

Кайзер :

Циркуляция Маны – способность, которая даёт возможность хранить, а также выпускать ману с помощью тела.

Внешнее сопротивление – ослабляет, а порою и подавляет эффект оглушения, сон и т.п, а также ядов. Если они действует внешне!

Фехтование – владение мечом.

Магия Пространства – заклинатель овладевает пространством.

Пространственные Манипуляции – заклинатель способен управлять предметом. Затраты маны рассчитываются по формуле "Затраты"= $M_p + \text{Масса} * \text{Размер}$

Пространственное Зачарование – заклинатель способен влить в предмет ману Пространства, которая материализуется и увеличивает какие-либо его показатели. Радиус атаки, Эффективность атаки, Дальность атаки.

Пространственный Сдвиг – заклинатель делает мгновенный скачок со скоростью приблизительно 0.01 с/м.

Ловкость Вне Пространства – заклинатель двигается без каких-либо внешних помех (то есть увеличивает параметр ловкость.) Чем больше внешних помех, тем больше ловкость.

Шадоу :

Владение Кинжалами – владение кинжалами. (Ваш кэп.)

Магия Тени – заклинатель овладевает тенью.

Невидимость – убийца становится менее виден. На высоких уровнях становится менее... материален, то есть увидеть его невозможно, можно нанести урон, но он будет ослаблен.

Убийство – мгновенный телепорт убийцы за спину. Дальность – 10 м, с каждый уровнем +1.

Теневое Превращение – заклинатель входит в мир тени, оставляя лишь свою тень и передвигается с помощью неё. Урон по тени автоматически наносит урон по заклинателю, в двойне.

Скрытая Атака – удар убийцы, нанесённый по жертве, которая не видит убийцу в момент удара, наносит дополнительный урон.

Орлиное Зрение – улучшенное зрение в темноте, дальность зрения и эффективность зрения.

Роберт :

Владение огнестрельным оружием – позволяет заряжать огнестрельное оружие своей маной, чтобы использовать заклинание через него. Повышает точность стрельбы.

Магия Молнии – заклинатель овладевает силой грома и молнии.

Громовые Пули – позволяет зарядить силу грома и молнии в виде пули.

Режим Молнии - повышает реакцию и ловкость заклинателя.

Шипы Молнии - создаёт несколько шипов в определённой зоне, любой кто будет в этой зоне получает урон, а также эффект паралича, эффект увеличивается ближе к центру заклинания.

Буду давать описание навыков только, как я их называю, "полуглавных" персонажей.

<http://tl.rulate.ru/book/3710/80018>