**Skile**

**Złodziejstwo**

* **Otwieranie zamków(3 poziomy)**
* **Rozbijanie zamków(1 poziom powodzenie zależne od siły***(w razie niepowodzenia brak możliwości otwarcia)***)**
* **Kradzież kieszonkowa(zależna od statystyki?)**
* **Targowanie się**

**- 0 poziom kupcy kupują i sprzedają towary po niekorzystnych dla nas cenach**

**- 1 poziom kupcy kupują i sprzedają towary po zwykłych cenach**

**- 2 poziom kupcy sprzedają towary po korzystnych cenach**

**- 3 poziom kupcy skupują nasze towary po korzystnych dla nas cenach**

* **Skradanie się**

**Kowalstwo**

* **Górnictwo**

**- 0 poziom wykopywanie małej ilości surowców możliwość zniszczenia złoża**

**- 1 poziom wykopywanie średniej ilości surowców**

**- 2 poziom wykopywanie maksymalną ilość rudy**

* **Wykuwanie broni(3 poziomy *(schematy kupowane za walutę lub zdobywane podczas rozgrywki)*)**

**Alchemia**

* **Tworzenie mikstur**

**-0 poziom brak możliwości**

**-1 poziom tworzenie prostych mikstur*(mikstury przywracające mane i hp energie)***

**-2 poziom tworzenie mikstur specjalnych*(mikstury regeneracji chwilowych zwiększeniach statystyk)***

**-3 poziom tworzenie mikstur trwale zwiększających atrybuty**

**Łowca**

* **Zbieranie trofeum z pokonanych przeciwników(nauka za punkty umiejętności u npc lub z odpowiednich ksiąg)**
* **Walka za pomocą Broni dystansowej(? poziomów)**

**Wojownik**

* **Walka bronią jednoręczną/dwuręczną(? poziomów*(demo 3 poziomy)*)**

**-możliwość łączenia 2 ataków**

**-3 atak kończący**

**-parowanie ciosów**

* **Walka tarczą(1 poziom)**
* **Regeneracja hp**

**Magia**

**-Jednorazowe Zwoje**

**-nauka zaklęć lub używanie run**

* **Poziom zaklęć**

**-0 poziom brak możliwości nauki zaklęć**

**-1 poziom student możliwa nauki prostych zaklęć**

**-2 poziom akolita możliwość nauki zaklęć akolity, tworzenie zwojów**

**-3 poziom mag możliwość nauki zaklęć maga, zmniejszenie kosztu rzucanych zaklęć**

**-4 poziom arcymag możliwość nauki zaklęć poziomu arcymaga, powolne automatyczne odradzanie many**

* **typy magii(? typów)**

**-każdy typ magii posiadał będzie kilka poziomów. Zwiększanie poziomów powoduje silniejszą efektywność, zmniejszenie kosztu oraz wzrost odporności na dany typ.**