



В **WoW** есть множество профессий, и новичку сложно определить, что выбрать. Начнем, пожалуй, с краткого описания:

Добывающие профессии:

- *Горное дело.* Вспомогательная профессия, которая позволяет добывать руду и самоцветы с залежей, а потом переплавлять ее (руду) в слитки. С повышением навыка, игрок получает умение “Каменная кожа”. Для профессии нужны инструменты (Кирка, молоток), которые можно купить у продавца.

- *Снятие шкур.* Профессия, позволяющая снимать шкуры с убитых животных. Мастера Снятия, в совершенстве изучают анатомию, повышая вероятность нанести противнику дополнительный урон. Для профессии нужен Нож для снятия шкур. Продается у торговца.

- *Травничество.* Умение, которое позволяет собирать траву. Сила жизни наполняет Травников, позволяя исцелять раны и повышать свою скорость атаки.

Производящие профессии:

- *Алхимия.* Одна из самых интересных профессий. Алхимики создают зелья (из трав), которые усиливают их боевые и защитные качества, отлично подходит для любого класса. Для алхимика обязательно иметь профессию *Травничество*. Мастера алхимии могут превращать одни вещества в другие, более ценные и редкие. Также, на высоких уровнях прокачки, алхимик может создать для себя особый камень (аксессуар), который увеличивает полезность зелий и усиливает характеристики. Гоблины благодаря способности “Занимательная Алхимия” прокачивают профессию быстрее.

- *Начертание.* Начертатели создают специальные знаки, которые усиливают боевые, лечащие, защитные заклинания на все время. У каждого класса есть книга знаков, и игроки на высоких и низких уровнях охотно покупают эти символы. Еще Начертатели умеют создавать предметы для левой руки (книги). Мастера начертания, используя редкие реагенты, создают могущественные колоды карт (аксессуар), которые помогают тому, кто их носит в бою. С помощью магических знаков, они могут также усиливать носимые на плечах доспехи. Для прокачки этой профессии нужна вспомогательная профессия *Травничество*.

- *Инженерное дело.* Очень опасная профессия и в то же время очень увлекательная. Инженеры занимаются созданием разных взрывоопасных веществ, смертоносных

механизмов. В основном все создаваемые инженерами предметы своеобразны, и использовать их могут только Инженеры. Мастера инженерии могут создавать очки, позволяющие выявлять слабые места противника. Для прокачки этой профессии нужно много минералов, и это обеспечивает добывающая профессия *Горное дело*.

Бонус для прокачки этой профессии есть у шустрых Гномов.

- *Кузнечное дело*. Кузнецы создают тяжелые доспехи и щиты, оружие и улучшения. Профессия отлично подходит для классов, которые носят латные доспехи. В дополнение к этому, кузнецы делают отмычки и жезлы для наложения чар, шипы для щитов. Кузнец с высоким навыком делает в своих доспехах дополнительные гнезда для самоцветов. Для прокачки данной профессии нужно иметь вспомогательную профессию *Горное дело*.

- *Ювелирное дело*. Терпение и аккуратность - основные качества ювелира. Ювелиры специализируются на создании колец, ожерелий, аксессуаров, самоцветов и, в некоторых случаях, головных уборов. Самоцветы позволяют ювелиру усиливать характеристики. Самоцветы охотно покупаются на аукционе другими игроками. Почти все самоцветы, ювелир просеивает из руды, которую добывает с помощью *Горного дела*. Бонусом к прокачке данной профессии обладает раса Дренеев.

- *Портняжное дело*. Если вы качались, то заметили, что частенько с монстров выпадает ткань. Именно с ней работают Портные. Портные создают тканевые доспехи, сумки, нити для улучшения своих и чужих доспехов. Вышитые волшебными нитями символы улучшают их качества. Профессия рекомендуется для классов, которые носят тканевую броню.

Мастера могут создавать особые ездовые ковры-самолеты, уменьшающие время, которое нужно будет провести в пути.

- *Наложение чар*. Свойства волшебных предметов можно извлечь, получив особую пыль. Именно этим занимаются специалисты по Наложению чар. Извлекая пыль, предмет уничтожается, а полученная пыль может быть использована для наложения чар на другой предмет. Для прокачки этой профессии нужны жезлы, которые изготавливают кузнецы. Сложна для прокачки, но востребована. Эта профессия исключение, ее с

трудом можно отнести к “создающим” профессиям.

- *Кожевничество*. Из шкур животных, кожевники делают прекрасные кожаные или кольчужные доспехи. Рекомендуется для классов использующих такую броню. Мастера умеют создавать накладки, повышающие характеристики персонажа. Нудна вспомогательная профессия *Снятие шкур*.

Дополнительные профессии:

- *Археология*. Веселая профессия, которая позволяет исследовать мир Warcraft и получать разные забавные штучки. При определенном везении можно найти даже отличное оружие или доспехи.

- *Кулинария*. Любите поесть? Тогда эта профессия для вас. Позволяет создавать разные вкусные блюда, которые повышают характеристики на время, восстанавливают здоровье и манну. Желательно иметь *Рыбную ловлю*.

- *Рыбная ловля*. Ловим рыбку. Полезна для прокачки *Кулинарии*.

- *Первая помощь*. Простая профессия, которая позволяет создавать бинты и противоядия.