

Считалось, что маг – это ненужный балласт. До недавнего времени. Но я считаю, что здесь очень даже применим принцип «виновата не машина, за рулем сидел...».

Так вот. Если ты решил сесть за руль и не облажаться, этот гайд вполне тебе с этим поможет. Читай внимательно, следуй всем указаниям и будет тебе счастье - полноценный маг, способный ввалить люлей любому, даже самому лютому супостату.

Запомни, после последнего обновления возни с магом конечно прибавилось, однако стоит заметить, что оно того стоит, и хрен теперь твой маг сольется после пары хороших люлей. Докачай его прилично и сам убедишься. Придется попотеть над заточкой и много внимания уделить шмотью, в которое твой маг будет одет.

Какие конкретно изменения были внесены: магам к чертям урезали РА, присмотришь, это очень хорошо заметно. И маг.деф. добавили так, что ты уже не кинешься в переточенном шмоте и с +6 палкой на хай левел. Короче, тут одними шмотками не отделаешься, надо конкретно брать и качаться. Что, в целом, даст неплохие результаты, ведь на высоком уровне и как надо заточенный маг в Karos с шикарными статками может отметелить достаточно серьезного врага и очень пригодиться в хорошей драчке.

Слить мага можно по-прежнему с парочки качественных подач, но теперь не с позорного +8, а очень даже серьезного +12.

Давай посмотрим на маговские скиллы, прокаченные по максималке.

Скилы мага

Название: Раскат грома 2

- Вид навыка: нанесение урона
- Зона действия: до 16,5 метров
- Количество очков маны: 12
- Цели попадания: 1
- Бонусная магическая атака: 856 - 875
- Кастуется: 1,2 секунд

- Время отката: 1, 5 секунд
- Время откат под платиной: 0, 8 секунд

Крайне качественный сил с просто огромным дамагом, один у него косяк – время кастования. В лобовую на врага с таким не попрешь, пока кастуется, тебя уже отметелят и имени не спросят. А вот из инвиза какой-нибудь падле очки жизни рубануть очень поможет (кастование, помни о кастовании). В открытую на врага с ним лучше не лезь, огребешь. На хай левеле тебе особо не пригодится, но вот на лоу – центральной скилл для кача максимального.

Название: Удар посохом 2

- Вид навыка: нанесение урона
- Зона действия: до 2, 5м
- Количество очков маны: 40
- Цели попадания: 2
- Бонусная магическая атака: 195-205
- Откат: 15 секунд
- Откат под платиной: 7.5 секунд

Прям панацея от героев, заточенных на ближний бой, которые тебя в этом самом бою попытаются отметить. Если оба крита есть, то эта пара ударов посохом может так вынести твоему врагу жизнь, что того в рогулю завернет, кстати, можно и бойцам дальней дистанции отлично ввалить, если ты сумеешь к этим упырям подобраться.

Название: Восстановление очков маны 2.

- Вид навыка: оказание поддержки
- Время отката: 1 минута 30 секунд
- Время отката под платиной: 45 секунд
- Длительность действия: 20 секунд
- Период: 2 секунды
- Эффект воздействия: +38 к очкам маны

Чудный бафф, который может восстанавливать очки маны каждые 2 секунды по 36 единиц за раз, работает в течение 20 секунд, пригодится тебе как на захватах, когда твоя манна подошла к концу, так и на прокачке твоего героя(не забудь жрать банки с зельями, если ты на захвате).

Название: Невидимость

- Вид навыка: оказание поддержки
- Количество очков маны:38
- Время отката: 3 минуты
- Время отката под платиной: 1 минута 30 секунд
- Длительность: 32 секунды
- Эффект воздействия: +3 к скрытности

Невидимость укроет тебя от врагов на 32 секунды, пока ты не подойдешь к гадам вплотную. Пользуй сей ништяк как можно чаще, и пофигу, что другие дразнятся, мол вот ты нуб какой беспомощный, только и можешь по инвизам ныкаться, нам не до них, мы выше этих глупостей, мы им лучше из инвиза навалаем как следует! Пригодится вообще везде, когда нужно по тихой смуться, заныкаться, окатить здоровую толпу и покидать массу под кристаллами во время захватов. Каждый раз, как ты врубаешь инвизибл, твое время нахождения в нем увеличивается.

Название:☐ Метеор 2

- Вид навыка: нанесение урона
- Зона действия: 16.5 метров
- Цели попадания:1
- Количество очков маны: 60
- Бонусная магическая атака: 1075-1097
- Время применения навыка: 3 секунды
- Время отката: 25 секунд
- Время отката под платиной: 12, 5 секунд

Шикарнейший массовый скилл, с отличным уровнем дамага и очень быстрым откатом. Но косяк есть и это время кастования 3 секунды. Кстати, есть шанс накрыть кодлу врагов, если те тусуются толпой в одном месте, прям красиво жизненные очки срубает, убедись в этом сам, зскастовав метеор возле «стеллы», будучи в инвизе.

Название: Вулкан

- Вид навыка: нанесение урона
- Зона действия: 16.5 метров
- Количество очков маны:65
- Бонусная магическая атака: 396-417
- Время отката: 25 секунд
- Время отката под платиной: 12, 5 секунд

- Длительность: 10 секунд
- Период: 2с
- Эффект воздействия: -67 очков здоровья

Восхитительный скилл, позволяющий создать мгновенную массу вокруг себя. Если у тебя есть неплохая палка, то его можно сочетать со скиллом первой профессии «Взрывной удар».

Доспехи, статы и руны

Доспехи тебе пригодятся не смотря на то, что основная твоя специализация – дальние дистанции, так что бери на +8, а после 52 бери +5, +6 с физической защитой белой статой, +90 для кача вполне достаточно.

Из рун: земля + дождь. Дождь позволить в два раза уменьшить урон, а земля сожрет частично дамаг.

После 56 уровня доспехи не бери, да и качь пойдет быстрее. А вот после 61 – на +7 и фриз на +90. Руны те же земля + дождь. В пвп по первости не лезь, уроют.

На 70-ом точи все на +7 и с двумя статами на физическую защиту. Тут тебе проканает коралл, поэтому руны меня на воздух + вода. Воздух даст рейтинг защиты, а вода – рейтинг атаки. Сможешь даже мечнику фору дать по части защиты, а с твоими скиллами и навалить так, что мало не покажется.

Оружие

До 56 уровня - +7, статы делай на магическу атаку либо на урон от критического.

Черепу впиливай белый (+к шансу крита) и голубой (+к магической атаке).

С 61 уровня – от +8 палки, статьи такие же, магическая атака либо крит, черепа впиливай прозрачный и желтый.

На 70 уровне от +9. Черепа впиливай желтый и прозрачный. Статьи те же.

Бижутерия

До 61 бери бижу за золотые монеты. Дальше делай упор на фулл ПК, которая будет обязательной.

Кольца и серьги (без камней) добавят +16 к шансу нанесения крита.

Сапфиры впиливай для крита, а аметисты для интеллекта.

Череп

До 61 впиливай прозрачный и голубой, выше – прозрачный и желтый.

Флетта

Только вода + ян, не изобретай велосипед. На начальных левелах можешь упражняться как вздумается, но потом, как наиграешься, деньги не трать. Просто смысла не будет. Потому что вода и ян подарят тебе водяной барьер, качественный ништяк в виде +70 к физической защите, а также антистан, сможешь сопротивляться всем отрицательным эффектам.

Итак, если вы прочитали этот гайд, можете смело прокачивать ведунью в игре Karos как архимага.