

Военное ремесло		
Тяжелые доспехи	Снимает штраф на MOV при использовании тяжелых доспехов	3
Легкая броня	Крит по себе -20%, AGI +50%	2
Танк	RSS +20%	2
Адреналин	Если здоровье падает ниже 50%, персонаж восстанавливает 100% здоровья на протяжении четырех ходов начиная с момента получения урона	2
Метательное оружие	Персонаж обучен бросать пилумы и другое метательное оружие	1
Элементалист	Сопротивление стихийному урону +25%	2
Физическая подготовка	MOV +3, +5 HP*VIT	2
Уравновешенность	MEN +100%	2
Быстрый ум	Персонаж приобретает способность передвигаться до стрельбы	2
Разведчик	Инициатива +1, MOV +2, Разведка.	1;1
Мышечная память	AGI +50%, ACC +50%, Инициатива +1	3
Активная защита	Персонаж пропускает ход. AGI +50%, ACC +50%. Если в его поле зрения и радиусе атаки появляется противник - атакует его	2
Одноручное оружие		

Техника	Штраф (ACC -0.75) при использовании одноручного оружия нивелируется. Тяжелая броня	1
Парирование	ACC против ACC противника, ACC +40%	2
Контратака	Успешное отражение удара позволяет провести контратаку, ACC +40% Парирование	2
Молниеносность	Дополнительная атака, ACC +40%	2
Прыткость	Дополнительная атака, шанс (ловкость*2-сила противника) обезоруживания во время контратаки. Контратака	2
Плавность движений	AGI +50%, MOV +3	2
Кровотечение	Атаки персонажа имеют шанс (восприятие/2) вызвать кровотечение. Противник будет терять 10% от текущего количества здоровья и 10% от базового урона персонажа в ход.	2
Скрытые удары	Каждая атака персонажа дополнительно наносит +50% урона в обход брони	3
Одноручное оружие и щит		
Техника	Штраф (ACC -0.75) при использовании одноручного оружия нивелируется.	1
Блок	Блок = ACC	1
Выпад	После отражения атаки врагу наносится ответный удар щитом парализующий его (сила против выносливости) на один ход в случае успеха. ACC (Блок) +50%	2
Отражение	Персонаж может блокировать некоторые направленные заклинания	2
Зеркало	Персонаж может отразить некоторые направленные	3

Непробиваемость	АСС (блок) против дальнобойных атак +200%	3
Оберег	Персонаж оберегает своих товарищей от направленных заклинаний, стрел и т.п., принимая их на себя. Противники что проходят перед персонажем должны закончить свое действие и сразиться с ним. АСС (блок) +50%	3
Наступление	АСС +50%, инициатива +1, дополнительная атака.	2
Два оружия		
Техника	Штраф (АСС -0.75) при использовании одноручного оружия нивелируется. Можно использовать два одноручных оружия одновременно.	3
Кошачья поступь	AGI +100%, MOV +6 Тяжелая броня	4
Прыть	Дополнительная атака. МС +10%	2
Стремительность	Дополнительная атака. DMG +50%	2
Последовательность	Каждая последующая атака в этот ход наносит на 25% больше урона.	2
Круговорот	Персонаж наносит урон всем персонажам вокруг. CD: 3	2
Акробатика	Персонаж делает две попытки увернуться от удара противника вместо одной Тяжелая броня	2
Двуручное оружие		
Техника	Штраф (АСС -0.75) при использовании двуручного оружия нивелируется.	1

Вестник смерти	Сила*2=+% ACC Сила*2=+% DMG	3
Дуга	Персонаж наносит урон персонажам перед собой и сбоку от себя. CD: 2	2
Казнь	Сила=+10% DMG CD: 4	2
Контузия	Шанс (сила+10-выносливость) парализовать противника каждым ударом.	2
Разрубание	Сила=шанс нанести противнику двойной урон.	4
Таран	Каждая преодоленная клетка в одном направлении увеличивает наносимый урон для следующей атаки на 10% (250% макс)	2
Древковое оружие		
Техника	Штраф (ACC -0.75) при использовании древкового оружия нивелируется.	1
Пронзающие удары	Игнорирование брони и резистов	4
Удар в сердце	Персонажи со здоровьем ниже 30% умирают мгновенно	2
Меткие удары	Ловкость-15=шанс парализовать противника каждым ударом.	2
Парирование	ACC против ACC противника, ACC +60%	3
Змеиные рефлекссы	Ловкость*2=+%AGI	2
Ловкость	Дополнительная атака, ACC +60%	3
Скрытые удары	Каждая атака персонажа дополнительно наносит +50% урона в обход брони	3
Лук		

Техника	Штраф (ACC -0.75) при использовании луков нивелируется.	2
Эксперт	Дальность стрельбы удвоена, RC +15%	3
Скорострельность	Дополнительная атака, ACC +50%	2
Выстрел в голову	Шанс (восприятие/2) убить противника. CD: 2	3
Арбалет		
Техника	Штраф (ACC -0.75) при использовании арбалетов нивелируется.	2
Эксперт	Пробивание 30% брони и RSS	3
Смертоносность	Сознание*2=+RDMG	2
Меткая стрельба	Восприятие-15=шанс парализовать противника каждым выстрелом	1
Кюдо		
Техника	Штраф (ACC -0.75) при использовании таосийских луков нивелируется.	2
Мастерство	Дальность стрельбы удвоена, ACC +100%	4
Ки	MEN/2=доп. урон наносящий нейтральный урон	3
Духовная стрела	Запрещает цели пользоваться магией до конца боя/несколько часов. CD: 2	3
Кэн-рю		
Первый шаг	Штраф при использовании таосийского оружия нивелируется. Таосийское оружие наносит на 50% урона больше. ACC +10, AGI +10. Тяжелая броня	2
Второй шаг	Дополнительная атака. ACC +10, AGI +10.	2

Третий шаг	Дополнительная атака. ACC +10, AGI +10.	2
Четвертый шаг	Дополнительная атака. ACC +10, AGI +10.	2
Пятый шаг	Дополнительная атака. ACC +10, AGI +10.	2
Шестой шаг	Шанс нанесения критического урона увеличен на 30%. ACC +20, AGI +20.	3
Седьмой шаг	Атаки персонажа имеют шанс (сила*2-выносливость противника) покалечить его. -10% при наличии легкой брони, -25% при наличии тяжелой брони.	2
Восьмой шаг	Персонаж не может быть как либо контратакован, его атаки не блокируются и не парируются.	3
Девятый шаг	Парирование атак, выстрелов или направленных заклинаний. Количество атак = количество попыток за один ход.	2
Порыв ветра	,+1000% DMG, +100% ACC. Этот удар не может быть заблокирован, парирован или контратакован 300 четвертый шаг	2
Упавший лепесток	Персонаж наносит обычный урон + 15% от максимального количества здоровья его противников, игнорирует броню и резисты. 40 третий шаг	2
Хитокири	Следующая атака персонажа будет смертельной (ближний бой). CD: 3 пятый шаг	3
Тао-рю		
Кэндзюцу	Штраф при использовании таосийского оружия нивелируется. DMG +40%, дополнительная атака. +40% ACC, +40% AGI, +60% MEN. Тяжелая броня	4
Разрубание полумесяце	Атаки персонажа принимают форму полумесяца	3
Упавший лепесток	Персонаж наносит обычный урон + 15% от	2

Порыв ветра	,+1000% DMG, +100% ACC. Этот удар не может быть заблокирован, парирован или контратакован 300	2
Легкая поступь	Персонаж может бегать по воде (5/ход). Инициатива +1, MOV +5, иммунитет к эффектам замедляющим передвижение.	3
Спокойствие духа	Персонаж пропускает ход и восстанавливает 100+(сознание*2) энергии	2
Нерешительный меч	Парирование атак, выстрелов и направленных заклинаний. AGI +100%, ACC +50% -1 атака. Стиль	2
Проницательный меч	Две дополнительные атаки. Стиль	3
Небесный меч	Атаки персонажа приобретают дальность: 10. 10/удар	3
Иайдо	Нападение на ничего не подозревающего противника наносит +10000% урона. ACC = шанс отразить внезапную или незаметную атаку при помощи этой техники.	3
Огнестрельное оружие		
Аркебузир	Персонаж обучен пользоваться огнестрельным оружием.	1
Эксперт	Дальность стрельбы +50%, RC +15%	3
Бывалый стрелок	ACC +100%	3
Быстрые пальцы	Перезарядка -1	3
Лидер		
Ораторство	MEN +(сознание*2)% ACC +(сознание*1)%	2
Тактическое отступление	Автоматически заканчивает битву через 3 хода.	2

Маневры	MOV +5	2
Наступление	Инициатива +1	2
Устрашение	MEN -(сознание)% ACC -(сознание/1.5)% AGI -(сознание/1.5)% Условия: на стороне противника больше трупов	2
Ассасин		
Незаметность	Проверка: ловкость+50% против восприятия цели. Требуется ход на активацию, перезарядки нет. Незаметная атака наносит двойной урон.	2
Убийство	Ближний бой: атаки сзади наносят четырехкратный урон, игнорируют резисты и броню. Активированная незаметность или паралич, одноруч.	2
Стрелок	AGI противников -0.8, урон x3 Стрельба вне поля зрения противника	3
Мошенник	Возможность переиграть неудачный результат в азартных играх. Способность взламывать замки. Ловкость в три раза выше вне боя.	2;1
Притворство	Персонаж может притвориться мертвым (ловкость*2 против восприятия цели).	1
Отравитель	При создании персонажа игрок может придумать себе 2(С:10)/3(С:20)/4(С:30)/5(С:40)/6(С:50) рецептов ядов, которыми он будет пользоваться в дальнейшей игре.	1;1
Метание ножей	Персонаж обучен метать ножи; дальность - 7. Урон: (восприятие/2)% от макс. хп цели. Критическое попадание нанесет четырехкратный урон.	2
Искусство смерти		
Бог смерти	20% шанс мгновенно убить противника в ближнем бою.	3
Обман смерти	Позволяет уклониться от удара (или заклинания), который привел бы к смерти персонажа. В случае срабатывания этой способности с персонажа снимаются все статус эффекты. CD: 3	3
Метка крови	Преобразовывает 10% нанесённого урона в здоровье.	2

Жатва	Каждая смерть в бою (независимо от того, кто был убийцей) восстанавливает персонажу 10% здоровья и энергии.	2
Обезглавливание	Следующая атака персонажа будет смертельной (ближний бой) 175	3
Паладин		
Фанатизм	+2 атаки (одноручное/двухручное оружие), +1 атака (двухручное оружие), +5 MOV. Стиль	3
Спасение	Сознание*2=сопротивление стихиям Стиль	3
Осуждение	Сознание=-%ACC и AGI противников вокруг паладина (9х9) Стиль	3
Святая защита	MEN*2 = барьер от урона. CD:3	3
Молитва	Восстанавливает (MEN/16)% от макс хп. Расстояние: 1	3
Праведность	Паладин восстанавливает 20% здоровья каждый ход	4
Кара	MEN/4=нейтральный урон по одной цели + паралич на один ход если MEN паладина больше чем у противника. Дальность: 10. 50	2