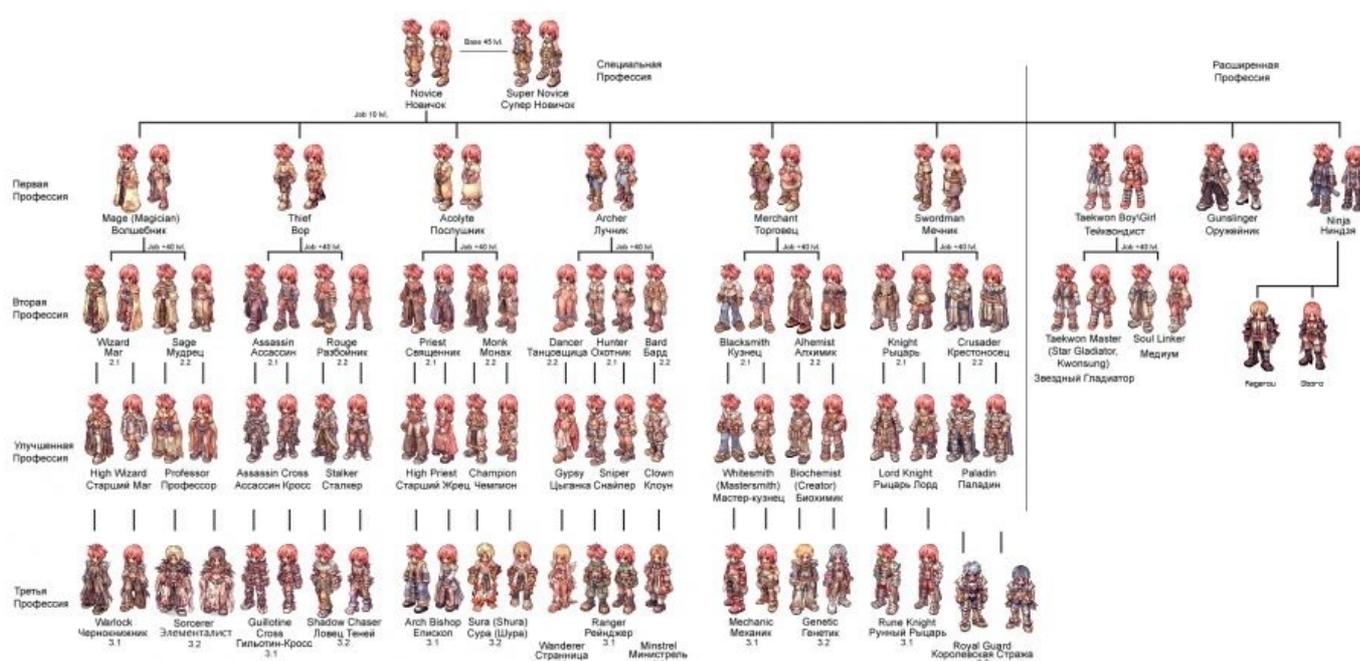


# Профессии — Lurkmore

← [обратно к статье «Ragnarok Online»](#)



Рагнарлок от большинства онлайн-игр отличается изрядным количеством профессий, которые можно разделить на 5 типов:

**Первые профы** — получаемые после новиса.

**Маг** — метатель серий **огненных болтов** преимущественно по неподвижным мобам типа растений. Тру РОшеры смотрят на подобных нубав как сам знаешь на что и идут качаться в Часовую Башню.

**Вор** — уворотлив и способен наносить каждую вторую атаку двойной урон.

**Аколит** (Ако) — ходячий хил и обкаст. Самая социальная профа. Нет, конечно, в игре достаточно нежити для уничтожения хилом, но не в этом суть профы. И лучше наигрывать скилл саппорта с самого начала, чем переучиваться на присте. Не могут пользоваться ничем кроме дубин.

**Арч** (Лучник) — лучник. Шикарно чувствует себя при охоте на любого моба за счёт наличия стрел под любого моба.

**Мерч** (Торговец) — самый проблемный в раскаче чар. Основной боевой скилл требует кучи бабла, а дополнительные очень слабы.

**Сврд** (Мечник) — мечник. Хотя может заюзать и копё для невозбранного тыкания стоячих мобов.

**Вторые** — получаемые после прокачки 1 профы.

**Виз** (Визя, Волшебник) — классический персонаж, специалист по AoE-урону. Соло кач проходит собиранием пачки мобов, зависящей от скилла человека, последующем касте Гаста первого уровня для быстрой заморозки и последующем Гасте-10 для убивания. В пати с пристом кастуется 10й сразу или ЛоВ, тоже 10й. На ГВ в дефе одна половина визов все 2 часа нон-стоп жамкает Гаст, остальная половина колдунов жамкает клавишу ЛоВа. В межгейте могут обратить в сосульку. По настроению — побегать дальше или ёбнуть Юпом придавая +100% дамага к и так некислому урону.

**Саг** (Мудрец) — странное существо, способное колдовать на ходу, зачаровывать оружие и устраивать всякие гадости на ВоЕ/МВП типа обнуления вражеской AoE-магии на определённой территории и снятия всех бафов с противника.

**Син** (Ассасин) — идейный продолжатель вора: всё также уворотлив, а теперь ещё может ходить невидимым. Может надевать новый тип оружия — катар. С ним теряет двойную атаку, уменьшая скорость атаки, но увеличивая шанс критануть в 2 раза. Скорость атаки восстанавливается скиллом. За счёт этого и невидимости крит-син долгое время являлся основным импорубом.

**Рог** (Разбойник) — другая ипостась вора. Любит раздевать-убивать, ебать водоплавающих птиц. На ГВ так и используется, как раздеватель. Может, почти как Син, передвигаться в невидимости, запозать в импрум и потихому пилить Имп. На ПвЕ имеет интересную связку скиллов, позволяющую без дополнительного нажатия кнопок стилить лут у атакуемого монстра.

**Прист** (Священник) — апгрейд ако в деле лечения и обкаста. Получает кучу дополнительные скиллов для

ускорении кача, улучшения выживаемости и комфортности сопартийцев. Так же есть несколько билдов боевых пристов: ТУ-прист ходит по карте с нечистью, осеняя этим самым скиллом родимых: если моб не падает с первого удара, падает со второго; требует расход. МЕ-прист похож на визю, только вместо Гаста кастует Магнус Экзорцизм, дамажащий не только нежить, но и демонов. Требуется расход, прямые руки, хороший эквип. Баттл-прист создаётся, когда совсем уж скучно — вкачивается максимум аги и скиллы на урон, в руки берётся дубинка/энциклопедия «[Волшебные животные и где их искать](#)» и мобы хуялятся непосредственно в рыло. Пряморукие присты поддержки любимы и высоко ценятся.

**Монк** (Монах) — баттл-прист без извращений. Вместо скиллов поддержки получает нормальные дамажные. Может быть комбером и спиритом. Комбер, как понятно из названия, хуярит комбами, спирт — пуляется шариками с заранее намедитированной энергией. Оба могут кастануть мегаскилл Azura Strike, способный снести большинство чаров на ГВ за один удар. И если спирт Азуру кастует, то комбер делает с комбы, за счёт чего предугадать и свалить/переодеться времени не остаётся. Присту в помощь даются книжки, а монк получает кастеты. Также благодаря СБ (ну и какому-никакому эквипу) способен длительно и спокойно танковать МВП, на ГВ уже так разгуляться не получается.

**Хант** (Охотник) — *однокнопочное*. То, что советуют всем новичкам. Наследует все плюсы арча и добавляет свои. За счёт специализированных стрел и скиллов/аги имеет отличный ДПС. Может быть совершенно неуворотливым, но практически бесконечно жамкать «Двойной выстрел»; может быть уворотливым и быстро стрелять, но значительно реже наносить двойной урон; может быть быстрым/уворотливым, изредка пускать двойные выстрелы, зато хуялить набигающих мобов в 2х случаях из 3х штатной вороной автоматически. На ГВ стреляет редко: его задача затрапить пространство и [гонять свою ворону](#) в поисках невидимок.

**Бард/Данса** — ещё один сложный для соло-кача класс, ибо профы чисто ВоЕ-шные, скиллы для кача только арчевские. Качаются гильдой на попе/вторым окном, ну или как минимум на иче. Подавляющее большинство скиллов площадные, улучшают жизнь своих/ухудшают чужим, некоторые скиллы дуэт-онли. Бард-отморозок может плоско шутить, а Данса — неистово [скрimitь](#), вгоняя противников в ступор.

**БС** (Кузнец, Кузя) — кующий стопроцентно качается **не сам**, боевой имеет прикольные боевые скиллы-усилки и может составить неплохую компанию баттл-присту за счёт увеличения скорости атаки дубиной в 2 раза.

**Хим** (Алхимик) — варящий качается на попе [гомункулом](#) и другими сидячими методами. Боевой тоже может качаться гомом ибо стоимость кача ненамного меньше БСа, а вот по скиллам — значительно хуже. Оба за ГВ отдают, благо что из казны, кругленькую сумму на расход: примерно 2-3 часа фарма всей гильдой. Во время Войны за Империум *некисло отжигает* швыряясь АДами. Носит с собой зажигалку для экстренного разведения костра и пару бутылок с растительной агрессивной [НЭХ](#). При наличии топовых хилающих зелий способен косплеить приста, швыряясь ими — зельями, не пристаами — во всех покалеченных.

**Найт** (Рыцарь) — продвинутый мечник. Агильный найт лупит всех быстро, особенно под берсом. СВД, судя из названия, состоит из силы, живучести и точности. Сложен в каче, входит в первую волну прорыва на ГВ. Может ездить на боевой птице, Пеко-Пеко, достигая максимальной скорости передвижения по игре и увеличивая собственное хп.

**Круз** (Крестonosец) — полунайт/полуприст. Молится, постится, въёбывает всем во имя Господа. Может кастануть ГК, сносящий нежить и демонов: меньший размер поля дамага и меньшее время каста по сравнению с МЕ-пристом. Может швырнуться щитом как нефиг делать. Может взять под защиту хлипких визей, забирая их дамаг себе, а также давая несбиваемый каст. Ездит на Королевской Пеке.

**Авансы** — получаемые после прокачки 2 профы до 99 уровня, перерождения — превращения снова в новиса, и повторной прокачки первой профы (отличаются от 2 профы дополнительными весьма полезными скиллами, позволяющими им господствовать на ГВ).

Стоит упомянуть, что всем перерождённым персонажам требуется больше экспы для лэвэлапа. Также имеют дополнительные очки статов, и, соответственно, повышенные производные параметры: хп, сп, матк и т. д.

**Хай Виз, ХВ** — получает как скиллы, усиливающие собственную магию, так и скилл-противодействие Саговскому ЛПН.

**Проф** — таки входит в полную силу. Если прист — это бесконечное хп, то Проф — сп. Конвертирует собственное здоровье в ману и обменивается с партияцами. А получая дополнительные скиллы-вредилки типа Паутины, Стены Тумана, Сжигания Магии становится невероятно полезным как в ПВЕ/МВП, так и на ГВ, особенно в межгейте. Имея связку прист+проф+дд можно не только качаться без ожидания восстановления ДДшной маны, но и посещать более опасные и, естественно, более эксповые места.

**Син-Кросс, Син-Х** — по классическому поведению Ассасин Кросса на ВоЕ можно почитать ниже. Другие же билды типа критового, ДД, СБР куда менее популярны и полезны.

**Сталк** — ещё один расцветающий на авансе класс. Становится полезным Роговский — как на ГВ, так и на ПВЕ — Плагиат, позволяющий запоминать любой скилл, которым продамажили по Рогу. Только если на Роге это умение каждый раз заменялось новым, то на сталке появилась возможность закрепить его благодаря Слепке Памяти. Улучшился стелс, теперь [сталк в стелсе хоть и виден](#), но вывести его оттуда практически невозможно. За счёт этого появилась новая тактика: пробраться в импрум и призвать гильду в

тыл дефа. Также раньше Рог мог за раз снять только что-то одно: шапку, куртку, щит, ботинки. Да-да, стале теперь может [полностью раздеть вас нажатием одной кнопки](#).

**Хай Прист, ХП** — получил, по сути, только два скилла: увеличения количества и скорости регенерации сп и весьма полезный, увеличивающий деф и мдеф в 2 раза. Освободившиеся 5-10 скиллпоинтов можно пустить на что-нибудь полезное: дополнительное увеличение дефа на 40%, СВ, режущая большинство ближних атак. ТУ-ХП практически нет, зато МЕ-ХП бегать значительно веселее.

**Чамп** — по влиянию дополнительных возможностей похож на приста: ускоряет медитацию, добавляет комбо и микрочармы. Может подорвать всё намедитированное для увеличения шанса крита на 20%.

**Снайп** — добавляются в основном скиллы на увеличение собственных характеристик + ускорение передвижения себя и соратников.

**Гипсы/Клоун(Меник)** — получают как обуительный саппорт-скилл «Марионетка», позволяющий передавать половину статусов этой самой марионетке, так и, наконец, боевой — Вулкан Стрел.

**МС** — кующий учится затачивать оружие с вероятностью на 10% выше НПС, боевой получает **ещё** боевых усилков и теперь кучу времени тратит на их поддержание; также получаю возможность вертеть телегу на **жю**: разгоняя и тараня. Таран стоит зени.

**Крео, Био** — варящий, за счёт увеличения статусов, увеличивает шанс варки. Боевой, по аналогии с Рогом, получает возможность наложить хим. защиту (от АДов вражеского хима) на весь эквип сразу, а не как алхим — на отдельные элементы. Также прокачиваются и АДы; растит [травку](#).

**Лорд Найт, ЛК** — продвинутый Найт. Агильный ЛК лупит всех ещё быстрее, особенно под уже двумя берсами: зельем и скиллом. Усиливающие навыки также получили расширение, как и ветка копя.

**Пал, Палка** — получает расширение защитными скиллами, копейными, щитометательными и божественными, а именно опиздюливание распытием. Хотя на ГВ ценится всё ещё за нитку Сакры и танкование при прорыве.

#### **Расширенные.**

По сути те же первые и вторые, только без возможности стать авансом.

**Ганс** (стрелок) — лучник с огнестрелом: пистолеты, винтовки, машинганы. И кучей скиллов к ним, ибо второй профы у него нет.

**Нинзя** — могут быть двух видов: маг и метатель разных сюрикенов/кунаев. Маг похож на мага, а метатель на арча. Опять же, не имея второй профы имеют доп. скиллы, в частности для избегания урона.

**Теквон** (тыква) — монах. Только вместо рук бьёт ногами.

**Линк** (Медиум) — с боевой стороны похож на лучника, вместо стрел кидается магией. Со стороны саппорта напоминает приста, только без хила. А также скиллы сверхспециализированны — один скилл может быть накастован только на одну профу. ГВ-билд качается гильдой.

**Глад** (СтарГладиатор, всё ещё тыква) — несмотря на наличие синов и нинзь, самая загадочная профа. Использует [фен-шуй](#) для определения лучшей локации для кача. Всё также въёбывает ногой-с-разворота.

**Суперновичок** (супернуб) — может вкачать любой скилл первой профы, за исключение гансов, тыкв и нинзь.

#### **Третьи.**

Стали доступны вместе с изменённой механикой Реньювала. Но это уже другая история.