После битвы, закончившейся смертью инициаторов сей битвы, Кайзер и его группа отнесли их трупы в Гильдию Авантюристов.

Как оказалось, их группа была довольно известна.

Они убили Герцога в столице королевства города Везенштайн, после чего путешествовали по королевству Нейлдон, посещая разные подземелья.

В них, в последствии, были убиты несколько групп авантюристов.

Конечно же, никто не мог признать их вину.

Подземелье уничтожало трупы, превращяя их в нежить, поэтому найти виновника с помощью улик было невозможно.

Так продолжалось, пока в третьем подземелье не была убита ещё одна группа.

Гильдии Авантюристов связались между собой, узнав одну и ту же группу авантюристов, которые постоянно оказывались без какого-либо алиби, они на полном основании дали за их поимку награду в виде одной платиновой монеты.

Сначала группа Кайзера обрадовалась, это целых 1000 золотых! С такими деньгами они могли не беспокоиться за их финансовое положение в столице.

Но...

Награду они так и не получили.

Виновники были мертвы, поэтому доказать их вину было невозможно, следовательно, нельзя было полностью доказать, что они убивали авантюристов.

Награду так и не выдали.

Зато, квест был выполнен, оставалось дойти в столицу королевства Везенштайн и получить золотой ранг, а также титул Графа.

Кайзер долго думал над тем, как добраться до столицы.

Было два пути.

Через пространственный портал в другом королевстве Холдронг.

Но до него добираться около месяца, а также оплата портала выйдет в очень большую сумму, около 500 золотых.

Или же через море, на корабле, добравшись до города Мородо, они доберутся до столицы за несколько часов.

И, до поступления в Академию Меча и Магии, останется ровно 1 месяц. Весь путь займёт 9 месяцев.

Если закупить зелий Хп и Мп, то у них останется только 1200 золотых.

Вариант с порталом слишком затратный, а с кораблём слишком долгий.

Поэтому...

Посовещавшись, вся группа решила отправиться через море Нейл.

Кайзер продал свой дом, после чего, на эти же деньги, организовал повозку с лошадьми особой породы и извозчика.

Также он арендовал корабль в портовом городе Войсен, а также трёх магов Пространства, которые должны были им управлять.

Этим он полностью потратил деньги за продажу дома.

Но перед этим оставалось одно важное дело.

Вся группа достигла 50 уровня, следовательно, пришло время эволюции профессии.

Первым был Шадоу.

С Теневого Убийцы, он перешёл на профессию 2 уровня. Теневой Хищник.

Вторым был Роберт.

Его профессия Мастер-Оружейник также перешла на другую профессию 2 ранга Вооружённый Молнией.

После чего пришла очередь Кайзера.

Посмотрев сразу профессии последнего из доступных рангов.

[2 ранг:

Пространственный Тиран. Подробнее: ???

Пространственный Король.

Подробнее: ???

Пространственный Блюститель.

Подробнее: ???.]

Кайзер осмотрел профессию Пространственного Тирана, она полагалась на полное противодействие магии, а также контроль врагов.

То есть, если противник маг Воздуха, то Пространственный Тиран создавал гравитацию, создавая препятствия в использовании своей магией.

Если противник маг Земли, то Пространственный Тиран контролировал землю также, как и маг, полностью подавляя его.

Конечно же, Пространственный Тиран выйграет, так как он владеет не только такими фокусами, как контроль Пространства.

Также верно и против Воинов.

Пространственный Тиран создавал барьеры, пространственные стены, гравитацию, полностью подавляя бойца ближнего боя.

В целом профессия неплохая, даже очень, но...

Если смотреть в будущее, то Пространственный Тиран наоборот проигрывает всем остальным.

Маг Земли контролирует землю лучше, чем Пространственный Тиран, полностью уничтожая его преимущество.

Воин имеет в своём запасе несколько трюков, противодействуя магии Пространства, и, если всё получится, полностью уничтожая его, так как больше трюков он не имеет.

Поэтому Кайзер отсеял данную профессию.

Далее идёт Пространственный Блюститель, сбалансированный класс как в ближнем бою, используя преимущество Пространства, так и в дальнем, полностью подавляя противника.

Но... В нём нет... Особенного.

Это стандартный класс, без каких-либо тузов или ультиматумов, которые могут перевернуть ход сражения.

Поэтому этот класс, Кайзер не отсеял, но решил посмотреть последний.

Пространственный Король.

Распределение характеристик такое же как и у Пространственного Рейнджера.

Полагается на ближний бой, блокируя дальнии атаки и сокращая расстояние.

Имеет полное подавление иных пространственных классов.

То есть, заклинания Пространства, если профессия будет меньше рангом, не будут эффективны против Пространственного Короля.

И главное, козырь.

Пространственный Король владеет особыми навыками, которые могут поменять ход боя в самый неожиданный момент.

Кайзер решил выбрать именно этот класс.

[Профессия "Пространственный Рейнджер" → "Пространственный Король".]

[Навык "Пространственная Манипуляция" → "Пространственная Тяга".]

[Навык "Пространственное Зачарование" → пассивный навык "Пространственная Броня", пассивный навык "Пространственное Оружие"]

[Навык " Пространственный Сдвиг" → "Телепортация".]

[Получен навык "Пространственный Барьер".]

[Ф.И. - Фиол Кайзер.

Возраст:15

Хп:536/536

Мп:6410/6410

Раса: Человек

Уровень: 50

Профессия: Пространственный Король.

Параметры:

Выносливость: 53,6

Сила: 72.7

Интеллект: 64,1

Ловкость: 70,7

Обаяние: 20

Таланты:

Путь Кайзера - у вас появилось желание стать сильным, и это желание будет укрепляться с каждым днём. Вы идёте по стопам великого человека, бонус развития. Навыки, параметры х2.

Навыки:

Пассивные:

Реализация Меча (1) ур.

Фехтование (3) ур.

Внешнее сопротивление (1) ур.

Магия Пространства (3) ур.

Ловкость Вне Пространства (3) ур.

Пространственная Броня (1) ур.

Пространственное Оружие (1) ур.

Ативные:

Пространственный Барьер (1) ур.

Циркуляция Маны (макс.) ур.

Пространственная Тяга (1) ур.

Телепортация (1) ур.

Бафы:

Инвентарь - вам доступно отдельное пространство, эффект от Кольца Инвентаря.

Дебафы:

Амнезия - ваша память полностью утрачена. → Знания были восстановлены.]

http://tl.rulate.ru/book/3710/107676