

Маг: (для всех магов хп мало, тяжелую броню не повесишь)

Подвиды:

Некромант: маг способный призывать нежить и управлять ею, хорош в элементе яда, способный ослаблять характеристики противника. Сложен в игре. Высокие затраты маны на заклинания.

1уровень

Хп 40

Дамаг от яда + 10% вечно

Защита 20

Ловкость 30

Скрытность 15

Урон палкой 15

Дальность обнаружения 10

Дамаг по всем кроме праведных существ +10% вечно

Дамаг по праведным существам -20% вечно

Дамаг заклинаний +10% вечно

Просто удар в слабое место +5% вечно

+10% к затратам маны -30% к призыву нежити вечно

Кол-во нежити в призыве +30%

+50% к скорости заклятий! Вечно

Советуется игрокам с опытом.

Да настанет погибель в этом мире!

Паладин: маг способный лечить себя и остальных, налаживает усиление на союзников, в элементе света и изгнания тьмы.

1 уровень

Хп 40

Дамаг от света +10%

Защита 30

Скрытность 5

Ловкость 30

Урон палкой 5

Дальность обнаружения 5

Лечит на +20% вечно

Урон по тьме +20% вечно

Дамаг заклинаний +10% вечно

Просто удар в слабое место +5% вечно

+50% к скорости заклятий! Вечно

Советуется тем кто хочет быть полезным команде.

Да здравствует бог!

Маг огня: маг с высоким аое и дамагом.

1 уровень

Хп 50

Дамаг от огня +10% вечно

Дамаг аое +10% вечно

Защита 40

Ловкость 30

Скрытность 10

Урон палкой 10

Дальность обнаружения 5

Просто удар в слабое место +5% вечно

Дамаг заклинаний +10% вечно

Дамаг по древесным существам +20%вечно

+50% к скорости заклятий!вечно

Советуется новичкам!)

Да гори всё огнём!

Маг воды(льда): маг способный обездвиживать противников и замедлять.

1 уровень

Хп 60

Дамаг от воды(льда) +15% вечно

Защита 40

Ловкость 30

Скрытность 10

Урон палкой 10

Дальность обнаружения 5

Дамаг от заковывающих, замедляющих заклятий и их сила +10% вечно

Дамаг заклинаний +10% вечно

Просто удар в слабое место +5% вечно

Дамаг по огненным существам и магам +20% вечно

+50% к скорости заклятий! Вечно

Советуется новичкам!)

Стоять! Бояться!

Убийца: (хп меньше чем мало, среднюю, тяжёлую броню не повесишь! Носит лёгкое оружие)

Подвидов нет.

Хп 30

Защита 10

Ловкость 50

Скрытность 30

Дальность обнаружения 30

Первый удар +50%, если в слабое место +70% вечно

Удар по слабо бронированным целям +10%вечно

Вещи убийцы +10% вечно

Удар по средне бронированным +5%

Удар по сильно бронированным -40%

Просто удар в слабое место +15%

Удар по существам в близи +10%

Советується опытным игрокам!

Хороший враг - мёртвый враг

Мечник: (+10% к урону от меча)

Подвиды:

Двойной клинок: мечник с двумя клинками, опасен!

1 уровень

Хп 70

Защита 60

Скрытность 5

Ловкость 20

Дальность обнаружения 20

Дамаг двумя мечами + 30%

Просто удар в слабое место +5%

Удар по всем существам +5%

Удар по существам в близи +10%

Советується бестрашным)

Хороший враг это расчленённый!

Воин

Мечник с щитом это грозно!

1 уровень

Хп 80

Защита 70

Скрытность 5

Ловкость 10

Дальность обнаружения 15

Щит усиливается на 20%

Броня усиливается на 10%

Просто удар в слабое место +5% вечно

Удар по существам в близи +10% вечно

Советуется тем кто ищет баланс!

Бойтесь враги мои я иду!

Танк: не оденет лёгкую броню.

1 уровень

Хп 90

Защита 80

Скрытность 0

Ловкость 5

Дальность обнаружения 10

Щит усиливается на 50%

Броня усиливается на 30%

Просто удар в слабое место +5% вечно

Своеобразный персонаж.

Советуется всем!

Защита вот моя уверенность!

Кузнец: мирная профессия для тех кто хочет понять искусство. Но и войне не забывает.

1 уровень

Хп 60

Защита 40

Скрытность 0

Ловкость 30

Дальность обнаружения 5

Ремесло кузнечества шанс успеха +10% вечно

Шанс получить лучше чем думал 5%вечно

Скорости молота +25% вечно

Просто удар в слабое место +5 вечно

Нанести оглушение молотом +10%

Создай своё оружие и убей им своих врагов!

Алхимик: мирная профессия для тех кто хочет обогатиться или разориться на ранних этапах игры, а дальше от вас зависит!

1 уровень

Хп 50

Защита 30

Скрытность 20

Ловкость 20

Дальность обнаружения 20

Ремесло зельеварства шанс успеха +10% вечно

Шанс получить лучше чем думал 5%вечно

Скорости варки+10%

Скорость полёта зелья +10%

Просто удар в слабое место +5 вечно

Нанести отравление ядом+15%

Не можешь победить? Так отрави!

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/31909/688775>