🌳 **Древо умений Воина**

*(Упрощённая версия с базовыми параметрами)*

[Уровень 1]

└── [Разрушение брони] (База)

│

├── Ветка «Танк» (Защита/Контроль)

│ ├── [Боевая стойка] (Lv.5)

│ ├── [Щитоудар] (Lv.10)

│ └── [Несокрушимость] (Lv.15)

│

├── Ветка «Берсерк» (Урон/Риск)

│ ├── [Яростный натиск] (Lv.5)

│ ├── [Кровавая месть] (Lv.10)

│ └── [Смертельный танец] (Lv.15)

│

└── Ветка «Командир» (Поддержка/Атака)

├── [Боевой клич] (Lv.5)

├── [Прорыв] (Lv.10)

└── [Вдохновение] (Lv.15)

### 📜 ****Описание умений****

#### **🔹 Базовое умение (Lv.1)**

**«Разрушение брони»**

* **Эффект:** Снижает защиту врага на **15%** на **3 хода** (макс. 3 стака → **45%**).
* **Перезарядка:** 5 ходов.
* **Стоимость MP:** 20.
* **Визуал:** Трещины на противнике.

### 🛡️ ****Ветка «Танк»****

#### **1. «Боевая стойка» (Lv.5)**

* **Эффект:** +30% к защите, но -15% к урону на **4 хода**.
* **Перезарядка:** 6 ходов.
* **MP:** 30.
* **Фишка:** Можно отменить досрочно для контратаки.

#### **2. «Щитоудар» (Lv.10)**

* **Эффект:** Блокирует следующую атаку и наносит ответный удар (**x1.5** урона).
* **Перезарядка:** 3 хода.
* **MP:** 25.
* **Условие:** Требуется щит в экипировке.

#### **3. «Несокрушимость» (Lv.15)**

* **Эффект:** На **2 хода** игнорирует все эффекты контроля (оглушение, страх и т.д.).
* **Перезарядка:** 8 ходов.
* **MP:** 40.
* **Особенность:** Дает иммунитет к критическим ударам.

### ⚔️ ****Ветка «Берсерк»****

#### **1. «Яростный натиск» (Lv.5)**

* **Эффект:** +35% к урону, но +20% к получаемому урону на **3 хода**.
* **Перезарядка:** 5 ходов.
* **MP:** 25.
* **Риск:** После окончания - **«Усталость»** (-10% к скорости атак).

#### **2. «Кровавая месть» (Lv.10)**

* **Эффект:** Теряет **15% HP**, наносит **потерянное HP x2.5** урона.
* **Перезарядка:** 7 ходов.
* **MP:** 50.
* **Тактика:** Идеально против боссов с высоким HP.

#### **3. «Смертельный танец» (Lv.15)**

* **Эффект:** Каждая убийца восстанавливает **10% HP** и сбрасывает перезарядку **«Яростного натиска»**.
* **Пассивка:** Активируется после 3 убийств подряд.
* **MP:** 0 (работает на ярости).

### 🎖️ ****Ветка «Командир»****

#### **1. «Боевой клич» (Lv.5)**

* **Эффект:** Союзники получают +20% к урону на **4 хода**.
* **Перезарядка:** 8 ходов.
* **MP:** 35.
* **Лимит:** 2 использования за бой.

#### **2. «Прорыв» (Lv.10)**

* **Эффект:** Следующая атака игнорирует **50%** защиты врага.
* **Перезарядка:** 4 хода.
* **MP:** 40.
* **Синергия:** Усиливается с **«Разрушением брони»**.

#### **3. «Вдохновение» (Lv.15)**

* **Эффект:** Восстанавливает **25% MP** всей группе и снимает 1 дебафф.
* **Перезарядка:** 10 ходов.
* **MP:** 60.
* **Тактика:** Спасение в долгих боях.

### 🔄 ****Как прокачивается?****

* **С 1-го уровня:** Открыта только база («Разрушение брони»).
* **С 5-го уровня:** Выбор одной из трёх веток (Танк/Берсерк/Командир).
* **Каждые 5 уровней:** Новое умение в выбранной ветке.
* **Сброс ветки:** За золото или специальный предмет.

### 💡 ****Почему это работает?****

* **Простота:** Чёткие числовые эффекты без сложных механик.
* **Гибкость:** Можно комбинировать ветки (например, взять «Берсерка» + «Командира» для гибрида).
* **Баланс:** Умения с перезарядкой и ограничениями (MP/HP).