
Став паладином, Алексей смог изучить пока что один единственный навык этого класса, но и это очень даже неплохо.

"Блокировка" - активный навык паладина, действующий как баф.

Паладин за время действия этого навыка, на десять секунд, получает 0.75 вероятность заблокировать атаку врага своим щитом, не получив и крупницы урона.

В PvP навык действует хуже, вероятность блока опускается до 0.5, что тоже, в общем-то, неплохо.

Откат этого прекрасного умения, не так быстр как хотелось бы - 40 секунд, но и этого с головой хватает, если умело пользоваться.

Навыков в игре очень много, их нельзя прокачивать, единственное что могут помочь камни умений, но и то можно иметь только десяток успешных преобразований.

Благодаря такой системе, появилась вариативность прокачки любого персонажа, и зачастую даже у одного и того же класса могли быть разные умения, пускай они и были созданы из материнских, базовых умений.

Сейчас Алексей стал паладином 15-го уровня, и у него в общем появилось семь новых активных навыков, а также три пассивных навыка.

Если не считать блокировку и сковывающий луч, то активных всего пять, но каждый этот навык крайне полезен.

Вообще, паладин именно что класс с полезными навыками, а не с простыми атакующими или бафающими навыками, каждое умение приносит пользу, главное правильно их использовать и комбинировать.

Не зря на более поздних этапах игры, именно паладина все начали считать самым сложным классом.

Кто не мог за него нормально отыграть, стали оскорблять класс говоря что он убогий, а те у кого хоть что-то вышло, всегда добавляли что класс слишком труден, повышая свою социальную значимость.

Но Алексей был словно одинокий воин, он искренне любил играть за паладина, и даже имея очень достойный скилл за него, никогда не говорил что это трудно, ему это казалось просто чем-то веселым и занятным.

Пять оставшихся активных навыков даже сейчас, на каком-то пятнадцатом уровне для Алексея огромная удача, ведь до этого прокачка была очень тяжелой, он даже пару раз чуть не умер, а все из-за нехватки умений.

Обездвиживая одного монстра он мог его тут же убить, но вот когда дело доходило до группы мобов, становилось весьма тяжело.

Тут и помогли пять навыков, что появились постепенно, делая прокачку все проще и проще.

Первый, это навык храмовника - "Исцеление":

Все и так понятно, этот навык исцеляет игрока, восстанавливая 50% здоровья раз в 60 секунд.

Радиус навыка очень ограничен, все вокруг храмовника, в радиусе где-то метр, получает это исцеление, и он само собой тоже.

Но играя в группе крайне сложно сделать так чтобы так близко было хотя бы двое игроков.

А в PvP этот навык еще более сложен в использовании, да в придачу вместо 50%, восстанавливаются лишь 25%.

Второй навык - это "Ослепление":

Откат - 25 секунд.

Это умения урона не наносит, зато слепит всех игроков, камера которых хотя бы частично была наведена на храмовника.

Третий - "Поле гроз":

Вокруг храмовника появляется небольшое круглое поле диаметром пять метров, действующее 8 секунд, и откатывающееся 32 секунды.

Любой враг, который войдет в него получит разряд током, равный 320% от маг атаки храмовника, а также в дополнение после разряда враг будет обездвижен на 1 секунду.

Идеальный навык для жреца, чтобы спрятаться и полечится, но паладину такой навык тоже не помешает, особенно при грамотном касте.

Четвертый, и можно сказать самый полезный навык храмовника - "Рывок солнца":

Откат - 45 секунд.

Храмовник моментально использует рывок на двадцать метров, в любом направлении, при этом его скорость настолько высока, что умение вполне можно считать неким телепортом.

Пятый навык - "Молитва Лейтны":

Баф с откатом в 36 секунд, действующий всего 12 секунд.

Во время его действия атака светом повышается на 50 пунктов, а в PvP на 25 пунктов.

А пассивных умений всего навсего три, но они тоже неплохи...

"Божественное покровительство Лейтны" - добавляет 10% здоровья дополнительно.

"Свет во тьме" - урон по исчадиям тьмы повышен на 100%.

"Стальное тело рыцаря" - пассивный навык уже паладина, повышающий физ и маг защиту на 25%.

-Со всем этим добром я вполне могу завалить Гроуга! -Радостно подметил Алексей, осмотрев свою панель умений.

Его сет уже пополнился пятью вещами серебряного качества.

Ботинками, нагрудником, шлемом, а также щитом и коротким мечом.

Штаны и перчатки, были бронзовыми, но все же 15-го уровня.

Вместо молота теперь у Алексей был меч, хотя молот нравился ему больше, но увы он тупо не выпал.

Собравшись и проверив все приготовления, Алексей направился к локации "Тропа кошмаров", где в конце локации находился самый ужасный монстр 23-го уровня, являющийся вторым по силе, после Горного мага, который, напомним, босс данжа 25-го уровня.

Обычно в одиночку уничтожить такого монстра - нереально, но так как он причислен к исчадиям тьмы, Алексей может это попробовать, пускай полной уверенности и нет, но надежда на это вполне имеет место быть.

Обычно игроки собирают группу из четырех человек выше 15-го, а желательно и 20-го уровня, но не потому что они плохи, просто найти паладина с почти цельным серебряным сетом, чтобы тот вливал урон - практически невозможно.

Алексей собрал такую броню, только потому что играл в соло, и соответственно в приоритете выпадения стоял именно класс храмовника или паладина, из-за чего проще было всего этого добиться.

...

В то же время на всех серверах Эксиона, игроки дружным, и даже немного недовольным хором обсуждали геймера с именем [Returnee].

-Как это вообще возможно, черт подери!? -Взбесился один из игроков, с именем [WhiteNigger].

-Не имею и малейшего понятия, но нам его уж точно не догнать, Джим... просто смиришься. - Сказал его друг в голосовой чат.

-Смириться!? Ты что вообще несешь мать твою! Я едва обогнал этого недоноска, бананового олуха, так еще оказывается в игру приперся какой-то непонятный хмырь... у которого уже пятнадцатый уровень!

-Ха-ха... действительно бред... ты тут потеешь как индейка на день благодарения, и у тебя только седьмой... он явно слишком крут для тебя Джим, просто иди поплачь в подушку... ха-ха-ха. -Заговорил еще один парень.

Джим промолчал, и лишь со злостью стукнул по стулу.

Лицо его сразу перекосило и он с гневом начал смотреть на таблицу лидеров мирового рейтинга, где он занимал лишь второе место.

Парень явно относился к категории не слишком приятных людей, даже во внешности отчетливо прослеживались нотки агрессии.

Ростом он не высокий, метр семьдесят от силы, худой, на руке несколько татуировок и кране свирепый взгляд.

В ушах по три серьги, и волосы белые, отчетливо видно что они у него крашенные.

-Сукин ты сын! Я тебя мать твою, точно догоню! Ублюдок! -Отключив микрофон закричал Джим, с гневом круша все что попадется под руку.

<http://tl.rulate.ru/book/7270/171998>