Собираем ингредиенты из которых маг варит (возможно сделать мини-игру) скляночки, помогающие контролируемо мутировать (можно сделать механику, что с переходом на следующий уровень персонажи приобретают дебафы, типо они мутируют неконтролируемо, по сюжету это от взрыва из-за которого образовались монстры но их почти полностью защитили стены темницы).

Сама прокачка:

1. +Быстрые ноги: ты совершаешь действия быстрее, на втором уровне можно ходить на 2 клетки за один ход (только вперёд) -
2. +-Зоркие глаза: ты видишь на своём экране очертания всего уровня (того что помещается на экране), но не видишь врагов, рычаги, ловушки и сундуки. На втором уровне начинаешь видеть ловушки и сундуки - +-
3. (В конце)Хороша память: ты запоминаешь где побывал, это добавляется на карту (изначально её нету), на втором уровне на карту кроме стен добавляются все остальные объекты – в конце если есть время
4. +Шестое чувство: ты чувствуешь, что враги тебя заметили (появляется значок), на первом уровне есть задержка, на втором её нету - + в концеееееееее
5. +Лёгкая поступь: хрупкий пол проваливается только если слишком долго на нём стоять (по умолчанию он обвалится даже если ты пробыл на нём доли секунды), на втором уровне он вообще не проваливается
6. +Обезвреживание маг. ловушек: мгновенные маг. ловушки больше не убивают моментально, но наносят существенно больше домага чем обычные, на втором уровне всё маг. ловушки наносят меньше урона
7. +-Интуиция: если ты стоишь около двери, открывающейся рычагом, то ты узнаёшь примерное направление к нему, (на втором уровне знание направления держится даже если отойти от двери)
8. ХЗ\_Охотничий инстинкт: если область 3x3 вокруг врага пересекается с твоей зоной видимости, то ты узнаёшь где этот враг находится, на втором уровне ты видишь врагов, находящихся и за твоей спиной на раст. в 2 блока включ.
9. Чутьё на монстров: враги оставляют за собой след, который держится некоторое время, на втором уровне след держится гораздо дольше
10. Сильные руки: домаг в ближнем бою, дальность и домаг дальника увеличиваются, на втором уровне эффект увеличивается
11. Быстрые действия: кд навыков дальника и ближников уменьшается, а втором уровне эффект увеличивается
12. Первая помощь: каждый перс может оказать себе первую помощь, тем самым немного захилив себя, хил занимает время, на втором уровне способность хилит больше
13. Эффективные атаки: ты получаешь возможность использовать уязвимости врагов к определённым видам урона (x2 домаг), на втором уровне ты игнорируешь часть сопротивляемости врага определённому типу урона
14. Крепкий лоб: получаете меньше урона от ближних физ. атак, на втором уровне эффект увеличивается
15. Защита от выстрелов: получаете меньше урона от дальних физ. атак, на втором уровне эффект увеличивается
16. Отбивание ударов: получаете возможность парировать удары, парирование оглушает противника; на втором уровне окно для парирования больше , парирование возвращает врагу половину урона
17. Магическая защита: получаете меньше урона от магии, на втором уровне эффект увеличивается
18. Магическое мастерство исцеления: маг может хилить, на втором уровне он может хилить несколько союзников сразу
19. Магическое мастерство защиты: маг может вешать щиты от любого урона, на втором уровне он может вешать щиты на несколько союзников сразу
20. Магическое мастерство усиления: маг может вешать баф к урону, на втором уровне баф к урону можно вешать не несколько союзников сразу
21. Магическое мастерство атаки морозом: маг может замедлять действия врагов, на втором уровне после атаки льдом враг не может не двигаться не стрелять, после нанесения ему урона враг остаётся только под замедлением
22. Магическое мастерство атаки электричеством: маг может уменьшать эффективность вражеских маг. атак, на втором уровне маг. враж. атаки не работают некоторое время, потом они остаются неэффективными
23. Магическое мастерство атаки огнём: наносит врагу урон, на втором уровне накладывает дебаф «в огне»
24. Мастерская поддержка: уменьшается кд накладывания щитов, усиления домага и хила, на втором уровне эффективность этих заклинаний увеличивается
25. Мастерская атака: уменьшается кд маг. атак, на втором уровне эффективность маг. атак увеличивается