полукаст, 3 заряда ,действует 4 хода



Белоснежный Покров Снижает получаемый урон на 15% (15%x10(10) Q=0.15) общая задержка с

"3.2.1"



Медитация , регенит ману % от умелок в свет (6%+1%за каждое умение в свет) *тратит ход



Озарение Увеличивает Мастерство владения стихией:+3 своя школа +2 остальные школы + Уменьшение расхода маны (%): +8 ,можно применить до x3 , эффект суммируется



Очищение Мастерство владения магией Света:<12 снимает 3 негативных эффекта , тратит полукаст



Светлое Очищение=Мастерство владения магией Света:12 снимает 3 негативных эффекта , не тратит полукаст

3.2.4 Заклинания Черной магии



- Тихие страдания



Забвение



Цепи ужаса



Опустошение



Поглощение

3.3 Свитки



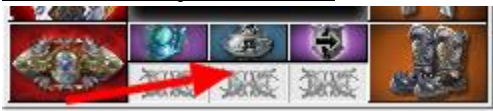
Волевой Барьер Не даёт парализовать вас противнику длительное время. Поглощает 10 ходов парализации

Hide

желательно: зная что у противника парал в кармане или транквилизирующие стрелы ;) , использовать сразу

избежать:

дать себя парализовать



банка с надписью "R" в кармане у противника это парал





Змеиная грация На 3 хода вы уворачиваться от всех физических атак и получаете по "-1" от всех магических. Задержка: 30

[Hide](#)

желательно:

продлить по прицепу "+1"

использовать полу-касты на урон

на последнем размене змейки использовать Отражение Ненависти (с)  Mr Garlic [12]  откат приема 1 размен **работает только против воинов , такое не делать против магов

избежать:

не использовать против магов которые уже кастанули >противоречит принципу "+1"

Ни при каких обстоятельствах не используйте полу-касты для защитных приемах как (Огненный Щит, Иней, Каменный Щит и так далее)

не использовать с другими защитами (смотрим пункт 3.5.6 Перекрывающиеся защиты)



Кинетический Барьер На 3 хода весь получаемый урон сокращается в 4 раза (-75%), весь наносимый урон сокращается в 2 раза (50%) Задержка: 15

[Hide](#)

желательно:

продлить по прицепу +1

игрокам без рубашки 12EP самое время медитировать

самое время обновить Магический Барьер (смотрим пункт 3.2.2 Заклинания Серой магии)

использовать для снижение урона когда недоступны защиты из списка заклинаний

избежать:

не использовать если уже маг-противник по вас кастанул, вы снижаете эффективности свитка на "-1" >противоречит принципу "+1"

не использовать с другими защитами (смотрим пункт 3.5.6 Перекрывающиеся защиты)

не использовать полу-касты на урон

не использовать с "Дар Героев"

не использовать усиление касты , урон которых превышает базу (Острая Грань, Касание Грозы, Язык Пламени, Каменный Удар, Гравитация и так далее ...)



Кристаллизация Гиганта. - Снижает получаемые повреждения до половины и снимает один негативный эффект. Защита длится от 3 до 5 ходов. Задержка: 15-20?

[Hide](#)

желательно:

продлить по прицепу +1

используйте только тогда, когда вы знаете точно что у противника задержка на разгадку

не показывать за долго до размена , попытаться замаскировать это в логе (с опытным противником такое не пройдет)

избежать:

гадается /крадётся

не использовать если уже маг-противник по вас кастанул, вы снижаете эффективности свитка на "-1"

>противоречит принципу "+1"



Свиток толстой кожи -Снижает первый физический или магический урон на 66%

[Hide](#)



-эффект на персонаже

желательно:

использовать когда другие защиты недоступны

избежать:

гадается

не использовать под эффектом "выстрел в голову"

не использовать против стрелков под приемом зеркальный щит



Свиток толстой шкуры - После магического воздействия, урон по вам снизится на 20%

Hide



pasive



active



Продвинутый свиток очищения яда Снимает все отравление с персонажа , (Долговечность: 0/25)

Hide

желательно:

чистить Ядовитый Пузырь вместе с Отравление

избежать :

чистить Взрывы от воинов/стрелков

часто противник кидает отравление и ждет пока вы дурачок почистите а потом кидает и пузыри сзади ,

итого вы потратили 2/25 из свитка



Продвинутый свиток рассеивания проклятий Снимает все проклятия с персонажа , (Долговечность: 0/25)

Hide

желательно:

чистить Метеорит/ Заземы / Пожирющее Пламя / Казни и другие проклятие

избежать :

часто противник кидает зазем и ждет пока вы почистите а потом кидает и метеор сзади , итого вы потратили 2/25 из свитка



Свиток дополнительного здоровья - В бою можно добавить себе 25% оставшегося здоровья. таким образом снижает стоимость отхода одного столба в бою с 10 духа до 8 духа

Hide



-эффект на персонаже

желательно:

использовать перед тем как начать восстанавливать здоровье

избежать :

не использовать за долго до начало лечение если у вас рубашка "U-L" и вы планируете 5 столбов только на рубашке, без свитков



Еще один свиток дополнительного здоровья - В бою добавляет 50% выбитого здоровье. таким образом снижает стоимость отхила одного столба в бою с 10 духа до х духа

Hide



-эффект на персонаже

желательно:

использовать перед тем как начать восстанавливать здоровье

избежать :

не использовать за долго до начало лечение если у вас рубашка "U-L" и вы планируете 5 столбов только на рубашке, без свитков



Благословение звезд (день рождения) -выведено из КВ/ПКВ

Hide

желательно :

избежать :

P.S. продлить по прицепу +1 словить последний ход маг каст/двойной бросок/ выстрел на кураже / в защиту , а сам размен сделать с воином или стрелком

3.4 Карманные защиты



Изумрудный щит Повышает защиту (20%) от повреждений на 5 ходов (можно купить в Магазин Кровавых Цехинов/Аукцион/найти в Эмералд на 3 Этаже)



-Эффект на персонаже после использование **Стараться использовать когда напротив команда состоит только из воинов / стрелков**



Изумрудный амулет Повышает защиту (20%) от магии на 5 ходов (можно купить в Магазин Кровавых Цехинов/Аукцион/найти в Эмералд на 3 Этаже)



-Эффект на персонаже после использование **Стараться использовать когда напротив команда состоит только из магов**



Алмазный щит Повышает защиту (10%) от повреждений на 5 ходов (можно купить в Магазин Кровавых Цехинов/Аукцион/найти в Эмералд на 3 Этаже)



-Эффект на персонаже после использование **В КВ/ПКВ такие лучше не брать**



Алмазный амулет Повышает защиту (10%) от магии на 5 ходов (можно купить в Магазин Кровавых Цехинов/Аукцион/найти в Эмералд на 3 Этаже)



-Эффект на персонаже после использование **В КВ/ПКВ такие лучше не брать**



Цепь защитника -Повышает защиту от магии и урона до +200 (по сути Цепь защитника слабее чем Изумрудный щит/Изумрудный амулет и за Долговечность: 0/3)



-Эффект на персонаже после использование **В КВ/ПКВ такие лучше не брать**



-повышает физическую защиту при воздействия физического урона



-повышает магическую защиту при воздействия магического урона урона

если вы под эффектом "Цепь Защитника" и маг противник кастует по вам критом с него "высасывайтесь хп"

20:24 **Агент Джек** догадавшись, что пришло время показать себя, произнес заклятье "**Булыжник [12]**" на **Wizard**. -- [8869/8869]
 20:24 Цепь Защитника налилась кровью и **выпила жизненную энергию** **Агент Джек** передав её хозяину. +70 [8869/8869] -70 [8014/8207]
 20:24 Стремительно вращаясь вокруг хозяина Цепь Защитника увеличила его сопротивление магии.
 20:24 **Wizard** потратил свой ход на магию.
 20:24 **Агент Джек** потратил свой ход на магию.
 20:24 Закончилось действие эффекта "**Огненный Щит**" для **Wizard**
 20:24 **Агент Джек** применил заклинание "**Магический Барьер [12]**".
 20:24 **Агент Джек** догадавшись, что пришло время показать себя, произнес заклятье "**Каменный Удар [12]**" на **Wizard**. -3 [8866/8869]
 20:24 Стремительно вращаясь вокруг хозяина Цепь Защитника увеличила его сопротивление магии.
 20:24 Цепь Защитника налилась кровью и **выпила жизненную энергию** **Агент Джек** передав её хозяину. +28 [8869/8869] -28 [7986/8207]

+70 /- 70 hp (база) , если противник без маг барьера

+28 /- 28 hp , если противник с маг барьера (-60%)

....и дальше может режится в зависимости от защит



Зелье грации - Увеличит Абсолютный шанс уворота на 10% на три хода. (можно купить в Магазин Кровавых Цехинов)



-Право Выбора -После использования дает возможность 3 раза поменять противника - своего рода тоже как защита - откатится на более слабом противнике (можно купить в Магазин Кровавых Цехинов/Аукцион/найти в Эмералд на 3 Этаже)

Совет: Карманные защиты используются когда (3.2 Заклинание + 3.3 Свитки) не доступны Карманный защиты (3.4) не гадаются

3.5 Ошибки противника / другие

3.5.1 "Маг Шторм" ><https://news.combats.com/4319.html>



"Дар Героев" не используем с полукастом к примеру :

07:21 Wizard впал в транс и начал бормотать заклятие "Отравление [12]" на Потусторонний Жнец. -52 [2148/2200]

07:21 Wizard получил от Древних Героев возможность использовать прием без потери хода.

07:21 Wizard, победив страх, решил поразить Потусторонний Жнец заклятьем "Оледенение [12]". -286 [1862/2200]

07:21 Закончилось действие эффекта "Дар Героев" для Wizard

07:21 Wizard наконец сфокусировал свое внимание на поединке и наколдовал "Острая Грань" на Потусторонний Жнец. -175 [1687/2200]

несмотря на то что острая грань на 35% сильнее оледенение , 3 каст активировалась защита маг шторма и срезала очень много из урона

визуальный пример маг шторма:

19:57 **Wizard**, победив страх, решил поразить **Баракиэль** заклятьем "**Каменный Цветок [12]**". -420 [3526/6810]
 19:57 **Wizard**, недружелюбно засопев, применил прием "**Ярость x 3**". (Мф. мощности урона (%): +15, Мф. мощности магии стихий (%): +15)
 19:57 **Wizard** догадавшись, что пришло время показать себя, произнес заклятье "**Метеорит [12]**" на **Баракиэль**. -312 [3214/6810]
 19:57 **Wizard** начертав в воздухе нецензурный знак, обрушил на **Баракиэль** заклятье "**Каменный Удар [12]**". -376 [2838/6810]
 19:57 Закончилось действие эффекта "**Дар Героев**" для **Wizard**
 19:57 **Wizard** догадавшись, что пришло время показать себя, произнес заклятье "**Булыжник [12]**" на **Баракиэль**. -72 [2766/6810]
 19:57 **Wizard** потратил свой ход на магию.
 19:57 Закончилось действие эффекта "**Отражение Ненависти**" для **Wizard**
 19:57 **Wizard**, выкрикнув: «А ещё я вот так могу!», применил прием "**Отражение Ненависти**" на **Баракиэль**. -5 [2761/6810]
 19:57 **Wizard** закончился в рывок, но **Баракиэль** беспринципно вменял злодейский удар, возмездием за что-то, а не за что-то. -11 [6802/7172]

третий каст :Каменный Удар [12] -60%


четвертый каст :Булыжник [12] -90%

еще один пример маг шторма:

22:19 Celestion начертав в воздухе нецензурный знак, обрушил на Дантиста заклятье "Метеорит [12]". -87 [13667/14283]
22:19 Celestion утратил здоровье от эффекта "Выстрел в голову" -20 [9028/11686]
22:19 Celestion, пораскинув мозгами по земле, сообразил, что его выручат или прием "Толстая шкура" или вмешательство Мусорщика.
22:19 Filteria впала в транс и начала бормотать заклятие "Испепеление [12]" на Дантиста. -280 [13387/14283]
22:19 Filteria наконец сфокусировала свое внимание на поединке и наколдовала "Ярость Преисподней" на Дантиста. -179 [13208/14283]
22:19 Закончилось действие эффекта "Тлеющий пепел" для Дантиста
22:19 Filteria догадавшись, что пришло время показать себя, произнесла заклятье "Язык Пламени [12]" на Дантиста. -30 [13178/14283]
22:19 Celestion использовал Прозрение.
22:19 Celestion, победив страх, решил поразить Дантиста заклятием "Каменный Удар [12]". -78 [13100/14283]
22:19 Celestion утратил здоровье от эффекта "Выстрел в голову" -18 [9010/11686]

Celestion всё сделал правильно , прощупал противника на защиту , метеор зашёл нормально , нажал прозрение потом 130 , но увы за ато время Filteria "как из пулемёта" кастанула 3 каста по той же цели третий каст:Ярость Преисподней-60% четвертый каст: Язык Пламени -90% пятый каст: Каменный Удар-90%

когда в команде 2+мага нужно следить за боем и кастовать акуратно не попадая в шторм

3.5.12  "Божественный щит" - кастовать "-1" в щит ошибка, лучше махните флагом /медитируйте или бейте посохом /точный выстрел(стрелок)

3.5.123 Змеиная грация - кастовать "-1" ошибка , выставить 2 блока из 5 у вас есть шанс 40% заблокировать удар противника , ато лудче чем кастануть -1,, и потом получить с по шишке :)

3.5.13 Выпустить зверя Если ваш противник случайно выпустил в бою зверя , не торопитесь его убить(исключение бой 1-1 без хила)

На нем можно медитировать / махать флагом / откатить задержку на заклинание / использовать точиний выстрел (для стрелков)

3.5.2  "Защита Призраков"

Если игрок проходил квест https://lib.paladins.ru/handbook/ghosts_memory/




и получил такой предмет за прохождение квеста Память всех призраков - Этот предмет дает игроку шанс получения временного защитного приема в бою : "Защита Призраков" После активации приема, в следующем размене (и весь урон до самого размена)

игрок получит только 25% урона. Когда он появится - полный рандом , также хочу отметить что после появления у нас есть выбор: использовать его сейчас или на следуйщем размене , если его не использовать за 2 размена то он исчезнет.

Данный прием нельзя разгадать или украсть 

Совет: стараться продлить по "принципу +1" словить маг каст в него, а сам размен сделать в войном/стрелком

3.5.4  "Боевая память" (для владельцев У оружия)

Каждая победа в конфликтные бои увеличивает боевую памяти (+1 победа за обычный бой , +5 побед если бою стать Великим воином)

<u>Побед</u>	<u>50</u>	<u>500</u>	<u>100</u>	<u>1400</u>	<u>170</u>	<u>230</u>	<u>5000</u>	<u>800</u>	<u>8600</u>	<u>12000</u>
			<u>0</u>		<u>0</u>	<u>0</u>		<u>0</u>		

<u>Мощность стихий</u>	<u>+1</u>	<u>+10</u>	<u>+15</u>	<u>+17</u>	<u>+18</u>	<u>+21</u>	<u>+26</u>	<u>+30</u>	<u>+30</u>	<u>+32</u>
<u>Антикрит:</u>	<u>+2</u> <u>5</u>	<u>+25</u> <u>0</u>	<u>+370</u>	<u>+435</u>	<u>+470</u>	<u>+532</u>	<u>+665</u>	<u>+750</u>	<u>+763</u>	<u>+823</u>
<u>Защита от магии</u>	<u>+4</u>	<u>+41</u>	<u>+63</u>	<u>+72</u>	<u>+78</u>	<u>+88</u>	<u>±</u> <u>111</u>	<u>+125</u>	<u>+127</u>	<u>+137</u>

Как вы уже заметили из таблицы очень большой прирост заметен до 1500-1700 победах , дальше а тот прирост очень медленный.

Совет : Не ленитесь и активно начисляете победы в ваше оружие

*По непонятной причине: бонус от боевой памяти добавляется только на 2 ходе

** Победы не сразу начисляется, нужно синхронизироваться или снять и надеть посох заново

Больше информации про Боевая память можно прочитать здесь <http://bou.kombats.ru/library/items/w-uniq12>

3.5.5 "Коллекции древних" -12 Месяцев - 12 Коллекции

Совет: Собрать или купить все 12 коллекции

Каждая Древняя Коллекция состоит из 9 частей и работает только в указанный месяц, добавляя параметры находясь в рюкзаке. При окончании месяца эффект приостанавливается до следующего года.

Больше информации про Коллекции древних <http://bou.kombats.ru/library/items/ancient>

3.5.6 Перекрывающиеся защиты

Когда считаются защиты 50%+50%= далеко не 100 ;)






несколько примеров :

50%+20%=60% ( Огненный Щит +  Изумрудный щит)

50%+40%=70% ( отражалка +  Иней 12)

75%+40% = 85% ( Кинетика +  Иней 12)

75%+50%=87.5% ( Кинетика +  Огненный Щит)

75%+75%=93.75% ( Кинетика +  Защита Призраков)    иногда защита призрака появляется на втором ходе кинетики , жесьть как обидно :(

что я вам хочу сказать , что комбинировать защиты таким образом просто глупо

нажимать подряд на всё что загорается и использовать вместе с этим еще свитки или карманы ...

на последок такой пример : "Кинетический Барьер" + "Змеинная грация" =)))) + еще одна ошибка "усиление касты из под кинетики "

23:17 Stormmman, понял, пропустив очередной удар в голову, что его спасение это прием "Кинетический Барьер".

23:17 Stormmman впал в транс и начал бормотать заклятие "Пожирающее Пламя [12]" на Totoos. -3 [7532/7539]

23:17 Stormmman наконец сфокусировал свое внимание на поединке и наколдовал "Тлеющий пепел" на Totoos.

23:17 Totoos выпил жизненную энергию Stormmman. +6 [7538/7539] -6 [654/7804]

23:17 Закончилось действие эффекта "Отражение Ненависти" для Stormmman

23:17 Stormmman, сам не поняв зачем, применил прием "Отражение Ненависти" на Totoos. -1 [7537/7539]

23:17 Stormmman высморкался, а в это время Totoos, прорывав что-то невнятное, откусил нафиг "защищенное цензурой"!!! соперника. -39 [654/7804]

23:17 Totoos выпил жизненную энергию Stormmman. -- [639/7804]

23:17 Stormmman ковырялся в зубах, но неожиданно Totoos не подумав, рассек острым мечом шею оппонента. -15 [639/7804]

23:17 Stormmman потратил свой ход на магию.

23:17 Totoos утратил здоровье от "Пожирающего Пламени". -22 [7515/7539]

23:17 Закончилось действие эффекта "Чутье на магию" для Totoos

23:17 Stormmman впал в транс и начал бормотать заклятие "Ярость Преисподней" на Totoos. -65 [7450/7539]

23:17 Закончилось действие эффекта "Тлеющий пепел" для Totoos

23:17 Кроличья лапка, подкова в перчатке и прием "Змеинная грация" помогли Stormmman продержаться ещё немного.

23:17 Stormmman впал в транс и начал бормотать заклятие "Язык Пламени [12]" на Totoos. -436 [7014/7539]

23:17 Totoos поскользнулся и безумный Stormmman отпрыгнул от удара гардой в пупок.

23:17 Totoos потерял самоконтроль, вследствие чего задумчивый Stormmman ушел влево от удара острием меча в нос.

23:17 Stormmman потратил свой ход на магию.

23:17 Totoos утратил здоровье от "Пожирающего Пламени". -56 [6958/7539]

23:17 Stormmman, понимая, что ситуация становится критической, применил прием "Скрытое Пламя".

23:17 Stormmman начертав в воздухе нецензурный знак, обрушил на Totoos заклятье "Пылающий Ужас". -220 [6738/7539]

23:17 Stormmman, понял, пропустив очередной удар в голову, что его спасение это прием "Разогрев". (Мф. мощности магии Огня: +120)

23:17 Stormmman нарисовав вокруг себя несколько рун, призвал заклятье "Язык Пламени [12]" на Totoos. -459 [6279/7539]

23:17 Закончилось действие эффекта "Разогрев" для Stormmman

23:17 Totoos пытался садануть противника, но Stormmman отпрыгнул от удара рукояткой меча в живот.

23:17 Totoos не контролировал ситуацию, и потому Stormmman ушел в сторону от удара мечом в нос.

23:17 Stormmman потратил свой ход на магию.











23:17 Totoos утратил здоровье от "Пожирающего Пламени". -90 [6189/7539]

23:17 Закончилось действие эффекта "Пылающий Ужас" для Totoos

23:17 Закончилось действие эффекта "Озарение" для Stormmman

23:17 Закончилось действие эффекта "Кинетический Барьер" для Stormmman

3.5.61 Дебаффы (используемые против магов)

-  **Броском топора , Сила/25=%Уменьшение расхода маны , максимум 30%**
-  **Выстрел в голову Сила/50+5=%Уменьшение расхода маны , max ? (Не Знаю, возможно 30%)**
-  **Шокирующий удар -50% штраф на магический урон (2 размена)**
-  **Оглушающий выстрел -50% штраф на магический урон (2 размена)**
-  **Ошеломить -50% штраф на магический/физический урон (1 размен)**
-  **Проникающие удары Интуиция/50 +12=%Уменьшение расхода маны , max ? (Не Знаю, возможно 30%) и -20% зом и зоу на 2 хода**
-  **Контузия -50% штраф на магический урон (1 размен)**
-  **Ослабляющее острие мгновенно снижает интеллект магу , тем самым сбивая бонусы 500-550-600**
-  **Осведомлённости**
-  **Развевать магию снимает один случайный положительный эффект с мага**

5.1 Восстановление НР/МР в бою

 **hp heal point**

 **mp mana point**

В бою игрок может восстановить себе ограниченное количество жизни и маны, данное ограничение зависит от боя :

в обычном бою это 5 столбов HP и 10 столбов MP (из них максимально 2 столба гос хилом и 4 столба маны)

в нелечи  этот лимит удвоен 10 столбов HP и 20 столбов MP

-что такое "столб" ?

столб (горизонтальный сверху игрока) - это то количество HP или MP с которым игрок начал бой

На восстановление одного столба HP в обычных условиях тратится 10 духа, можно снизить до 8 духа за столб с помощью свитка: Свиток дополнительного здоровья (смотрим пункт 3.3)

На восстановление MP дух не тратится (исключение:медитация)

На уровень восстановление HP/MP свитками влияет удача

Удачу можно получить постоянную за счёт уровень благородства:

Уровень благородства: 70 (• Удача +50)

Уровень благородства: 140 (• Удача +50)

а можно получить временную на определенное время за счёт других элементов:



Удачный день безумборца (• Удача +7) нужно участвовать в бое против мага в Dreamscity в чётные часы



Ловец удачи (• Удача +1-150) -(бросить монетку в фонтан)



Дракон (• Удача +24)

Древний Ксилофон Удача: +120 (смотрим пункт 3.5.5)

1 ед удачи =0.1%

10 ед =1%

100 ед =10%

200 ед = 20%

к примеру:

с 200ед удачи (+20%) свиток +600HP востановит вам 720HP

с 240ед удачи (+24%) свиток +600HP востановит вам 744HP

с 300ед удачи (+30%) свиток +600HP востановит вам 780HP

Поэтому, зная до входа в бой сколько у вас удача можно посчитать сколько свитков вам надо и не брать лишние когда вы опираетесь в лимит

Также из "неофициальных источников" есть информация что удача влияет на абсы (короны/Плащья) иначе топы не использовали бы дорогой свиток Удача +300 ;)




Влияние умелок на восстановление маны карманами из рубашек

при использовании карманов    маги и стрелки восстанавливают и небольшой уровень маны, Вспомогательное умение, как: владения магией Света/владения магией Тьмы/владения

дальнобойным оружием: влияют на % восстановленной маны

формулы : (Основное умение / Вспомогательное умение)

12-12  100%hp 60%mp  50%hp 30.0%mp  25%hp 15%mp

12-11  100%hp 55%mp  50%hp 27.5%mp  25%hp 13.75%mp

12-10  100%hp 50%mp  50%hp 25.0%mp  25%hp 12.5%mp

OverHeal (сверхлимит) :



Убить питомца R (Масса: 0.01) - Описание: Ваше животное передает вам свою жизненную энергию.

Важно ! использовать после того как вы отхилили весь лимит

На данный свиток влияет модификатор > • Урон по монстрам (%)

Скажем у вас есть суммарно 50% от (молитвы ,склонки , бонсай, прочее) , Убить питомца на дракона восстановит вам 1800hp вместо 1200hp

Страницы: [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [5](#) [6](#) [7](#) [8](#) [9](#) [10](#) [11](#) [12](#) [13](#) [14](#) [15](#) ... » [\(все\)](#)

Статистика | Поиск: | |

Комментарий к бою: Регулярный Клановый Вызов 1 на 1 до последнего: **SteelKnights** против **EOL**

16:06 **L L**, вспомнив слова своего сансея, из последних сил применил прием "Убить питомца" на **Сс (зверь L L)**. **+1344** [2625/6009] **-1344** [0/1200]
16:23 **fastest**, вспомнив слова своего сансея, из последних сил применил прием "Убить питомца" на **Дракон (зверь fastest)**. **+1908** [9096/13095] **-1908** [0/1200]
16:30 **Runny**, выкрикнув: «А ещё я вот так могу!», применил прием "Убить питомца" на **Дракарис (зверь Runny)**. **+1908** [5101/13111] **-1908** [0/1200]
16:41 **ptyuchka**, понимая, что ситуация становится критической, применила прием "Убить питомца" на **Пломбир (зверь ptyuchka)**. **+1860** [3134/6567] **-1860** [0/1200]
16:58 **Steel Samael**, сам не поняв зачем, применил прием "Убить питомца" на **Древний Филин (зверь Steel Samael)**. **+1278** [4283/7055] **-1278** [0/870]
17:07 **Magic Style**, понимая, что ситуация становится критической, применил прием "Убить питомца" на **Дракон (зверь Magic Style)**. **+1620** [5834/7326] **-1620** [0/1200]
17:23 **Сашка Лютый**, вспомнив слова своего сансея, из последних сил применил прием "Убить питомца" на **Древний Филин (зверь Сашка Лютый)**. **+1457** [4556/5607] **-1457** [0/940]
17:37 **Steel Raven** решил, что завязать шнурки и подтянуть штаны намного важнее, чем применить прием "Убить питомца" на **Дракон (зверь Steel Raven)**. -- [1200/1200]
17:49 **Гламурный-Алекс**, выкрикнув: «А ещё я вот так могу!», применил прием "Убить питомца" на **Jumanji (зверь Гламурный-Алекс)**. **+1740** [4115/9839] **-1740** [0/1200]
18:05 **Спаситель**, вспомнив слова своего сансея, из последних сил применил прием "Убить питомца" на **Кусь (зверь Спаситель)**. **+1908** [5673/13381] **-1908** [0/1200]

Статистика

итак , давайте посчитаем % урона по монстрам :

Runny 1908/1200=1.59 • Урон по монстрам 59% в момент боя

Спаситель 1908/1200=1.59 • Урон по монстрам 59% в момент боя

L L 1344/1200=1.12 • Урон по монстрам 12% в момент боя

Сашка Лютый 1457/940=1.55 • Урон по монстрам 55% в момент боя

Steel Raven - - не повезло? маг промах ? свиток не работает? что за вц ? 😞



для воинов в катакомбах а также для магов, бьющих посохом база +400hp +4hp за каждый 1% Урон по монстрам

5.3 Изумрудный Кристалл (выведено из игры)



Абуга Гиганта Эффекты в рюкзаке: • Уровень жизни (HP): +25



Убуга Гиганта Эффекты в рюкзаке: • Уровень жизни (HP): +25



Юбуга Гиганта Эффекты в рюкзаке: • Уровень жизни (HP): +25



Обугаг Гиганта Эффекты в рюкзаке: • Уровень жизни (HP): +25

Больше информации про Изумрудный Кристалл можно найти тут

https://lib.paladins.ru/handbook/city_monsters/bugaq/

5.4 Кристаллы Отморозка (зимний период)



Эффекты в рюкзаке: ● Уровень жизни (HP): +25



Эффекты в рюкзаке: ● Уровень жизни (HP): +25



Эффекты в рюкзаке: ● Уровень жизни (HP): +25



Эффекты в рюкзаке: ● Уровень жизни (HP): +25

Больше информации про Городские Отморозки можно найти тут
https://lib.paladins.ru/handbook/city_monsters/otmorozok/#

5.5 Советы магов Можно купить в Трофейном магазине Молли (Capitalcity>гос магазин > диалог с Молли > отдел:Запасник Безумных Магов)



● Защита от магии огня: +50 Требуется предмет: [Нобль Старца]x450 Срок годности: 3 мес. 1 нед. (на 1 класс)



● Защита от магии воды: +50 Требуется предмет: [Нобль Старца]x450 Срок годности: 3 мес. 1 нед. (на 1 класс)



● Защита от магии воздуха: +50 Требуется предмет: [Нобль Старца]x450 Срок годности: 3 мес. 1 нед. (на 1 класс)



● Защита от магии земли: +50 Требуется предмет: [Нобль Старца]x450 Срок годности: 3 мес. 1 нед. (на 1 класс)



● Защита от магии огня: +50 Требуется предмет: [Нобль Старца]x1200 Срок годности: 3 мес. 1 нед. (на все классы)



● **Защита от магии воды: +50** Требуется предмет: [Нобль Старца]x1200 Срок годности: 3 мес. 1 нед. (на все классы)



● **Защита от магии воздуха: +50** Требуется предмет: [Нобль Старца]x1200 Срок годности: 3 мес. 1 нед. (на все классы)



● **Защита от магии земли: +50** Требуется предмет: [Нобль Старца]x1200 Срок годности: 3 мес. 1 нед. (на все классы)



● **Защита от магии огня: +50** Требуется предмет: [Нобль Старца]x2250 Срок годности: 6 мес. 2 нед. (на все классы)



● **Защита от магии воды: +50** Требуется предмет: [Нобль Старца]x2250 Срок годности: 6 мес. 2 нед. (на все классы)







● **Защита от магии воздуха: +50** Требуется предмет: [Нобль Старца]x2250 Срок годности: 6 мес. 2 нед. (на все классы)














● **Защита от магии земли: +50** Требуется предмет: [Нобль Старца]x2250 Срок годности: 6 мес. 2 нед. (на все классы)

Больше информации про Трофейный магазин Молли можно найти тут <https://lib.paladins.ru/shop/molly/1/>

Таблица для быстрого сравнение кастов/полу-кастов

	<u>Огня</u>	<u>Воды</u>	<u>Воздуха</u>	<u>Земли</u>
<u>Базовый каст 100% урон</u>	 <u>Испепеление</u>	 <u>Оледенение</u>	 <u>Молния</u>	 <u>Бульжник</u>

<u>Улучшения каст</u> <u>130% урон</u>	 <u>Язык</u> <u>Пламени</u>	 <u>Острая</u> <u>Грань</u>	 <u>Касание</u> <u>Грозы</u>	 <u>Каменный Удар</u>
<u>Каст на добивание</u> <u><33%</u>			<u>нет</u>	 <u>Гравитация</u>
<u>Реген маны</u>	 <u>Жертва</u> <u>Огню -12%</u>	 <u>Духи</u> <u>Льда-12%</u>	 <u>sobrati</u>	 <u>Жертва</u> <u>Земле -7%</u>











Базовый каст - каст который имеет задержку 1, его можно кастовать каждый ход, базовый номинал урона - 100%

Улучшения каст - каст который имеет задержку 3, его можно кастовать каждый 3 ход, базовый номинал урона -130%


Каст на добивание - каст который особо эффективный против игроков с красными хп имеет разную задержку, базовый номинал урона разный у всех классов





Маг Огня

-  **Испепеление -Урон База -100 %**
-  **Язык Пламени -Урон База -130 %**
-  **Пожирающее Пламя -Урон База -130 % также на противнике накладывается эффект "Тлеющий пепел"**
-  **Тлеющий пепел при наличие этого эффекта можно кастануть Ярость Преисподней + Пылающая Смерть**
-  **Вспышка Урон База -75 %**
-  **Пылающий Ужас Урон База -60 % особенно эффективен против игроков под  тактическим мышлением**
-  **Ярость Преисподней -Урон База -150 % работает только на противников с  вешает дебаф -6% урона/магии  Мечь Преисподней (Проклятье)**

 Пылающая Смерть -Урон База -190 % работает только на противников с  работает только на противнике с красными НР (<33%)

 Огненное Покровительство -Защищает союзника на X единиц любого урона ($X = \text{Интеллект} * 0.8915$) в течение 4 ходов , противник получает урон в виде отражение

 Жертва Огню Мгновений реген маны -12%, -30% мощности на следующие заклинание

 Скрытое Пламя если ваш уровень жизни <50% снимает задержку на заклинания школы огня, можно применить 5 раз за бой, подвержена шоку!

Давайте познакомимся поближе с магом **огня**

Как вы уже поняли из описание заклинаний немного выше маг **Огня** самый агрессивный маг из всех школ и за наличия большого арсенала кастов и полукастов, хорошо стоит в бою против мага воздуха от которого он защищён процентной защитой.

Чем больше интеллекта тем больше знак добавляет мф. мощности магии стихий. Цели мага Огня в бою "уничтожить " определенную цели , кастовать в него серию усиленных кастов, Чем больше противников тем тяжелее это сделать.

Выбранные приемы:



5 зон (удобно/не бегают глаза / зоны с разными назначениями)

активные защитные -лево/верх строка -в бою ближе к нам - защитные (призрак , маг барьер , отражалка , огневой щит)

пассивные защитные -лево/низ строка (знак , стойкости , ярости)

супорт приемы - светлое очищение + преграда

урон зона - право/верх (тратит ход , нажал -размен)

полукасты - право /низ (нажал -остальные полукасты исчезли)

манящие - Медитация + Жертва Огню (маги с Л рубахой , в важных боях эти 2 приема убирают)

Комбо :

Неправильно 😊

Hide



+



вы вкладываете 120мф огня в полукаст с номиналом 60%



+



вы вкладываете 120мф огня в полукаст с номиналом 75%

 +  **вы вкладываете 120мф огня в следующий каст и потом регените ману с штрафом в -30% в следующий каст , 😊**

23:17 Stormman применил заклинание "Жертва Огню". +1699 [7422/14166] (Мана)
23:17 Stormman, понимая, что ситуация становится критической, применил прием "Скрытое Пламя".
23:17 Получив пару увесистых ударов, Stormman решил, что сейчас самое время для заклинания "Магическое озарение". (Мф. мощности магии Огня (%): +20, Мф. мощности магии Воды (%): +20, Мф. мощности магии Земли (%): +20, Мф. мощности магии Воздуха (%): +20)
23:17 Stormman, поняв, пропустив очередной удар в голову, что его спасение это прием "Разогрев". (Мф. мощности магии Огня: +120)
23:17 Xongildon применил заклинание "Магический Барьер [12]".
23:17 Stormman с испугу произнес, первое пришедшее на ум, заклятье "Испепеление [12]" на Xongildon. -- [7358/7358]
23:17 Закончилось действие эффекта "Разогрев" для Stormman

тот же бой , 5 минут позже

23:17 Stormman применил заклинание "Жертва Огню". +1699 [7644/14166] (Мана)
23:17 Stormman, нетрезво оценив положение, решил, что поможет ему только прием "Разогрев". (Мф. мощности магии Огня: +120)
23:17 Stormman, пораскинув мозгами по земле, сообразил, что его выручат или прием "Стойкость" или вмешательство Мусорщика. (Защита от магии (%): +5, Защита от урона (%): +5)
23:17 Stormman наконец сфокусировал свое внимание на поединке и наколдовал "Язык Пламени [12]" на Totoos. -- [7539/7539]
23:17 Закончилось действие эффекта "Разогрев" для Stormman




под шоком(3.5.61 Дебаффы) использовать 130% и 150% , зачем ? не надо ! вы под шоком -50%кастуйте базу 100%, вышли из шока , кастуйте усиленные касты кастуйте усиленные касты в кинетику/змейку противника -зачем ? не надо !

Правильно 😊👍

Hide




 +  /  +   под  противника, не важно что -30% , всёравно -1 будет в змейку

 +  лучше чем "2 стойкости + 0 ярость" или "0 стойкости + 2 ярость" против  Развеять

магию



Маг Воды

 "Оледенение" - Урон База -100 %

 "Острая Грань" - Урон База -135 %

 "Отравление" - Урон База -150% (25% сразу +125% в течение 5 разменов (25% за 1 размен)

 "Ядовитый Пузырь" - Урон База -250% (125% сразу +125% в течение 5 разменов (25% за 1 размен)

][b]

 "Оледенение: Разбиты!" - Урон База -93.5%/138.5%/185%/230%



"Духи Льда" - реген маны -12% (в виде урона)



"Цель Воды" -(Защита от магии воды: -X) X=...




"Ледяная кровь" (Интеллект /15; /7.5; /5.0; /3.75; /3.0; 2.5) # номер размена на котором снят эффект



"Водная Преграда" -Защищает союзника на X единиц любого урона (X =Интеллект*1.05) если за 4 размена шит не разбит он обновляется



"Жертва Воде" потеря 10% мощности магии воды, +30% к урм (бонус урм пересчитывается каждый раз когда маг нажимает на Озарение 



"Хватка Льда"



"Ледяное Сердце" убирает текущие задержки на атакующие заклинание школы воды



"Переохлаждение - Ослабляет противника на -6% (складываются до х3) + мгновений реген маны - 1.5%

Давайте познакомимся поближе с магом воды

Как вы уже поняли из описание пункта (2.1) маг воды хорошо стоит в бою против крита благодаря бонусово пмк и прекрасно против мага земли от которого он защищён процентной защитой. Но сам по себе этого пмк не будет, - маг должен быть зарунен хорошо на пмк , чем больше тем лудче. Помимо этого маг воды снащен богатым арсеналом ослаблениям

Выбранные приемы:



**5 зон ,
активные защитные -лево/верх строка
пассивные защитные -лево/низ строка
супорт приемы - светлоие очищение + преграда
урон зона - право/верх
манящие +остальные право /низ
коротко :
иней или отраж ? как правило если горит оба то отраж - исключенные начало боя уходит в иней , маг барьер на 2 размене , отраж на 5 размен (первые 4 хода у нас иней+ допы от инея)
иней + отраж не используем вместе
иней 4 размена а отраж 3 заряда!!!! размен и заряд разное значение !!!!
иней 4 размена - стараться продлить до 5 (продлить +1) 4то ато значит ? на последнем размене словить маг каст в 40% защиту , а сам размен сделать в воинон или стрелком , дальше с магом который уже в нас кастовал можно меняться без защит !!!! не ставьте отражалку когда меняться с магом который уже в вас кастанул**

**кристаллизация + ядовитый пузыри (оба заклинание имеют задержку 8) использовать только вместе - поатому и сидият реадом
духи лида (4 тактик) не использовать с 70%+ маны , лучше разогнать озарение или стойкости/ярости (видел много игроков ато делают в первые же размены боя - это ошибка**



знак не использовать если нет критов + земляных магов , против арба или топора вам знак ничем не поможет, токо ману будет жрать каждый ход


Комбо

Hide



- зашёл хороший урон ?

ДА (100-150) >  если уровень жизни <33% то можно Оледенение: Разбить!  уже предварительно на 50%-60% накапливать на цели заряды оледенение х3

НЕТ(меньше < 80) >  ну или подождать пока он сделает размен с кем то и с него упадёт защита и уже после этого кастануть



+ - Двойная Бомба , чистишь одно -срабатывает второе



"Тонкая Плёнка" +  "Острая Грань" >>  х2 -"Ядовитый Взрыв" на двух сокланов

-Лопать пузыри ? нужно это вообще делать ?

-Урон от "Ядовитый Взрыва" вам не зачисляется , он зачисляется противнику об котором вы лопнули пузыри. -тот в свою очередь отравляет 2 своих сокланов (если они есть)

Другими словами - если вы грамотный маг , вы поднимаете кпд противнику :))

-Этот "Урон" минимальный а иногда даже нулевой если лопать пузырь об воине или стрелка , - неопытный

противник поспешить это почистить свитком  который весьма быстро можно потратить (0/25) в бою
-Этот "Урон" немного значительнее если лопать об маге и весьма значительный если лопать об маге воды



давайте я приведу пример боя 4x4 где у обеих команд было по 1 воденному магу , открываем лог и вставлеает в поиск "Ядовитого Взрыва" и нажимаем на кнопку "Фильтр"

[Статистика](#)Поиск: [Фильтр](#)[Подсветка](#)

22:16 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [8397/8943]
22:16 **Ростов Папа** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -2 [6717/7320]
22:16 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -1 [8393/8943]
22:16 **Ростов Папа** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -4 [6669/7320]
22:16 **Cowboy** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [8463/10803]
22:17 **Ростов Папа** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -4 [6142/7320]
22:17 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [8319/8943]
22:17 **merc** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -2 [3994/10077]
22:17 **Ростов Папа** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -4 [5897/7320]
22:17 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [8234/8943]
22:17 **Ростов Папа** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -2 [4993/7320]
22:18 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [8233/8943]
22:18 **merc** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -4 [3850/10077]
22:18 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [8232/8943]
22:18 **Cowboy** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -1 [8017/11353]
22:18 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [8232/8943]
22:18 **merc** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -5 [2899/10077]
22:18 **Cowboy** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -8 [7675/11353]
22:19 **merc** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -3 [7817/10077]
22:20 **merc** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -13 [6907/10077]
22:20 **merc** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -11 [6753/10077]
22:21 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [8306/8943]
22:21 **Ростов Папа** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -2 [5444/7320]
22:22 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -1 [8269/8943]
22:22 **Ростов Папа** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -2 [6655/7320]
22:22 **Ростов Папа** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -3 [6203/7320]
22:22 **Ростов Папа** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -3 [6017/7320]
22:23 **Ростов Папа** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -3 [4968/7320]
22:24 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -1 [8220/8943]
22:24 **Ростов Папа** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -2 [5498/7320]
22:25 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -1 [8219/8943]
22:25 **Ростов Папа** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -2 [5491/7320]
22:25 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -1 [8332/8943]
22:25 **Ростов Папа** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -2 [5394/7320]
22:25 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [8310/8943]
22:25 **Ростов Папа** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -2 [5262/7320]
22:25 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [8224/8943]
22:26 **Ростов Папа** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -2 [4844/7320]
22:26 **Сергей Бодров** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [1485/6664]
22:26 **Сергей Бодров** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [1482/6664]
22:26 **Сергей Бодров** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -1 [1506/6664]
22:26 **Сергей Бодров** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [1630/6664]
22:26 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -12 [7939/8943]
22:27 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -15 [7716/8943]
22:27 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -15 [7404/8943]
22:27 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -6 [7296/8943]
22:27 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -6 [7207/8943]
22:28 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [7077/8943]
22:28 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [7076/8943]
22:29 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -5 [6861/8943]
22:30 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -3 [6674/8943]
22:31 **Dark Fallen** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -3 [6550/8943]
22:32 **Ростов Папа** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -168 [285/7320]

[Статистика](#)

что мы здесь видим? а видим мы следующее:

1. Маг из синей команды лопаёт пузыри чаще, чем маг из желтой команды.

2. Оба мага дилетанты, никто не лопаёт пузыри именно об своего водяного мага противника (исключение последнее строка - но я уверен он это не намерено, простая случайности)

другой пример, когда водяной маг знает что именно надо делать :

Статистика

Поиск: Ядовитого Взрыва

Фильтр


Подсветка


18:25 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [8977/15232]
18:25 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -2 [8820/15232]
18:25 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -2 [8663/15232]
18:26 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -1 [8120/15232]
18:26 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -1 [7926/15232]
18:29 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [4771/15232]
18:29 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -1 [4725/15232]
18:30 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [4364/15232]
18:30 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [4306/15232]
18:30 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -2 [14332/15232]
18:31 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [13887/15232]
18:31 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [13884/15232]
18:36 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -20 [10541/15232]
18:37 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -20 [10521/15232]
18:37 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -10 [10502/15232]
18:38 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -153 [10263/15232]
18:38 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -153 [9917/15232]
18:43 **Ole Lukoie** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -296 [7189/15006]
18:44 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -50 [7010/15232]
18:44 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -102 [6275/15232]
18:44 **Ole Lukoie** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -592 [5873/15006]
18:44 **Ole Lukoie** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -592 [4969/15006]
18:44 **Ole Lukoie** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -592 [3966/15006]
18:45 **Ole Lukoie** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -592 [14015/15006]
18:46 **Sensimiliya** утратила здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [3390/10017]
18:46 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [5553/15232]
18:47 **Ole Lukoie** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -233 [10842/15006]
18:48 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -44 [5496/15232]
18:48 **Ole Lukoie** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -233 [9764/15006]
18:49 **Sensimiliya** утратила здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [5494/10017]
18:49 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [5493/15232]
18:49 **Sensimiliya** утратила здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [5403/10017]
18:50 **Sensimiliya** утратила здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -1 [5323/10017]
18:50 **Sensimiliya** утратила здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -1 [4734/10017]
18:51 **Ole Lukoie** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -212 [5285/15006]
18:51 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -353 [4536/15232]
18:51 **Sensimiliya** утратила здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -1 [4290/10017]
18:51 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -200 [4233/15232]
18:51 **Ole Lukoie** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -106 [5082/15006]
18:51 **Ole Lukoie** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -106 [4935/15006]
18:52 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -200 [14927/15232]
18:52 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -200 [14622/15232]
18:55 **Ole Lukoie** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -91 [12390/15006]
18:55 **Ole Lukoie** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -91 [12234/15006]
18:55 **Ole Lukoie** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -429 [11698/15006]
18:58 **Ole Lukoie** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -85 [7983/15006]
18:58 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -63 [10699/15232]
18:58 **Ole Lukoie** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -- [7983/15006]
18:58 **Gunoff** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -63 [10633/15232]
18:58 **Ole Lukoie** утратил здоровье от **Ядовитого Взрыва**. -171 [7399/15006]

увидели разницу ?



Маг Воздуха Маг Воздуха

 Молния - Урон База 100% кубик (-20%+20%) (1184-1776) , средняя молния 1480

 Касание Грозы Урон База -130 % кубик (-20%+20%) (1536-2295) средняя Касание Грозы 1915 (130% База)

 Штормовая Тюрьма Урон База -60 % 888*3=2664 Урон База 180% , по 60% за тик

 Живая Искра 444-666 *7 (3108-4662) средний урон 3885 (262.5% База)

 Искра 1-1110 (0.1%-75% База)

 Заряд: Поражение 370*5 (125% База) не тратить полукаст , осторожно маг шторм

 Заряд: Собрать восстанавливает немного маны

 Заряд: Шок шокирует противника , рассеивает один позитивный эффект

 Статика заклинание магии воздуха будут заряжать цели , увеличивая уязвимости цель к магии воздуха

Выбранные приемы:



5 зон (удобно для глаза / не бегают глаза / зоны с разными назначениями)

активные защитные -лево/верх строка -в бою ближе к нам - защитные (призрак , маг барьер , Туманный образ, отражалка , Воздушный щит)

пассивные защитные -лево/низ строка (знак , стойкости , ярости)

супорт приемы - светлое очищение + преграда

урон зона - право/верх (тратит ход , нажал -размен)

полукасты - право /низ (нажал -остальные полукасты исчезли)

манящие - Медитация + Заряд: Собрать (маги с Л рубахой , в важных боях эти 2 приема убирают)

Комбо :

Неправильно 🙄

Hide

под свою змейку не надо использовать штурмовую на противнике , противник по вас не попадает , штормовая не сработало

не надо использовать штурмовую на противнике маге в светлой, мало пользы



Заряд: Поражение + полукаст + каст >>> маг шторм (3.5.1)



Искра 1-1110 (0.1%-75% База) урон разбросан сильно , не использовать в целях "прошупывание на защиту "


Правильно 😊

Hide



Живая Искра в групповом бое ставить по возможности на танка/топора/критя/уворота , снижает - 50% абс парира , вы помогайте вашим воинам.



+ лучше чем "2 стойкости + 0 ярость" или "0 стойкости + 2 ярость" против  Развеять магию



Маг Земли



Булжник - Урон База -100 %



Каменный Удар shans poiavlenie na protivnike - Урон База -130 %



effekt :



Метеорит - Урон База -140 % (40% сразу +100 % после 3 размена)



Каменный Цветок - Урон База -50 %





Гравитация -Урон База -142.5 %



Жертва Земле Мгновений реген маны -7%



Коснуться Земли -Мгновений реген маны -3% +снимает один негативный эффект - задержка с 

светлое очищение +1 смену противника 

 **Объятия Земли** - Защищает союзника на X единиц урона ($X = \text{Интеллект} * 1.93$) через 5 ходов

 **Зазем минус**

 **Заземление: Ноль** (Мф. мощности магии стихий/ урона (%): -1, Защита от магии земли(%): -3)
можно применить до 5 раз на одну цель

эффект :  **Окаменение x 5.** (Защита от рубящего урона (%): +20, Защита от дробящего урона (%): +10)

 **Зазем Плюс**

 **Каменный Страж** (Защита от урона (%): +10, Защита от магии (%): +10)

 **Цель Земли** -(Защита от магии земли : -X) X=...

Давайте познакомимся поближе с магом Земли:

Выбранные приемы:

