

Классы

В [Forsaken World](#) на сервере [Rebirth](#) игроку доступно 10 различных классов персонажа, некоторые из них требуют персонажа одной определённой расы, другие же - позволяют выбрать из нескольких.

Воин



В битве воины сражаются в первых рядах. Они ведут за собой войска, вселяя отвагу в сердца соратников и поддерживая боевой дух. Их исключительное мастерство владения мечом и беспримерная храбрость — ценные качества, без которых не обойдется ни один отряд. А решительность воинов и их знание тактики способны переломить ход любого сражения.

Величайший предводитель расы людей, Хоссингер Апелио, остался в сказаниях не только как мудрый и справедливый король, но и как отважный воин, наводивший на врагов смертельный ужас. При одном взгляде на его легендарный меч целые армии теряли присутствие духа.

Тысячи врагов пали от его клинка, и теперь каждый воин носит меч в честь древнего короля.

Защитник



Франгоры были созданы из древнего камня, который дал им большую силу и способность выдержать любой удар. В бою они всегда прикрывают товарищей, а отвага и бесстрашие франгоров воспеты в легендах.

Сила камня дает им возможность носить самую тяжелую броню и защищать других.

Защитник является обладателем самого большого количества [жизни](#) и уровня защиты, поэтому его основная цель — принимать удар на себя, первым вступать в схватку с противником и не позволять мобам атаковать других членов группы.

Убийца



Убийца скрывается в тених, выжидая идеальный момент, чтобы нанести смертельный удар. Его девиз — «бей первым». Может, убийца не носит на себе груды бряцающего железа и не полагается на магию, однако он незаметен, коварен, поразительно ловок и способен убить нерасторопного противника в мгновение ока. «Нет человека — нет проблемы» — девиз класса убийц в игре.

Эти прирожденные душегубы способны незаметно проникнуть в ряды врага и устроить там танец с саблями, а вернее с кинжалами. Они с хирургической точностью наносят удары в самые уязвимые точки, не желая размениваться на затяжные бои. И хотя даже самому опытному убийце трудно в одиночку выдержать открытый бой с превосходящими силами противника, именно он зачастую наносит решающий удар. Убийца мгновенно подмечает слабости врага и использует их в своих целях.

Раздел: [Убийца](#)

Вампир



Когда богиня Шалия объединила свою божественную сущность с кровью своего любимого — человека, на свет появился первый вампир.

Забудьте все, что вы знали о вампирах. К чему забивать голову всякой ерундой? Вы не можете владеть достоверной информацией, разве что вы... один из нас! До того, как появились веские доказательства нашего существования, люди многие века передавали друг другу мифы о вампирах. О кровавых вурдалаках рассказывали в фольклоре, литературе и кинематографе — наверное, предчувствовали наше появление. Познакомьтесь же с вампирами Эйры, принадлежащими к роду Веспериан, которые вызывающе одеваются и носят за спиной кресты. Распространители легенд не могли и подумать, что мы содержим в себе не только частицу человека, но и частицу бога, что делает нас высшими созданиями. Даже древние гномы и эльфы не могут похвастаться такой богатой историей и такими широкими возможностями.

Судите сами. В качестве источника жизни мы способны использовать любое живое создание. Мы неуловимы, потому что можем принимать образ летучей мыши, что многих сбивает с толку в разгар боя. Мы можем проникать в сознание наших противников и погружать их разум во тьму. Мы немногословны, скрытны и коварны; далеко не каждому дано прочесть наши замыслы. Наши одежды практичны, они показывают статус и подчеркивают то, чем нас одарила природа. Многие противники не вовремя отвлеклись в бою на наряды наших соблазнительных женщин, и это был их последний бой. Поэтому когда клан решает выйти на охоту, мы всегда рады помощи вампиров.

Раздел: [Вампир](#)

Бард



Барды странствуют по миру, воспевая великих героев и их подвиги. В бою они полагаются на свой исключительный музыкальный талант, вдохновляя соратников, ослабляя и повергая в смятение врагов. Барды не отличаются могучим телосложением и не носят тяжелую броню. Они не смогут встать в первых рядах и принять на себя главный удар. Однако чарующие звуки бардовской арфы, словно пение сирены, способны мистическим образом влиять на всех, кто окажется рядом, будь то враги или друзья.

В присутствии барда обычные воины становятся героями, способными на великие подвиги! В толпе барда невозможно не заметить благодаря его яркой и экзотической одежде. Он живет ради того, чтобы дарить этому миру музыку, которая одних восхищает, а других сражает наповал.

В то время как кто-то точит клинки, бард настраивает свою арфу и разучивает новые мелодии. Многие даже не догадываются о том, что в этом мире может творить музыка.

Раздел: [Бард](#)

Маг



Маг обладает сверхъестественной способностью управлять стихиями, которые пронизывают ткань мира. Силой воли он преобразует стихийные явления в мощные удары и заклинания. Из поколения в поколение маги передают тайные знаки и заклинания. И на того, кто посмеет выступить против мага, падет гнев Воды, Огня и Ветра. За многие годы волшебники выработали различные тактики ведения боя, как с одиночным противником, так и с целой армией.

Маги наносят огромные повреждения в кратчайшее время и, конечно, многие постараются убить их в первую очередь. Да, от доспехов маги отказались, но легкой добычей для врага все равно не стали. Сила воли и элегантный посох сотрясут землю и поставят на колени вражеские города.

Раздел: [Маг](#)

Жрец



Жрецы играют незаменимую роль в любой битве. Они призывают священные силы, лечат и воскрешают других, спасая жизни в трудную минуту. Благодаря нерушимой вере они способны исцелять увечья и снимать проклятья, вновь и вновь поддерживая воинов, которые без жреца уже давно пали бы бездыханными.

Раздел: [Жрец](#)

Стрелок



Твердая рука, острое зрение и стальная выдержка позволяют стрелку издалека заметить и прикончить врага. И пусть противник едва показался на горизонте, он не уберется от залпа из гномьего ружья. Оружие гномов не только подходит для стрельбы на большом расстоянии, но и обладает поистине разрушительной силой. Им ни к чему подбираться к жертве как можно ближе, чтобы нанести смертельный удар. Нашпиговать врага свинцом, пока он не приблизился вплотную, — вот в чем хорош стрелок. А если неприятель сумеет выжить после первого выстрела, он вскоре истечет кровью. Такие навыки особенно хороши в группе, когда стрелок может спрятаться за спину защитника или воина. Однако и в одиночку гном с ружьем наперевес — опасный противник. Гномы всегда предпочитали вести атаку на расстоянии, а после изобретения пороха они и вовсе стали одерживать победы в самых немыслимых сражениях. И это понятно, ведь даже прирожденные убийцы — ассасины — мастера камуфляжа и внезапных атак — будут обречены на поражение, встретив на своем пути огненные снаряды, испепеляющие все в округе.

Жнец



Мрачный. Смертоносный. Неумолимый. Вот каков он, жнец. И на его пути становиться не следует... От него не убежать и не скрыться. В яростном стремлении забрать душу применит хватку ветра и притянет к себе, насмехаясь над вашими жалкими потугами освободится и играя как кот с мышью. А если смогли избежать хватки, то ураганным вихрем стали обрушит на вас мощь воздуха и тьмы, нанося жуткие раны своим кошмарным оружием - косой. Один взмах - одна жизнь. Кровавая жатва начинается!

Душегуб



Проклятие - основной "инструмент" душегуба, помимо трезубца. "Проклятие! Это душегуб!" - основная мысль противников при встрече на поле боя.

ДоТы, дебаффы, пламенные проклятия, массовые атаки - вовсе не полный список злых чар данного класса.

К перечню боевых умений стоит отнести и внешность - пугающая у мужчин (одни усы чего стоят), и очаровательная у девушек (изящество линий, плавность движений и соблазнительные позы способны отвлечь и ввести в транс).

Душегуб отлично знает все ваши пороки и слабые стороны, и ловко ими пользуется в своих целях. Трепет и ужас вызывают они у слабых духом.

Даже известные шутники Эйры - гномы, с уважением говорят про трезубец душегубов: "Трезубец страшное оружие - один удар - три дырки".

Раздел: [Душегуб](#)

[На сайт игры](#)

Revision #3

Created 10 January 2025 20:44:24 by Помощник Глав. вреда

Updated 10 January 2025 22:01:46 by Помощник Глав. вреда