

## Глава #17 (3)

"В действительности принять Древнее Наследие можно и парой других способов, однако самый надёжный из них - найти алтарь силы насыщенный Наследием Древних и прикоснуться к его энергиям потратив очки пробуждения. Впрочем, алтари силы почти всегда предлагают очень сложные для преодоления челленджи, лишь пройдя которые можно получить благословение духа алтаря".

"Задача может быть любой, от особого квеста до победы над духом в поединке, в зависимости от типа класса который хранит символ Древнего Наследия. В большинстве своём такие задачи очень сложно выполнить даже если они относятся к классам поддержки или производителей. Если тебе удастся пройти испытание, то дух алтаря дарует тебе Пробуждение предоставляя возможность принять класс хранимый в символе Древнего Наследия".

"Не стоит недооценивать сложность квестов на Пробуждение. В действительности они сложны настолько, что большинство игроков нашедших символ Наследия в конце-концов продают координаты места одной из влиятельных гильдий, так как выполнить задания без кучи ресурсов и поддержки бывает просто невозможно. Множество игроков обменивают такие Древние Наследия на классы с двойной категорией без дополнительных челленджей".

"Но не значит ли это, что они упускают при этом дополнительное улучшение даруемое Древним Наследием"? - спросил Торн хмурясь.

"Ага, но лучше упустить допы-пассивки чем вообще остаться без класса", - ответил Оуроборос. "Какой смысл в классе который ты не можешь получить"?

"Пожалуй ты прав", - ответил Торн кивая.

Заинтригованный открывшимся перед ним Торн болтал с Оуроборосом до поздней ночи. В конце концов беседа достигла логического завершения и Оуроборос, Майн и Вейлин попрощавшись вышли из игры, так что Торну пришлось поплестись обратно в арендуемую им комнатку.

На следующее утро Торн поднялся рано, ум его возбуждённо кипел. Узнанное прошлой ночью наполнило парня желанием получить восхитительный класс такой, чтобы можно было достигнуть ранга элитного игрока. В голове проносилось бесчисленное число планов мешая спать спокойно.

По уговору, встреча с остальными должна была произойти через три дня. Ребятам нужно было уладить какие-то дела в реальном мире, так что Торну пришлось задуматься как же занять время. Из всего сказанного Оуроборосом титан усвоил, что двумя наиболее важными моментами в игре было необходимость осваивать оружие и быть способным сражаться на территории привычной для противника.

Практически любой класс пользовался каким-то оружием, а главным родом деятельности в Нове Терре было насилие. Пожалуй 80% всех квестов включали в себя вооружённые столкновения, и создание оружия было одной из важнейших частей игры. Даже производственные классы часто пытавшиеся избежать схваток владели каким-то видом оружия подходящим им по роду деятельности.

Что касается схваток на территории противника, это было вполне логично. Для большинства квестов игрокам приходилось отправляться в новые регионы сражаться с кем-то, что-то собирать или исследовать, а практически вся такая территория была заселена враждебными

существами. Поэтому уметь приспосабливаться к незнакомой ранее местности было важно.

Хотя занятий можно было найти бесчисленное множество, Торн решил поработать над тем, о чём упоминали прошлой ночью. Эти два навыка, как справедливо решил Торн, немедленно помогли бы улучшить всю его текущую ситуацию. Ещё следовало решить вопрос с бронёй. Вспомнив о своём решении подобрать для себя броню чтобы не казаться полным нубом, титан решил начать утро именно с этого.

<http://tl.rulate.ru/book/19162/475081>