

Добавил, так как, похоже не все понимают, какими способностями обладает герой. Первые, похоже можно пока пропустить. Если будет надо уточнения, то пишите.

И так начнем с управления реальностью схема выглядит как-то так:[управление реальностью], включающее: {управление пространством} -1.Может использоваться как телепорт. 2.Может создать любой объект: пламя, металлы и другие, при достаточном количестве маны, а ее потребление зависит от качества и ценности материала. Так же это может действовать в обратном порядке то есть поглощение предметов в обмен на ману. {управление временем} - замедление времени в обмен на ману в данный момент герой может замедлять время на 3/4, без потерь маны. {управление удачей} - Процент удачи на ману. 1%=6 единиц маны, и дальше по процентам будет расти с геометрической прогрессией(с 2) {управление вероятностью} -так же, как и с удачей.

[Зачарование] - используется для наложения чар на предметы. Можно сделать любые чары, самое главное, чтобы у гг. хватило маны.

[Перерождение] - другими словами реинкарнация. То есть если гг. умрет, то сможет переродиться.(пока гг. не может регенерировать тело, которое полностью исчезло, ибо энергии не хватит.)

[Карту] - показывает местность вокруг гг. радиусом 15 км.Так же показывает всех живых существ в этом радиусе, даже если у них есть навыки скрытности. Компас встроен.

[Библиотека] - дает доступ ко всем книгам того мира. Так же доступ ко всем записям, рецептам и многому другому написанному на бумаге. Для обновления данных требуется мана, равная количеству страниц в тех книгах. Можно закачивать постепенно.

[Мастер игры и обмана] - можешь обмануть любое существо(пассив); возможность за счет маны превращаться в различных существ и изменять одежду(мана забирается каждые 3 секунды).

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/1274/27739>