

Через несколько часов Лакс, закончив ужин, вернулся в палатку отдохнуть.

День был довольно утомительным, но он все равно был доволен результатом.

Он достал из инвентаря восемь полученных ядер и положил семь из них на землю.

Эйко не стала подходить к ним и просто грызла восьмое ядро, которое теперь находилось у нее во рту.

Полуэльф сказал слизи, что планирует забрать семь ядер себе, чтобы получить новые навыки.

Эйко не возражала против этого, ведь она могла копировать навыки своего папы в любое время.

Так как команда Неро захватила двух безжалостных норков, он не возражал против того, чтобы отдать вторую Эйко, чтобы та тоже получила что-то от их предыдущей экспедиции.

Кроме того, с помощью баффов Мифической гильдии, которые давали 100% шанс получить навыки из ядра зверя, Лакс был очень рад получить новые навыки после того, как долгое время не поглощала ядра.

Черночешуйчатый ужасающий аллигатор дал Лаксу навык "Водяной Шар", который можно было улучшить до навыка "Гидрошар".

Анаконда дала ему навык "Водные Шаги", который можно было улучшить до "Водного Страйдера".

Безумный звероящер дал Лаксу навык "Водяной Взрыв", который может быть улучшен до "Аква-взрыва".

Гигантский страшный енот дал ему уникальный навык "Падальщик", который сразу же повысился до "Элитного Падальщика", так как был пассивным, а не активным навыком.

Ядро коронованной цапли дало ему навык "Улучшенное Зрение", который можно улучшить до "Совершенного Зрения".

Безжалостная норка дала ему навык "Безжалостный Натиск", который можно было улучшить до "Безжалостного Нападения".

И наконец, жук дал ему навык Погружение, который можно улучшить до Долгое Погружение.

Полуэльф был вполне доволен навыками, полученными после поглощения ядра зверя, и одновременно повысил свои характеристики.

И тут произошло нечто неожиданное. Сердцебиение полуэльфа участилось, и по его телу прокатился прилив силы.

После поглощения ядер зверей он получил 2 000 нераспределенных очков характеристик, в результате чего его совокупные характеристики достигли 5 090, что позволило ему прорваться в ранг Инициатора.

В тот момент, когда полуэльф наслаждался теплым ощущением, разливающимся по телу, он услышал в голове звук уведомления, и перед ним появились строки текста.

<Поздравляем! Вы достигли ранга Инициатор!>

<Класс Некромант теперь готов к повышению!>

<Выберите один из трех вариантов улучшения класса!>

- Призыватель Бездны

- Повелитель Мертвых

- Монарх Порчи

Глаза полуэльфа расширились от шока. Он не ожидал, что получит повышение, как только перейдет в ранг Инициатора.

Он думал, что его класс перейдет на следующую ступень только после того, как он станет Ранкером, что было обычным стандартом для классов в Соле и Элизиуме.

Однако, так как, ущипнув себя, он почувствовал боль в пояснице, полуэльф был уверен, что ему это не снится.

Затем он прочитал информацию о трех классах, чтобы лучше понять их и принять более правильное решение при выборе следующего повышения.

<Призыватель Бездны>

"Не сражайся с монстрами, чтобы не стать монстром. И если ты вглядываешься в бездну, то и бездна вглядывается в тебя".

- Способен использовать силу пустоты и призывать существ Бездны.
- Ранг вызываемых монстров Бездны всегда будет равен рангу призывающего.
- В крайне редких случаях призыватель может призвать существо Бездны, чей ранг превосходит его на ступень. В этом случае очень высока вероятность того, что призванный им монстр Бездны не будет его слушаться.
- Все монстры бездны, которые ответят на ваш вызов, не будут иметь ядра зверя, поэтому вы ничего не получите от их убийства.

<Повелитель Мертвых>

"Когда в Аду не останется места, Мертвые будут ходить по земле".

- Некромант, специализирующийся на вызове нежити, а также на захвате контроля над другими видами нежити.
- Усиливает любую нежить, принадлежащую к вашей армии, и повышает ее возможности до максимального потенциала.
- Получает множество проклятий, которые ослабляют противников, отнимая у них здоровье, ману и выносливость.
- Имеет очень высокий шанс приручить любое существо нежити, равное или ниже вашего текущего ранга. Вы можете сделать его членом Завета Некроманта или командиром Легиона Оживленной Нежити.

<Монарх Порчи>

"Пусть бушует хаос! Пусть роятся облака! Я жду!"

- Некромант, специализирующийся на проклятиях, наведении порчи и болезней, а также призывающий заразу из насекомых и крыс, которые распространяют болезни на все, что они кусают.

- Монархи Порчи могут приручать смертоносных насекомых, равных или ниже их текущего ранга.

- Можно приручить королеву колонии, но вероятность этого очень мала, за исключением случаев, когда вы на два-три ранга выше ее.

- Монарх Порчи может превратить все свое тело в рой насекомых и атаковать. Погибшие насекомые через некоторое время восстанавливаются.

- Говорят, что убить монарха порчи можно, только уничтожив всех насекомых, которые появляются при превращении его тела в рой. Если хотя бы одно из этих насекомых останется в живых, некромант сможет возродиться, построив собственную колонию и сформировав новый рой.

- Представители этого класса побеждают врагов за счет своей численности и являются бичом всех тех, кто специализируется на боевых искусствах.

- Эффективно уничтожить рой, призванный Монархом Порчи, можно только элементарными заклинаниями с широкой зоной действия.

Полуэльф с серьезным выражением лица ознакомился с тремя доступными ему классами. Ему предстояло сделать тщательный выбор.

У каждой из них были свои особенности, заставлявшие рыжеволосого подростка тщательно обдумывать, какой путь он хочет выбрать для своего восхождения.

<http://tl.rulate.ru/book/87149/3187248>