

Дарий закрыл этот экран и снова переключился на инвентарь. Теперь он был готов активировать содержимое подарочного пакета новичка.

Дарий начал с выбора обновления интерфейса карты.

[Функция карты была успешно добавлена! Получите доступ к основной карте мира через системное меню и настройте мини-карту в меню настроек!]

Дариус последовал совету и немедленно занялся именно этим. Он обнаружил, что может настроить мини-карту так, чтобы она появлялась либо в углу его зрения, либо на задворках сознания. Естественно, он предпочел, чтобы она была на задворках сознания, так как не хотел отвлекаться на нее.

Он также сверился с основной картой и обнаружил, что, что неудивительно, все, кроме маленькой поляны, на которой он находился, было абсолютно черным. Значит, это была карта типа "разведка", где отмечались только места, где он побывал, а все остальное оставалось в "тумане войны".

Дарий горько улыбнулся и выбрал инфопакет "Малая база данных". Он почувствовал внезапную головную боль, которая прошла так же быстро, как и появилась, и вдруг ему открылся доступ к огромному количеству знаний, как будто они всегда были здесь, а он просто ненадолго забыл о них.

Например, теперь он знал, что поляна находится в Королевстве Андрато, относительно небольшой стране на границе. Страна не только считалась молодой - она была создана всего 300 лет назад, и за время ее существования сменилось 5 правителей, - но и была довольно слабой по сравнению с другими, расположенными ближе к центральному материку.

Другими словами, идеальная "Стартовая зона". Из датапака он узнал обычаи Королевства Андрато, расположение всех его городов, их специализацию и культуру.

Дарий проверил главную карту, и, как и ожидалось, она была обновлена. Теперь она охватывала всю территорию Королевства Андрато. Все 300 с лишним фермерских деревень и хуторов, 20 городов и 5 крупных городов, включая столицу.

Он был потрясен, осознав, насколько мала незакрытая часть карты по сравнению с бескрайней чернотой. Из этого Дарий мог легко заключить, что весь мир Фауста был очень огромен, больше Земли, по крайней мере.

Он закрыл карту и потер лоб. Похоже, ему придется тщательно планировать свои дальнейшие действия, поскольку то, что он узнал из инфопака, сильно беспокоило его.

Но с такими соображениями можно было разобраться до того, как он отправится в ближайший город. Сейчас же Дарий с нетерпением ждал, какой выбор предложит ему Инициатор класса.

[Добро пожаловать в подсистему Инициатор Класса! На основе вашей удачи будет проведена случайная жеребьевка 6 Высших классов. Хотите ли вы начать процедуру?]

"Да." твердо ответил Дарий.

Он увидел, что экран перед ним превратился в доску для игры в дартс с шестью секторами. Сначала каждый сектор был пуст, но Дарий заметил, что доска начала светиться, как светодиодные лампочки, и каждый сектор переключился между множеством терминов, пока все они медленно не успокоились.

Он осмотрел каждый из них.

[Брокер - класс

Описание: Класс, подходящий для торговцев, позволяющий легко приобретать товары и услуги, а также вести прибыльную торговлю во всех секторах, в которых участвует пользователь].

[Spellblade - класс

Описание: Класс, подходящий для мечников, пытающихся развить свои способности, позволяющий им использовать магию в совершенстве, как маг, и при этом не терять мастерства владения клинком].

[Ремесленник - класс

Описание: Класс, подходящий для тех, кто предпочитает создавать специальные инструменты и предметы для облегчения жизни простых людей. Охватывает все известные ремесленные профессии].

[Маг - класс

Описание: Класс, подходящий для пользователей магии. Этот класс позволяет пользователю изучать любой тип и область магии без ущерба для специализации и использует интеллект пользователя].

[Pugilist - класс

Описание: Класс, подходящий для драчунов и бойцов, предпочитающих сражаться без оружия. Этот класс позволяет пользователю с легкостью изучать все виды боевых искусств и использует Силу пользователя].

[Itemancer - класс

Описание: Класс, подходящий для оценщиков и оценщиков. Этот класс позволяет пользователю определять все типы предметов и давать им количественную оценку. Он также может помочь пользователю в количественной оценке всех живых существ].

При таком выборе Дария больше всего заинтересовали классы Брокер и Ремесленник. Любой из них, казалось, был создан специально для него, играл на его сильных сторонах и позволял ему быстро подняться в сфере бизнеса.

[Начнем жеребьевку главного класса?]

А... похоже, что его основной класс и подкласс будут взяты из этого единственного лота? Это было действительно полезно, неудивительно, что этот предмет был оценен как Высшее качество.

"Пожалуйста." Дарий согласился, слегка взмахнув рукой.

Доска начала быстро вращаться, так что Дарий не мог следить за ней глазами. К счастью, перед Дарием из небытия появился специальный хромовый дротик.

Дарий протянул руку, чтобы схватить его, но его рука прошла сквозь него.

[Пожалуйста, не вмешивайтесь в Дротик Шанса. Он формируется из квантования вашей Удачи и автоматически выбирает ваш класс, основываясь на качестве статистики пользователя".]

Прочитав это, Дарий успокоился и стал неторопливо наблюдать за происходящим. Удача - вещь неосязаемая и непостоянная, но Дарий был уверен, что теперь его удача полностью определена.

Вскоре дротик отскочил и ударился о доску. После удара доска остановилась, и Дарий смог увидеть, какой класс он получил.

[Поздравляем! Вы получили класс Itemancer!]

Дарий глубокомысленно нахмурился. У него не было никакого интереса к этому классу. В конце концов, он рассудил, что получить навык "Осмотр", позволяющий оценивать предметы, не должно быть слишком сложно.

Тем не менее, так как все было основано на его высокой Удаче, Дарий решил, что в этом классе может быть что-то особенное, чего он еще не понял.

[Начать жеребьевку для подкласса?]

Дарий немного поразмышлял, прежде чем кивнуть. "Пожалуйста, начинайте".

<http://tl.rulate.ru/book/53037/2979609>