

"Я уже слышал о них, но что конкретно это значит я не знаю", - сказал Торн почёсывая голову. В постах об этом немного упоминалось, однако всеобъемлющей информации в них никоим образом не содержалось, Ева строго контролировала эту информацию.

"Ну, тогда пристегни ремни, потому что Древнее Наследие само по себе уже тема большая, а ещё есть то, что крутится рядом", - ответила Майн, Оуроборос в это время принялся за питьё, - "Вообще-то больше всего об этом знает Вэйлин".

"Это так", - подтвердил Оуроборос. "Почему бы тебе не объяснить как работает древнее наследие"?

"Разумеется. Могу и объяснить", - согласилась эльфийская жрица, голос её ещё ни разу не потерял привычной для неё холодности. "Древнее наследие это по большей части символы представляющие владельца класса достигшего пика в мастерстве этого класса. Такой символ позволяет игроку получить класс с навыками доведёнными до совершенства прошлым носителем этого класса". Видя смущение гиганта девушка на мгновение умолкла.

Окей, давай вернёмся чуточку назад. Ты ведь знаешь что у производственных классов есть три уровня: Новичок, странствующий и мастер? Хотя у других классов такого подразделения нет мы применяем похожую классификацию для того, чтобы можно было оценить насколько опытен игрок. Низкий уровень обозначает, что ты начал этот класс недавно и ещё привыкаешь к способностям дарованным им. Средний уровень это когда твои умения достигли минимального порога при которых можно использовать все навыки класса. У некоторых классов этого можно добиться быстрее потому, что умения дарованные классом не требуют каких-то специальных кондиций.

"С другой стороны есть классы для которых условия для мастерства сложны и включают много деталей, так что игроку могут потребоваться годы, чтобы достигнуть уровня когда он свободно сможет пользоваться своими способностями. После достижения среднего уровня, дальнейшее время тратится на совершенствование классовых способностей. Пользуясь ими игрок приобретает в них мастерство кроме того учится пользоваться навыкам. Высокий уровень мастерства достигается по достижению определённого порога в этой области".

"Достигнув мастерства ты получишь набор уникальных бонусов в зависимости от того, как ты до этого играл. Это значит, что если ты Рыцарь и уделял больше времени защите и поддержке других танкуя врагов, то скорее всего тебе откроется путь Священного Стража. Если же большей частью ты наносил урон, то может открыться путь Рыцаря Возмездия".

"Открытие пути не даёт тебе необходимый класс для получения класса двойной категории, однако путь информирует о возможностях и даёт понять какой следующий класс нужно приобрести для получения двойного класса. Лучшее в варианте с получением двойного класса то, что мастерство в нём даёт пассивное улучшение к освоенным способностям до конца приключений в Нове Терре. Этот баф как раз одна из тех вещей, что отличает обычных игроков от элитных".

"Значки наследия содержат в себе не только возможность получить класс доведённый до уровня мастера, но в них также бывает улучшение свойственное только этому символу. Ввиду того, что значки содержат эссенцию мастерства все эти артефакты отличаются друг от друга. Я хочу сказать, что у тебя может быть два символа наследия дающие тот же самый класс, или даже три, но каждый из них будет наделять особым улучшением свойственным только этому

значку. Из за этого некоторые подобные наследия ценятся дороже других, даже если класс их схож с другими".

"Ха, интересно", - ответил Торн постукивая пальцами по столу и обдумывая услышанное. "Так значит такие наследия отличаются от обычных камней смены класса тем, что даруют бонусы. Отменяет ли это возможность получить бонусы за достижения мастерства в своём классе"?

"Нет. Поэтому то они так могущественны. Во-первых, все значки Древнего Наследия содержат классы с двойными категориями или выше. Если у тебя класс с двойной категорией и ты дошёл в них до уровня мастера, то получишь две мастерские способности, по одной из каждой категории. Если же ты освоишь мастерство с двойной категорией из древнего наследия, то получишь четыре таких способности. Две за класс и две от наследия. Кроме того плюсом будет постоянный баф дарованный Древним Наследием".

"Если же ты освоишь класс для получения двойной категории, а затем освоишь и её, то у тебя будет мастерская способность от изначального класса и две от двойного. Древнее наследие же даст тебе четыре, на один больше чем самое полное овладение простым двойным классом".

"Оу, вау. Теперь мне понятно почему эти Древние Наследия так важны. Особенно с большим количеством классов".

"Точно, однако эти символы получить не так уж и просто. Нужно не только выяснить где он хранится, но при его получении придётся также потратить очки пробуждения. Каждый начинает игру с тремя очками пробуждения которые можно потратить на смену класса, если он тебе уже не нравится. Впрочем, для принятия Древнего Наследия придётся потратить столько же очков пробуждения, сколько категорий содержит притороченный к знаку класс".

<http://tl.rulate.ru/book/19162/475080>