

Система классов

В момент получения класса персонаж получает 50 уровней характеристик своего класса. Это касается и классов Берсерк и Гнев.

Рекомендуется много тренироваться до получения класса, так как чем выше будут ваши характеристики, тем сложнее их будет улучшить без повышения уровня.

Система классов:

□□□□□□□□□□.c□m

- Обычные классы (повышение уровня не дает бонусов к характеристикам): Раб, Дворянин, простые

- Обычный класс (повышение уровня дает +1 к каждой характеристике) - Повар

- Необычный класс (повышение уровня дает +1-2 к каждой характеристике) - Убийца, мастер/пользователь «Оружия» (например, мечник), Маг, кузнец

- Редкий класс (повышение уровня дает +3 к каждой характеристике) - Мудрец, Инженер, Специалист по убийствам, Воин, Танк, кузнец

- Экзотический класс (повышение уровня дает +4-5 к каждой характеристике) - Огненный Мудрец, Воздушный Мудрец, Дуэльный Убийца

.....

- Легендарный класс (повышение уровня дает +9-10 к каждой характеристике) - Мудрец Стихий (эксперт в нескольких элементах), Мастер оружия, Король зверей, Мудрец по оружию

- (Берсерк) (повышение уровня дает учетверенные характеристики) - При активации характеристики удваиваются на 10 минут, после чего следует неделя боли.

- (Гнев) (повышение уровня дает учетверенные характеристики до 500-го уровня) (начиная с 500-го уровня учетверенные характеристики даются в тройном размере) - При активации характеристики будут расти пропорционально времени активности способности, но и негативные эффекты тоже. Например, 1 минута активности увеличивает характеристики на 10 единиц, но вызывает месяц боли. Негативные эффекты способны убить даже богов и бессмертных.□□e□w□□□ovel.c□m

<http://tl.rulate.ru/book/54130/3805487>