

Ежемесячный опыт

Расчет...

Соответствующие навыки Обучение: +800 Exp

Физические упражнения: +0 Exp

Спарринг: +0 Exp

Знание и понимание: +20 Exp

Жизненный опыт: +2000 Exp

Итого ежемесячные расходы: 2,820

Повышение уровня! 28 уровень

Прошло еще две недели с того момента, как команда впервые отправилась в подземелье, и Рейвин заметил огромный прирост опыта всего за два прохождения. Оказалось, что последний коридор, где они столкнулись с патрулем из 14 ревенантов, был последним этапом перед комнатой босса. Второй этаж подземелья был значительно короче первого, но в разы опаснее.

Он опасался, что сильно опередит двух своих друзей, если будет продолжать получать еще 8 000 опыта в неделю, поэтому ему удалось убедить их перейти на следующий этаж гораздо раньше, чем он рассчитывал. Тейлон и Кимберли пошли с ними и приняли участие в боях на втором этаже, но из-за ограничений, требующих, чтобы их снаряжение было пропитано маной, они участвовали только на верхних этажах и остались на лестничной клетке для последнего патруля.

У Рейвина уменьшилось количество опыта на 2 000 единиц из-за того, что его друзья присоединились к ним во время третьего захода, а у Мелиссы и Ларисы произошло аналогичное уменьшение. Из разговора с Тейлоном и Кимберли после этого он узнал, что они заработали 4 500 Опыта за время путешествия.

С учетом участия Эрика, Тейлона и Кимберли, каждый из них получил около 4 500 опыта, что составляет 13 500 опыта - Эрик не получил никакого опыта в первой поездке, кроме как от обычных скелетов. Мы с двумя девушками вместе потеряли по 2,000, что составляет 6,000 опыта. Каким-то образом нам удалось получить еще 7 500 опыта, распределенного между всеми нами. Я понятия не имею, что это за расчеты, но, кроме как для получения достижений, объединение в группы дает больше всего опыта. Конечно, общее количество полученного опыта было бы гораздо больше, если бы каждый шел в одиночку, но не каждый способен в одиночку зачистить первый этаж подземелья, не говоря уже о ревенантах.

Он был еще на таком низком уровне, что получал несколько уровней за каждый поход, но Мелисса сказала ему, что по мере продвижения на второй уровень это количество будет понемногу уменьшаться.

"Опыт, необходимый для повышения уровня на Уровне 2, увеличивается не так резко, но быстро. Например, для классов Уровня 1 требуется текущий уровень, умноженный на 100, вплоть до 2 900 Опыта, чтобы достичь максимального уровня 30; однако, чтобы инициировать смену класса, вам нужно получить максимум Опыта на максимальном уровне, то есть все 3 000 Опыта.

"Классы Уровня 2" требуют еще 200 раз больше Уровня, в дополнение к сумме, необходимой для достижения максимального Уровня в Уровне 1. Уровень 1 всегда является бесплатным в каждом Уровне, и его дают изменения, которые Система вносит в ваши меридианы, и остатки Опыта, полученного при максимальном достижении предыдущего Уровня. Уровень 2 Уровня 2 требует 3 200 Опыта, а чтобы достичь максимального Уровня для перехода на Уровень 3, а это 60-й Уровень, а не 30-й, вам потребуется 15 000 Опыта на максимальном Уровне.

"Я был 22-го уровня во время нашего первого погружения в подземелье, и это означало, что для повышения уровня мне требовалось 7 400 опыта. Я повышал уровень по одному разу за каждое погружение в подземелье, но и это скоро замедлится. Я не жалею, заметьте; это все еще очень быстро".

"Это подземелье нелепо для классов кастеров и всех, кто может объединиться с классами кастеров, поэтому я полагаю, что почти все в двух академиях совершат сюда путешествие, как только мы вернемся с информацией об этом. Систему не волнует, что ревенанты ограничены из-за недостатка плотности маны. Мы все равно получаем полный опыт за их убийство. По сути, мы получаем в награду опыт за целое подземелье уровнем выше".

Рейвин открыл страницу своего статуса.

Статус Имя: Рейвин Класс: Боец 28 уровень Возраст: 10 Здоровье: 1190/1190 Выносливость: 2200/2200 Мана: 915/915 Физические статы Ментальные статы STR: 101 INT: 91 VIT: 119 MAG: 92 DEX: 101 CLA: 34 CHA: 7 PER: 49 LUK: 8 Кровное родство: Неизвестно 1000/10,000,000 Опыт: 381/2800

Рейвин опасался, что из-за особенностей системы, присуждающей опыт сразу при выходе из подземелья или во время ежемесячного подсчета опыта, он случайно достигнет максимального опыта и случайно начнет смену класса 2-го уровня раньше, чем будет готов.

Я не знаю, необратимо ли изменение класса, если оно инициировано, или нет. Что если система потребует от меня выбрать новый класс и не позволит мне активировать Поглотитель опыта? Это будет ужасная новость. Я пойду и активирую его, чтобы посмотреть, как он работает.

Рейвин мысленно щелкнул выключателем и почувствовал, как в его сердце образовался

водоворот опыта.

Логично, что центр Линии Крови находится в сердце, подумал Рейвин. Он продолжил изучать способность.

Опыт был нематериальной формой энергии, поэтому он не мог видеть его, как ману, несмотря на все свои попытки активировать Умение. Это было очень тонко, едва уловимо, но он чувствовал, как Опыт, пропитавший его тело, всасывается в его сердце. Он сохранил способность активной даже после того, как все остатки энергии были поглощены, и был рад, что смог просто оставить ее включенной, даже не задумываясь об этом. Поглощать было нечего, способность бездействовала, но он мог сказать, что она была готова поглотить любой новый Опыт.

Кровное родство: Неизвестная 1,381/10,000,000

Опыт: 0/2800

Хорошо. Все достаточно просто. Я просто достигну 30-го уровня, а затем буду держать способность сифонирования активной все время, пока не буду готов к повышению уровня.

Рейвин деактивировал свою способность, и ждущее марево в его сердце затихло. Оно не вызывало никаких неприятных ощущений, не было голода или чего-то такого, что можно было бы принять за ненасытную тягу к энергии, поэтому он не беспокоился о том, чтобы оставлять его включенным постоянно. Если бы он не концентрировался на ней напрямую, она не вызвала бы никаких заметных изменений в его повседневной жизни.

Успокоившись тем, что он может по своему желанию отложить Ярус на неопределенное время, Рейвин переключил внимание на еще одно новое дополнение.

С тех пор как он был переведен в класс бойцов, вкладка "Класс" на его системной странице содержала только общую информацию о классе, и ничего больше; однако по достижении 25-го уровня все изменилось.

Теперь его страница классов была заполнена до отказа возможными классами, которые он мог получить по достижении 2-го уровня. Некоторые из них были выделены серым цветом, поэтому он снова обратился за советом к Мелиссе.

"Когда кто-то достигает последних нескольких уровней перед переходом на следующий уровень, на странице классов отображаются классы, которые вы уже открыли, а также классы, которые вы близки к открытию.

"Классы, требования к которым вы почти выполнили, будут выделены серым цветом. Однако система не предоставляет информацию о том, что нужно сделать, чтобы полностью

разблокировать класс. Вам придется изучить класс и, исходя из контекста, понять, чего именно вам не хватает.

"Это может быть что угодно: статьи, уровни навыков, жизненный опыт или даже что-то более неосознанное, например, репутация или принадлежность к группе. Например, вы не сможете разблокировать класс священника, не будучи членом церкви. Это касается и класса паладина, которым владеет сэр Рейфолд".

Рейвин обдумывал информацию, поднимая страницу классов.

Доступные классы второго уровня: Общий: Охотник

Рабочий

Каменщик

Шахтер

Рассказчик

Лесник Необычно: Лучник

Всадник

Охотник *Дерево

Рабочий *Земля

Каменщик *Земля

Маг

Наемник

Милиционер

Шахтер *Земля

Шахтер *металл

Оратор

Разведчик

Лесник *Дерево Редкость: [Лучник]

[Строитель *Земля/дерево]

[Кавалерист]

[Мечтатель]

[Боец]

[Маг *Воздух]

[Маг *Тьма]

[Маг *Земли]

[Маг *Огонь]

[Маг *Лёд]

[Маг *Свет]

[Маг *Магма]

[Маг *Металл]

[Маг *Вода]

[Маг *Дерево]

[Бродяга]

[Политик]

[Следопыт *Земля/Дерево] Уровень 3*: Необычный*: Эксперт-охотник

Эксперт-рабочий

Эксперт каменщик

Эксперт Шахтер

Эксперт Рассказчик

Эксперт Дровосек

Гадалка Редкость*: Катафракт

Эксперт-охотник *Дерево

Эксперт Рабочий *Земля

Эксперт каменщик *Земля

Эксперт Шахтер *Земля

Эксперт Шахтер *Металл

Эксперт Дровосек *Дерево

Меткий стрелок

Государственный деятель

Разведчик

Солдат

Солдат удачи

Волшебник Эпик*: Ассасин

Шевалье

Магический мечник*

Тень

Меткий стрелок

Ветеран

Волшебник *воздуха/земли/огня/воды Легендарный*: Чемпион

Джаггернаут

У Рейвина было много возможностей.

Я сомневаюсь, что у кого-то еще есть такое количество классов, доступных ему при повышении уровня. Впрочем, большинство из них можно игнорировать. Я бы ни за что не выбрал класс общей редкости, особенно после напоминания Мелиссы о необходимости иметь более редкие классы, чтобы иметь возможность продолжать повышать уровень.

Рейвин полностью проигнорировал все обычные классы и большинство необычных. Он никогда не собирался выбирать такой класс, но несколько из них привлекли его внимание своей редкостью.

Начнем с Охотника *Дерево*. Это наводит меня на мысль, что он как-то связан со сродством к стихии дерева.

Рейвин сосредоточился на классе и получил всплывающее окно уведомления с информацией о нем.

Охотник *Дерево* Вы эксперт в поиске и убийстве дичи. Вы вникали в тонкости выделки кожи, но сдирать шкуру с добычи - это предел ваших знаний в этой области. У вас есть способность подключаться к мане, которая окружает и поглощает всю природу, приспособливая ее к своей воле. В дополнение к обычному набору умений, которым обладает охотник, охотник с выравниванием по дереву сможет манипулировать маной и использовать некоторые элементарные заклинания.

Как я и думал. Способность использовать ману по своей сути увеличивает редкость класса Жизни. Если подумать, судя по тому, как названы классы, я бы понял, что с классом матери что-то не так, как только получил доступ к этой информации. Если бы это был Класс Стиля Жизни, то он был бы Ткачом *Света, а не Светлым Ткачом.

Если подумать, то простая разница в названиях имеет совершенно другой смысл. Ткач *Света - это обычный Ткач, обладающий способностью манипулировать Элементом Света, а Ткач Света - это тот, кто буквально ткёт Свет.

Утолив свое любопытство, Рейвин перешел к менее редким классам. Он твердо решил в конце концов получить редкий класс 3-го уровня, но в разделе редких классов было несколько классов 2-го уровня, которые вызвали его интерес.

Мечтатель У вас с раннего детства была неосязаемая связь с бесплотным царством снов. Большинство снов - это то, чем они кажутся на первый взгляд, подсознательные мысли, которые вы переживаете во сне. Однако вы способны проникнуть под поверхность. Мечтатель способен по желанию переживать вещие сны. С практикой сновидения, пережитые человеком, будут иметь более существенную связь с реальностью. Вход в чужие сны все еще недоступен для Мечтателя.

Это интересно, и если бы у меня не было четкого пути впереди и меня не волновали возможные последствия, я, возможно, выбрал бы такое занятие, чтобы просто посмотреть, куда оно приведет в будущем.

Следопыт *Земля/дерево У вас есть способность вынюхивать и выслеживать любую цель, будь то зверь или человек, на любой местности. Никто не будет в бегах, если вы будете у него на хвосте, ведь вы не только умеете выслеживать и расследовать, но и можете использовать ману природы и самой Земли, чтобы помочь вам в ваших задачах. Следопыт с выравниванием по дереву и земле умеет не только распознавать следы, тропы и запахи, но и проводить расследования и использовать ману. В их распоряжении несколько простых Заклинаний.

Этот класс звучит как комбинация Охотника, Лесника, Ополченца и немного Кастинга. Судя по описанию, такой класс действительно может быть полезен, и я вижу, что у любого, кто пойдет по этому пути, будет много возможностей. В частности, говорится, что они могут выслеживать не только зверей в пустыне, но и людей и монстров. Умелый следопыт может быть нанят городом в качестве следователя или армией в качестве компетентной альтернативы скауту.

Рейвин уже знал о классе бойцов и тонкостях, связанных с классами магов низшего уровня. Его также не слишком интересовали другие боевые классы, доступные на Уровне 2, поэтому он переключил свое внимание на классы Уровня 3, к которым уже имел доступ или был близок к открытию. Он мог экстраполировать информацию о других классах просто по их названиям, и концентрироваться на них специально не было необходимости.

Гадатель Вы способны едва заметить нити судьбы, связывающие человека с паутиной реальности. Вы не можете предсказывать будущее, но вы можете видеть, суждено ли человеку совершить определенный поступок или вступить в определенные отношения. При более высоком мастерстве можно разглядеть больше нитей и достичь большей ясности. Гадалка может посоветовать, целесообразно ли то или иное действие или нет. Это не всегда на 100% точно, но со временем и мастерством гадалка может не только точно направить человека к желаемому результату, но и манипулировать общими событиями.

Еще один интересный класс. Конечно, звучит слабовато: Общий уровень - отображается как Необычный только потому, что это Уровень 3 на Уровне 2 - не на 100% точен и манипулирует обычными событиями, но если кто-то компетентный и/или достаточно удачливый, чтобы встретить нужные возможности, пойдет по этому пути, я могу увидеть несколько мощных итераций на более высоких уровнях. Представьте себе человека, способного манипулировать экстраординарными событиями. Или управлять чьей-то судьбой. Я вижу некоторые интересные синергетические комбинации, возникающие у тех, кто берет Мечтателя/Сказочника судьбы в качестве классового билда.

Но, опять же, это возможно только для тех, кто откроет его на втором уровне. Перечисление этого класса как Обычного - это, вероятно, способ системы предотвратить появление такого человека, заблокировав его на 4 уровне.

Необычные (редкие*) классы были заполнены классами Жизни, назначенными экспертами. Рейвин предположил, что для того, чтобы попасть в эти классы, нужно обладать навыками буквально экспертного уровня.

Единственная причина, по которой я вижу, что они близки к разблокированию, это, вероятно, мое экспертное мастерство в Оружейном мастере и мои высокоуровневые средства. Чтобы разблокировать любой из этих классов, мне придется отказаться от приключений и вплотную заняться соответствующими навыками, а я не намерен делать ничего подобного.

Государственный деятель Вы вдохновляете окружающих своими словами и делами, и у вас есть харизма, которая притягивает к вам других. Встаньте на путь государственного деятеля и управляйте жизнью других людей с помощью слов, а не действий. Государственный деятель может подчинить других своей воле. Это не гнусный контроль разума, но искусный государственный деятель может лучше аргументировать свою точку зрения и влиять на других, чтобы они смотрели на вещи по-своему. Выступая за дело, в которое искренне веришь, государственный деятель может изменить курс нации.

Хмм, я не очень люблю политические махинации. Я не настолько слеп, чтобы другие водили меня за нос, но это просто не то, что меня интересует. Однако тот, кто находится у власти и владеет таким классом, может стать силой, с которой придется считаться, не благодаря силе собственного оружия, а благодаря оружию многих. Я могу только предположить, что это было предложено мне из-за моих навыков Вдохновения и Харизмы. Оба этих параметра прямо указаны в описании.

В целом ряду классов, которые его интересовали, не было больше ничего интересного, кроме одного, и то только потому, что он был похож на другие боевые классы, но отличался от них.

Солдат удачи Вы - профессиональный солдат, но вы никому не храните верность. Некоторые считают, что профессиональный наемник предан деньгам, но это тоже не совсем верно. Вы верны себе. Вы идете туда, куда дует ветер, и сражаетесь в тех боях, которые выбираете сами. Солдат удачи больше сосредоточен на индивидуальной борьбе, а не на вступлении в ряды своих собратьев по оружию. Это не значит, что Солдат удачи не может действовать в организованной группе, но они более индивидуалистичны и независимы. Эти качества хорошо

помогают им в жизни, когда они отправляются в приключения или продают свои боевые услуги тем, кто может себе это позволить.

Этот класс звучит как идеальный переходный вариант для тех, кто увольняется с военной службы, но хочет продолжать участвовать в боевых действиях. Особое упоминание о приключениях, вероятно, делает его популярным выбором. Чтобы открыть этот класс, мне, вероятно, придется получить больше жизненного опыта, сражаясь в качестве солдата, но у меня нет желания делать это на данном этапе моей жизни.

Рейвин продолжил просматривать доступные ему варианты дальше по списку.

Ассасин Ты провел время, скрываясь в тени, но не для того, чтобы красть. Ты так же смертоносен с клинком или луком, как и любой другой грамотный боец, но темнота - твой друг. Вы не только можете скрываться в темноте, но это не мешает вам нести быструю смерть своим врагам. Ассасин может сливаться с тенью и передвигаться незамеченным там, где обычного бродягу легко заметить. Они могут проникать в укрепленные фортификационные сооружения, а их цели нигде не находятся в безопасности. Ассасин может действовать в кромешной тьме полуночи так же хорошо, как и при свете полуденного солнца.

Похоже, что навык "Бой вслепую" является основой для этого класса; как сказано, им не мешает темнота. Мне нужно сосредоточиться на повышении уровня навыка, чтобы иметь шанс открыть этот класс. Хотя я не заинтересован в том, чтобы стать ассасином в прямом смысле слова, я вижу, как сам класс может дать мощный толчок в бою и полезности.

Шевалье Вы можете сражаться верхом на коне так же хорошо, как и пешком. Вы можете владеть разнообразным оружием и доспехами, но вы не являетесь вассалом лорда или леди. Шевалье наиболее известны своими боевыми способностями в тяжелых доспехах. Они могут работать с тяжелыми пластинами так же хорошо, как и их коллеги в более легких доспехах, и обладают умением использовать широкий спектр оружия: копьё, мечи и дальнобойное оружие.

Это похоже на неаффилированного рыцаря. Судя по словам в описании класса и по тому, что рассказала мне Мелисса, чтобы открыть класс рыцаря, нужно присягнуть на верность лорду или леди и получить соответствующее признание. Учитывая, что Шевалье - это эквивалент без привязанности, я уверен, что есть какие-то преимущества присяги кому-то другому, чтобы получить класс Рыцаря, но я не знаю, какие именно.

Маг-мечник* У вас есть способности к боевым искусствам, а также к заклинаниям. Вы проводили долгие часы, оттачивая свое умение обращаться с оружием, но никогда не ослабляли тренировку своих навыков и средств маны. Магический мечник славится своей универсальностью, и только самые талантливые из них способны сочетать боевые и магические навыки. Маг-мечник выбирает сродство к стихии, на котором специализируется, и может применять свою магию непосредственно к оружию, а при более высоких навыках - и к доспехам. Хотя мечник-маг не может творить заклинания в традиционном понимании, он невероятно смертоносен на близком расстоянии. * Обнаружена синергия с навыком мастера оружия. Класс может использовать навык мастера оружия вместо меча.

Звучит прямо в моем стиле. Описание рисует картину того, как кто-то делает то, что я делаю сейчас, но с гораздо большим мастерством и полезностью. Учитывая это, смысл моего следующего класса не в том, чтобы продолжать делать то, что я делаю сейчас, а в том, чтобы полностью использовать свои таланты и открыть дальнейшие возможности в будущем. Я буду следить за этим классом, и он определенно находится в числе тех, которые я выберу - плюс он уже разблокирован - но я буду продолжать накапливать опыт и достижения и посмотрю, не смогу ли я получить что-то более соответствующее моим целям.

Тень Вы - смертоносный убийца, владеющий стихией тьмы на кончиках пальцев. Вы способны использовать ману, окутывающую мир, чтобы скрыть свое присутствие и запутать цели. Тень гораздо смертоноснее обычного ассасина. Тени способны использовать ману элементаля тьмы, и в их распоряжении несколько превосходных заклинаний.

Не сильно отличается от класса ассасинов, но с этим классом я смогу правильно использовать свои навыки владения маной. Если я и склонялся к выбору класса ассасинов, то этот превосходит его.

Меткий стрелок Прицеливайтесь из любого дальнобойного оружия и поражайте цель практически с любого расстояния. Вы можете увеличить дальность действия оружия настолько, что другие и представить себе не могут. Вы наводите ужас на поле боя. Меткий стрелок обладает смертоносной точностью, даже превосходящей обычные возможности. Они могут поразить цель еще до того, как другие увидят их приближение.

Этот класс определенно требует более высокого уровня навыка прицеливания. Конечно, мой навык владения оружием может снять часть нагрузки, но этот навык больше влияет на мою способность использовать само оружие, а не на точность. Оно, конечно, играет определенную роль, но именно прицеливание является истинным определяющим фактором для точности дальнего боя.

Ветеран Вы пережили много полей сражений и множество различных ситуаций, связанных с жизнью и смертью. Вы обладаете сверхъестественной способностью воспринимать опасность, и ваше присутствие - надежная опора для всех, кто находится в вашей партии. Ветеран способен успокаивать нервы окружающих одной лишь своей аурой. Они инстинктивно знают, когда приближается опасность, и знают, как ее победить.

Ветеран - отличный класс, на самом деле. Несмотря на то, что описание довольно скудное, последствия просто потрясающие. Этот класс сможет в полной мере использовать навык "Чувствовать опасность", и, похоже, к нему прилагается навык "Аура", основанный на "Вдохновении". Это гораздо больше, чем просто типичный сильный боевой класс, и он ближе к роли лидера, который также способен ввязываться в грязные дела. Именно о таком классе я думаю, когда представляю себе воплощение солдата. Но, несмотря на то, как сильно меня привлекает этот класс, он не для меня.

Волшебник * Воздух/Земля/Огонь/Вода Вы умело владеете четырьмя основными стихиями. Вы можете с одинаковой легкостью использовать простые заклинания и сложные магические конструкции в спектре всех основных стихий, а также в некоторой степени использовать

другие. Маг с полным соответствием базовым элементам - могущественный заклинатель. Их заклинания больше не ограничены одной стихией, но они могут формировать каждое из своих заклинаний в соответствии с желаемой стихией, а более слабые версии могут использоваться и с более сложными стихиями. Простые заклинания болтов больше не занимают слот классового навыка, и им доступно несколько мощных заклинаний.

Похоже, что нужно, как минимум, овладеть умением свободно произносить каждое из четырех основных заклинаний Болта Элементаля. Я хорошо владею Огнем и Льдом - что, вероятно, засчитывается как Вода, но я должен поработать и над этим в свободное время, на всякий случай - но мне нужно разобраться с плетениями маны, присущими другим элементам.

Может быть, я могу разместить объявление в филиале Гильдии Авантюристов, чтобы оплатить обучение у тех, у кого есть другие Элементальные Заклинания Болта, у которых можно поучиться. Да, это звучит как план, и что-то, что я должен сделать в любом случае. Сейчас это определенно главный претендент на мой следующий класс, и я должен сосредоточиться на попытке его открыть.

Рейвин не закончил рассматривать другие классы только потому, что нашел сильного кандидата. У него оставалось еще два класса, и они были более редкие. Рейвин с удивлением увидел, что он уже близок к открытию Эпических (Легендарных*) классов третьего уровня.

Чемпион Вы - оплот света на поле боя. Никто не может устоять перед вами, а тех, кто идет за вами, поддерживает само ваше присутствие. Чемпион - мастер предпочитаемого им метода боя. Они владеют навыками маны, демонстрируя синергию боевого и магического искусства, и ведут за собой. Своей аурой они способны поколебать все поле боя, и никто не бросится в бегство, когда чемпион возглавит атаку.

В этих строках много подтекста: способность использовать Элемент Света, высокий навык осведомленности о поле боя, мастер боя, экспертные навыки маны, высокий навык вдохновения. Если раньше меня интересовали классы "Маг-мечник" и "Ветеран", то этот класс ставит их обоих в тупик. А требования, перечисленные между строк, просто безумны, по крайней мере, для кого-то на Уровне 2. Я уверен, что для кого-то было бы намного проще получить уровень мастера в боевых навыках плюс уровень эксперта в навыках маны с дополнительными 60 уровнями, доступными для тренировки. На самом деле я на 100% уверен, что смогу легко открыть этот класс в будущем. На самом деле, уже сейчас я хочу получить именно этот класс, как только законно достигну 3-го уровня".

Рейвин был действительно впечатлен кратким описанием этого класса. Скорее всего, в будущем он найдет и другие классы, столь же интересные и мощные, но этот был хорошим выбором для достижения цели. Приведя в порядок свои мысли о том, к чему он будет стремиться в будущем, Рейвин прочитал последний класс в своем списке.

Джаггернаут Вы - вихрь неудержимой смерти на поле боя. Вы - берсерк, который может начать разрушительную атаку так же легко, как и выступить в роли оплота, защищающего своих товарищей. Джаггернаут - это стальное торнадо. Они могут свободно владеть любым оружием или доспехами и могут взять на себя роль абсолютного разрушителя или абсолютного

защитника. Горе тому, кто встанет на пути Джаггернаута.

Это похоже на менее магическую версию Чемпиона, но с таким же количеством умений и полезностей, просто в другом виде. Я имею в виду, что он также не был бы указан как Эпический класс, если бы был заметно слабее. Если раньше я считал, что Ветеран - это воплощение солдата, то теперь это относится только к базовым войскам. Это воплощение солдата: способный в равной степени атаковать и защищаться, умеющий поднять боевой дух и запугать врага".

Рейвин закончил изучение различных классов, к которым он имел доступ. Он просмотрел все классы, которые имели хоть какой-то шанс быть выбранными, и не только нашел класс, над открытием которого ему предстояло работать на втором уровне, но и поставил перед собой еще одну цель.

Он быстро приближался к тому дню, когда сможет достичь Уровня 2, и ему нужно было получить больше достижений, если он хотел получить лучший класс из возможных.

На этой неделе мы займемся комнатой босса на втором этаже. Я уверен, что за успешное выполнение этого задания мы все получим потрясающее достижение. Следующая неделя: одиночное прохождение подземелья.

<http://tl.rulate.ru/book/74791/2296159>