

# Acemia

Идея: Есть 2 (на данный момент) класса:

1. Пиромант (Pyromancer)
2. Темный маг (Dark Mage)

Каждый из них имеет стартовые способности.  
(fireball и dark sphere). С их помощью можно убивать противников (пока что только один вид: мизинец черт. (Imp)). С них с некоторой вероятностью выпадает заклинание соответствующей вероятности выпадения мощности. И протагонист и противник имеет некоторое увеличиваемое однократовыми заклинаниями количество очков здоровья. Атаки производятся по очереди (протагонист → враг 1 → враг 2 ... → враг N).

Атаки производится командами в консоли (example: \$ fireball imp 1).