Навыки главного героя на момент начала второй книги.

КЛАССОВЫЕ

1. Прирождённый воин – добавляет 0.4 кг, 0.5 кг и 0.3 кг к грузоподъёмности за каждую из физических характеристик (сила, телосложение, ловкость соответственно). А также 14 кг, 20 кг и 10 кг за каждую из соответствующих характеристик выше 6. Грузоподъёмность будет снижена при характеристике ниже 6 для всех классов.

ПРОКАЧЕННЫЕ

1. Экзотическое оружие (1ур.) – снижает расход выносливости на 10% и повышает урон на 5%

Экзотическое оружие (2ур.) - повышает урон навыков на 15% снижает расход выносливости для навыков на 25%

Доступны для дальнейшей прокачки (дочерние): Без оружия, Духовая трубка, Кулачное, Совня, Чакра.

1. Без щита – уменьшает износ оружия на 10% при блокировании, на 60% при парировании.

Доступны для дальнейшей прокачки (дочерние): В каждой руке.

1. Подвижность - увеличивает скорость восприятия на 0,5% за каждую единицу ловкости без учёта экипировки и временных усилений.

Доступны для дальнейшего развития (дочерние): Спринт, Задира, Ускользание.

ВЗЯТЫЕ

1. Травник (2ур.) – ремесленный навык, позволяющий на профессиональном уровне находить и собирать полезные растения.

Закрыты для дальнейшей прокачки: Ботаника, Выращивание, Обращение с инструментом.

1. Скорняк (4ур.) – ремесленный навык, позволяющий на профессиональном уровне обрабатывать кожу и изготавливать из неё экипировку.

Закрыты для дальнейшей прокачки: Выделка кож, Бронник, Обращение с инструментом.

1. Ловушки (5ур.) – ремесленный навык, позволяющий на профессиональном уровне изготавливать ловушки. Увеличивает шанс критического воздействия на 1% за уровень навыка.

Закрыты для дальнейшей прокачки: Ямы, Петли, Обращение с инструментом.

ОТКРЫТЫ САМОСТОЯТЕЛЬНО

1. Акробатика – снижает расход выносливости при перемещении в пространстве на 0,5% за единицу Ловкости
2. Боевая регенерация - скорость Восстановления ОЗ увеличивается в 2,8 раза за каждый отсутствующий процент ОЗ ниже 5%. Затраты при использовании 5 ОМ. Поддержание – 1,5 ОВ/сек. Активация автоматическая Откат – 45 минут. Для открытия обязательно необходим навык Регенерация.
3. Выносливый – Снижение расхода выносливости на 0,15% за каждую единицу Накопленной Усталости.
4. Головорез – увеличивает шанс Критического воздействия на 0,008% и Смертельного удара на 0,0008% за каждого убитого игрока или мирного НПС. Действует только против гуманоидных существ.
5. Живой щит – увеличивает Защиту на 1; повышает болевой порог.
6. Живучий – увеличивает Сопротивление критическому воздействию на 0,7% за единицу Телосложения.
7. Крепкие кости - увеличивает Сопротивление критическому воздействию на 17%. Только для костей.
8. Кулинар (2ур.) – ремесленный навык, позволяющий на профессиональном уровне готовить пищу.
9. Отшельник (3ур.) – ремесленный навык, позволяющий на профессиональном уровне выживать вдали от цивиллизации.
10. Регенерация – скорость Восстановления ОЗ увеличивается на 15%
11. Свежевание (2ур.) – ремесленный навык, позволяющий на профессиональном уровне разделывать добычу.
12. Следопыт (1ур.) – ремесленный навык, позволяющий на профессиональном уровне читать следы.
13. Толстокожий – увеличивает Броню кожи на 0,5; повышает болевой порог.
14. Фортификация (4ур.) - ремесленный навык, позволяющий на профессиональном уровне возводить оборонительные сооружения.
15. Первая помощь (1ур.) - ремесленный навык, позволяющий на профессиональном уровне снижать воздействие травм. Показывает количество жизней союзников при оказании им помощи.
16. Дубинка - снижает расход выносливости на 7% и повышает урон на 2%
17. Кинжал - снижает расход выносливости на 9% и повышает урон на 2%
18. Короткий лук - снижает расход выносливости на 7% и повышает урон на 5%
19. Короткое копьё - снижает расход выносливости на 9% и повышает урон на 4%
20. Кусаригама - снижает расход выносливости на 12% и повышает урон на 5%
21. Нож - снижает расход выносливости на 6% и повышает урон на 3%
22. Посох - снижает расход выносливости на 8% и повышает урон на 4%
23. Топор - снижает расход выносливости на 6% и повышает урон на 4%

Самостоятельно открытые навыки получают не полный бонус прокаченного/взятого умения, а лишь ту часть, на которую система оценила навыки игрока.

Слова «на профессиональном уровне» в описании ремесленных навыков нужно воспринимать фигурально. Ремесленный навык ниже 5го уровня без специализированных дочерних навыков – это трата времени и ресурсов.