

"Какие стартовые классы мне доступны, система?" - спросил я, соглашаясь выбрать свой стартовый класс, когда появилось новое окно.

[Доступные стартовые классы: (Боец) (Акробат) (Вор) (Оружейник) (Дуэлист)].

...

[Боец (максимальный уровень 10)]

[Класс получает три очка начальных статов и по три очка статов за каждый уровень и навык "Драчун"]

[Драчун: называйте это дракой, боевым искусством, потасовкой или диким размахиванием руками, этот навык охватывает искусство использования рук и других частей тела, чтобы причинить боль ближнему своему (или животному) и избежать ответного удара.]

...

[Акробат (максимальный уровень 10)]

[Класс получает три очка начальных статов и по три очка статов за каждый уровень и навык "Акробатика"]

[Акробатика: излюбленное умение чирлидерш и циркачей, навык позволяющий выполнять кувырки, сальто и другие подобные действия; вы можете использовать его, чтобы уворачиваться от атак, взбираться на препятствия и совершать другие подобные чудеса от мира ловкости. Акробатику можно заменить навыком Преступность при попытке красться (используйте более высокий из этих двух навыков во время подкрадывания)].

...

[Вор (максимальный уровень 10)]

[Класс получает три очка начальных статов и по три очка статов за каждый уровень и навык "Преступность"]

[Преступность: кража и проникновение, карманничество, взлом замков, скрытность, сбор улики - если это что-то незаконное, этот навык охватывает все, за двумя исключениями: взлом компьютеров использует навык "Компьютеры", а обман людей - навык "Влияние". Не обязательно быть преступником, чтобы обладать этим навыком; полицейские, частные детективы и другие честные, но осведомленные люди, тоже им обладают.]

...

[Оружейник (максимальный уровень 10)]

[Класс получает три очка начальных статов и по три очка статов за каждый уровень, и навык "Оружейное мастерство"]

[Оружейное мастерство: Этот навык охватывает все основные штуки, которые могут сделать — бум-бах— иными словами: дробовики, пистолеты и тому подобное...]

...

[Дуэлист (максимальный уровень 10)]

[Класс получает три очка начальных статов и по три очка статов за каждый уровень, и навык "Владение средневековым оружием"]

[Владение средневековым оружием: Когда кулака недостаточно, наступает время достать старомодные острые металлические прибулды и начать рубить и резать. Этот навык используется для всех видов архаичного оружия, от мечей и посохов до арбалетов и метательных топоров.]

...

"Это все классы, доступные мне? И почему у них у всех только один навык?"

Я нахмурился от недостатка выбора и отсутствия сопутствующих преимуществ.

[Это все классы, доступные на данный момент. Они имеют только один навык, потому что это начальные классы, призванные обеспечить разумные средства для выживания и роста, пока носитель не освоится с миром.]

"Тогда когда я получу больше классов?" - спросил я, переходя прямо к делу. Эти классы выглядели как обучение для новичков или что-то вроде посвящения, и это замечательно, но чтобы выжить в этом мире, мне нужна сила, и нужна побыстрее.

Само собой разумеется, навыков и классов, доступных мне сейчас, было недостаточно для того, чтобы соперничать с любым из до смешного могущественных людей в этом мире.

[Носитель сможет выбрать новые, лучшие и более специализированные классы, как только он откроет возможность принять подходящий архетип.]

[Стартовые классы - это средство для поддержания носителя, пока он не ознакомится с проблемами, с которыми ему предстоит столкнуться, и своими потребностями, чтобы носитель мог выбрать идеальный архетип.]

"Это... удивительно продуманно..."

Хотя мне было неприятно признавать это и хотелось возразить, в рассуждениях системы был смысл. Ну что ж, тогда мне придется для начала провести "тест драйв".

"Когда я смогу выбрать архетип? И какие архетипы будут мне доступны?" - спросил я, не в силах сдержать любопытство.

[У носителя будет возможность принять архетип, как только он прокачает как минимум три стартовых класса до максимального уровня.]

[Прочая информация об архетипах ограничена до тех пор, пока вы не разблокируете возможность принять один из них.]

Итак, другими словами, архетип - это что-то вроде темы или оригинальной модели для всех будущих доступных классов, или так я заключил после некоторых размышлений. Но, полагаю, я не могу быть в этом уверен на все 100%.

"Придется подождать и посмотреть..."

Я кивнул, вздохнув, когда перешел на вкладку доступных классов. Наконец-то пришло время выбрать стартовый класс.

Путем исключения, Дуэлист и Оружейник были отброшены, так как у меня не было доступа к какому-либо оружию, современному или любому другому. И у меня также не было денег, чтобы приобрести их.

Оставались Боец, Акробат и Вор.

Я не был экспертом в боевых искусствах, но я немного занимался кик-боксом и знал, как нанести удар, когда дело доходит до драки.

"Интересно, отразится ли опыт моей прошлой жизни на навыках...?" - размышлял я, чувствуя искушение выбрать класс Бойца, чтобы проверить свою теорию, но я подавил это желание.

Готэм - опасное место. Удары ногами и руками и любая форма прямой конфронтации с кем бы то ни было, кто обладает сверхъестественной силой, приведет меня к ранней могиле, поэтому оставались только классы Акробата и Вора.

Класс Акробата даст мне возможность уклоняться от опасности и избегать конфликтов, что, я полагаю, я буду делать часто, пока не стану достаточно сильным, но в остальном он мало чем поможет.

Класс вора даст мне инструменты для получения стабильного, пусть и нечестного, дохода, чтобы выбраться из этой дыры, избегая конфликтов, прямых или иных, пока я смогу правильно разыграть свои карты.

И если я буду действовать с умом и сочетать это с моим инвентарем, меня никогда не поймут, по крайней мере, с поличным, поскольку не будет никаких улик. Правда, мне все равно придется остерегаться людей, которых не очень-то заботят улики и которые будут готовы пустить мне пулю в лоб просто так. Но, по крайней мере, мне не придется бояться полиции Готэма.

"Значит, Вор."

Идеального стартового класса, насколько я мог судить, не существовало. Но сейчас мне больше всего на свете были нужны деньги.

Хотя "Боец" и давал мне возможность добывать деньги, избивая бандитов и отбирая у них деньги, он мог привести меня к ранней могиле, если я откушу больше, чем смогу прожевать, добровольно или нет. И у меня было такое чувство, что у некоего крестоносца в плаще будет что сказать по поводу такой деятельности.

С другой стороны, Акробат позволит мне быстро и незаметно перемещаться по городу с помощью паркура. Он также облегчит доступ к охраняемым зданиям. Но это не поможет ни в чем ином, если только я не планирую зарабатывать деньги, став уличным артистом.

[Вы получили новый класс: Вор]

[Вы получили навык: Преступность]

[3+ очков статив!]

Имя: Грейсон Уитлок

Раса: Человек

Пол: Мужской

Возраст: 17 лет

Класс: Вор (1 уровень)

....

Статы:

Тело: 10

Разум: 10

Дух: Заперт

Очки статов: 3

Навыки:

[Преступность: кража и проникновение, карманничество, взлом замков, скрытность, сбор улик - если это что-то незаконное, этот навык охватывает все, за двумя исключениями: взлом компьютеров использует навык "Компьютеры", а обман людей - навык "Влияние". Не обязательно быть преступником, чтобы обладать этим навыком; полицейские, частные детективы и другие честные, но осведомленные люди, тоже им обладают.]

....

Перки:

[Дремлющий метачеловек: у вас есть Метаген, источник всех способностей металюдей. Однако пока что он находится в спящем состоянии]

...

Инвентарь: [Монета в четверть доллара]

...

Квесты: Нет

...

Я застыл, когда информация наводнила мой мозг: как взломать замок, обокрасть кого-нибудь и прочие противозаконные премудрости - все это отпечаталось в моем сознании, когда я закрыл глаза и схватился за голову.

Потребовалось несколько секунд, чтобы информация осела в моем мозгу, а головная боль утихла, и я вздохнул с облегчением, открывая глаза и осматривая экран своей статистики.

"Новый класс, есть. Очки статов, есть. Новый навык, есть."

Я удовлетворенно кивнул своим новым знаниям и навыкам.

"Система, что представляют собой тело и разум? И почему стат духа заблокирован?"

[Атрибут тела представляет собой физические возможности носителя. Он включает, но не ограничивается: выносливость, стойкость, силу, ловкость и скорость (у обычных людей показатель тела равен 10, а у спортсменов, участвующих в соревнованиях, - 13-15, в зависимости от сферы их деятельности)].

[Атрибут "разум" представляет собой умственные способности носителя. Он включает, но не ограничивается: остроумие, интеллект, способность к обработке информации (у обычных людей показатель ума равен 10, а у гениев - 15-20)].

[Атрибут духа заблокирован и не имеет доступной информации до тех пор, пока носитель не примет архетип].

"Значит, мне нужно вложить всего три очка в атрибут тела, чтобы получить телосложение атлета...?"

Какой бы заманчивой ни была эта мысль, я снова отбросил ее в пользу получения дополнительной информации, прежде чем спешно вкладывать свои очки статов.

"Могу ли я увеличить свои показатели с помощью тренировок, система? И как мне увеличить атрибут разума, если это так?"

[Носитель может увеличить статы до максимального человеческого предела с помощью регулярных тренировок (увеличение атрибутов после этой точки также возможно, но для этого требуется специальное оборудование и методы тренировок)]

[Носитель может увеличить свой атрибут разума, участвуя в деятельности, которая стимулирует ваш мозг].

"Я мог бы с таким же успехом придержать свои очки статов, пока не узнаю, насколько эффективными будут регулярные тренировки..."

А теперь последний вопрос перед тем, как закончить.

"Как мне повысить уровень своего класса?"

[Носитель может повысить уровень своего класса, увеличивая уровни навыков (каждые два уровня одного навыка равны одному уровню класса)]

[Носитель может повысить уровень навыка, практикуя его или если найдет наставника для дальнейшего обучения носителя этому навыку.]

"Я определенно смогу с этим справиться..."

Подумал я, ложась на кровать и расслабляя тело, так как усталость этого дня, как физическая, так и умственная, навалилась на меня.