# Mage

Kann mit seinen Fähigkeiten sowohl schaden austeilen als auch heilen. Nutzt zum heilen eine Ressource, die sich durch jegliche Form von Schaden (Fähigkeiten oder Autoattacks) wieder auflädt; er muss also erst Schaden zufügen, um seine Verbündeten zu heilen.

## Q

Eine Zone wird von der aktuellen Position aus aufgespannt „aufgespannt“. Innerhalb dieser Zone haben der Mage und alle Verbündeten einen erhöhten physischen und magischen Schaden, sowie einen Rüstungsbonus.

## W

Ein Bereich wird erzeugt, von dem aus Partikel aus dem Boden schießen. Gegner in diesem Bereich erhalten Schaden, Verbündete werden geheilt.

## E

Ein Verbündeter oder ein Gegner kann ausgewählt werden. Zu der ausgewählten Einheit fliegt ein Orb, der beim Erreichen Schaden verursacht oder heilt. Wenn sich ein oder mehrere weitere Ziele in Reichweite des Orbs befinden, fliegt er weiter zu dem nächstgelegen. Auf diese Art springt er zwischen bis zu 6 Zielen umher.

## R

Ein Laser wird knapp vor der eigenen Position gespawnt. Dieser lässt sich über die Maus rotieren (der Mage ist über die Zeit des Spells bewegungsunfähig). Gegner in dem Laser erhalten Schaden, Verbündete werden geheilt.