Глава 4. Класс.

Увидев долгожданное сообщение, об уровне опыта, я сразу же открыл статус.

Имя: Лион

Пол: мужской

Возраст: 15 лет

Раса: человек

Уровень: 1 (0/20)

Класс: (выберете свой класс)

Родословная: царь зверей(не пробуждена)

Характеристики:

Хп 110/110

Мп 110/110

Сила 11

Выносливость 11

Ловкость 11

Мудрость 11

Интеллект 11

Дух 11

Навыки:

Оценка (бронза 8/1000)

Очки навыков: 10

Инвентарь 1 ячейка.

-Мда, это начинает все больше, походить на игру!

Теперь смотрим, что же изменилось, первое это то, что все характеристики получили +1, но не появилось, свободных очков характеристик, значит я сам, не могу распределять характеристики, а также, ячто моя мана и хп восполнились до максимума и больше, я не чувствую усталости, которая была до левелапа.

Ну а также, я получил одно очко навыка, так что похоже это редкость и их стоит беречь.

Теперь второе, появился инвентарь. И я сразу нажал на него, чтобы проверить описание и как он работает.

Инвентарь 1 ячейка. (бездонное хранилище, в котором можно хранить вещи и травы, но нельзя хранить, живых существ и монстров. Количество ячеек, увеличивается с уровнем опыта.)

-Отлично, этот инвентарь, как и в играх. Давай проверим его.

С открытым статусом, я нажал на ячейку и передо мной, появился чёрный вихрь, в него, я засунул деревянную палку и опа, она пропала с рук, а в ячейке отображалась палка.

-Удобно, а если сделаем так?

Я оторвал еще палку и попробовал засунуть ее в ячейку, и у меня получилось.

Теперь в ячейке, отображается две палки.

-Похоже, как и в играх, одинаковые предметы можно стакать, вот только сколько придел, не известен.

И напоследок, я попробовал к палке, засунуть камень, но у меня ничего не вышло.

-Ожидаемо, но прискорбно.

Закончив играться с инвентарем, я достал палки из него и перешел к третьему, самому интересному, а именно классу!

Нажав на выбор класса, у меня перед глазами появились четыре иконки.

Воин (бронза) - класс, физического типа, хорош в бою на ближних дистанциях. Добавляет: +1 силы, +1 выносливости, за уровень. (Прокачивается во время сражений)

Лучник (бронза) - класс, нацеленный на ловкость, хорош в дальнем бою.

Добавляет: +2 ловкости, за уровень.

(Прокачивается, во время стрельбы из лука или метательного оружия)

Маг (бронза) - класс, нацеленный на мудрость и интелект, превосходный в дальнем бою.

Добавляет: +1 мудрости, +1 интеллекта, за уровень. (Прокачивается, при использовании маны)

Целитель (бронза) - класс, нацеленный на мудрость и дух, никакой в бою, но умеет лечить раны и болезни.

Добавляет: +1 мудрости, +1 духа, за уровень.

(Прокачивается при лечении кого либо)

-Ага, четыре базовых класса на выбор и у каждого, есть свои плюсы и минусы.

И какой же, мне лучше выбрать класс?

Прочитав еще несколько раз описание, я пошел методом исключения.

-Хилер минус, класс не плохой, но я не хочу стоять в сторонке и лечить кого то, притом, этого кого то, даже нету, а я сам, посреди безлюдного леса.

Дальше, я окинул лучника, потомучто нету, у меня опыта, стрельбы из лука, да и не мое это.

Остался маг и воин, честно, всегда хотел стать магом, но сейчас, я совершенно не уверен, какая магия в этом мире и что мне даст , выбор этого класса, поэтому для выживания, думаю, более подходящий класс воина.

Не знаю, пожалею ли я в будущем или нет, но я выбрал воина, как свой класс.

Биб, клас приобретен, в награду, выдается стартовое снаряжение воина.

После прочтения сообщения, передо мной, прямо из воздуха, появилась кожаная туника, кожаные ботинки и короткий меч, и все это, упало на землю.

-Ого, а такого я не ожида! Наконец-то, хоть какая нибудь одежда, ну и оружие, не плохое.

Сначала, интереса ради, я осмотрел вещи через оценку.

Туника воина (бронза) - прочная и удобная, может защитить, от множества обычных атак.

Кожаные ботинки (бронза) - прочные и легкие, спасают ноги от колючек и сохраняют тепло.

Короткий меч (бронза) - хорошо сделанный меч, подходит для рубки слабых монстров.

-Неплохо, неплохо.

Не став долго ждать, я надел все на себя и наконец-то, перестал светить своим достоинством.

Теперь проверим, что же изменилось в статусе.

Имя: Лион

Пол: мужской

Возраст: 15 лет

Раса: человек

Уровень: 1 (0/20)

Класс: воин (бронза) 1 ур. (0/ 100)

Родословная: царь зверей (не пробуждена)

Характеристики:

Хп 120/120

Мп 90/110

Сила 12

Выносливость 12

Ловкость 11

Мудрость 11

Интеллект 11

Дух 11

Навыки:

Оценка (бронза 10/1000)

Очки навыков: 10

Инвентарь 1 ячейка.

-Теперь я воин! И правда, в характеристиках стало на одну силу и выносливость больше. Это хорошо. Ну и надо проверить, насколько я лучше стал с прокачкой.

Взяв в руки меч, я отправился искать слизня и быстро его нашел.

Как и в прошлые разы, я подошел и ударил, но теперь мечом и сразу заметил разницу, я легко разрезал слизня на пополам, убив его, и даже не нужно было, чтобы он прыгал.

Отлично! Теперь второй уровень, будет проще получить, чем первый!

Чувствуя удовлетворение и желание прокачки, я отправился дальше в лес, следуя возле речки, в поисках слизней.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/76680/2291744