

Взяв мышь, побежал обратно в нору и уже в ней открыл меню выбора. Передо мной предстал список доступных классов: Хищник, Вожак, Охотник, Боец, Шаман, Собиратель, Вождь, Кустарь, Рыбак. Достаточно разнообразно, хоть и ничего особо интересного нет, никаких тебе рыцарей или магов. При том что есть например шаман и боец, мне это показалось странным и заглянув в библиотеку я понял что на здесь достаточно хитрая система доступа как к классам так и к навыкам: их можно получить если просто соответствовать требованиям, но если у тебя нет нужного навыка, класса или не прокачан нужный стат — ты всё равно можешь взять желаемое, если всё остальное в два раза превышает требование при несоответствии одному условию и в четыре раза если двум. В случае невыполнения всех условий естественно тебе ничего не поможет. При этом мне всё равно по хорошему не должно было достаться ничего, но благодаря особенности “вселяющийся дух существа” интеллект и сила воли остались на прежнем, человеческом уровне что видимо безумно много для этого тела, так что мне открылись все классы по статам требующие один или меньше (ПА: я уже видеть это дерево классов не могу поэтому будет так). Возникает закономерный вопрос: что же выбрать. Если поступать как классический ОЯШ, то нужно брать бойца или вождя, но я не горю желанием отыгрывать праведного паладина, с хищником и вожаком всё ещё более понятно, так как они более простые версии предыдущих классов, да они именно сейчас более подойдут, но в будущем я потеряю выбрав их. Кроме того кто мне будет делать оружие и броню, это сейчас я животное но в перспективе я себя вижу членом высокоразвитой цивилизации, не сказать чтоб я прям гуманоидов хочу создать, но всё-таки. Кроме того эти оружие и броню нужно из чего-то создать, поэтому добывающие профессии тоже нельзя обходить вниманием. Правда есть одно веское но, сейчас производственные классы будут абсолютно бесполезны, как и во многом добывающие. Что делать, что делать! Да ещё на самом деле времени чтобы нормально подумать нет, я и так похоже задвину вечернюю охоту. Думаю рыбак, хищник и вожак идут лесом, первый потому что этим я профессионально заниматься не собираюсь, остальные как бесперспективные при наличии более продвинутых аналогов.

Остались: охотник, боец, шаман, собиратель вождь и кустарь — всё равно дофига. Боец, я всё таки больше люблю стратегии и тактические рпг, поэтому хоть и класс перспективный, но нет. А вот вождь бы мне помог руководить сородичами, правда это скорее на далёкую перспективу, так как командовать нормально можно только более менее разумными созданиями, к тому-же этот класс не такой уж перспективный как кажется, скорее он безопасный, а вот тот же кустарь позволить обустроить жизнь намного лучше. Собиратель позволит обеспечить себя материалами и едой которые не убегают заманчивое предложение, но думаю что материалы которые убегают намного ценнее будут ещё очень и очень долго, подумал я вспоминая соотношение получаемой от растительной и животной пищи энергии. Остался шаман — возможно он поможет мне с перерождением, но это сколько нужно качаться, чтоб получить скилл уровня переселяющегося духа — страшно представить, а так можно будет общаться с духами что мне выросшему в мире без магии достаточно сложно представить, это вам не банальный маг огня. Конечно у этого класса имеются очень слабые способности в плане дипломатии и управления, но тут вождь на голову сильнее будет. Итого имеем охотника который будет безумно полезен прямо сейчас и очень неплох потом, шамана на очень далёкую перспективу и безумное количество потраченных уровней при том что в самой жизни он скорее всего будет слабо полезным, чуть более полезных в не таком далёком будущем вождя и кустаря. По моему выбор очевиден, решил я, покопавшись в энциклопедии и поняв что в этой системе похоже можно брать больше одного класса. Охотник — вот мой выбор, а между

остальными тремя решим позже, возможно что-нибудь ещё хорошее откорется. —Выбрать класс: Охотник, да/нет, — увидел я в появившемся окошке и согласился. Также я получил навыки “Острые чувства” и “Улучшенная выносливость”, теперь мой статус выглядел вот так:

Статус

Имя: --

Раса: Squamea forma mardis

Класс: Охотник 1 ур.

Уровень: 10

Опыт: 15/1000

Жизнь: 2.9549/2.9667

Энергия: 2.871/3.53

Сила: 0.147(15)

Выносливость: 0.194(15)

Ловкость: 0.153(15)

Интеллект: 0.203/(16*)

Сила духа: 0.226/(13*)

*Ваше сознание принадлежит более развитому существу и функционирует в форме духа контролирующего данное существо (Внимание рекомендуем сравнить значение во избежания деградации души, осталось: 343 дня, 20 часов, 48 минут, 7 секунд. Примечание скорость таймера замедлена на 5%).

Звания

Призрак-разведчик.

Особенности

Вселяющийся дух существа.

Контроль эволюции, ускоренная эволюция.

Гарантированное зрение, /вкл.

Навыки

Спиритизм, ученик 2 ур., 35/200.

Скрытность, ученик 1 ур., 72/100.

Нападение, ученик 2 ур., 9/200.

Острые чувства, ученик 1 ур., 0/100.

Улучшенная выносливость, ученик 1 ур., 0/100.

Способности

Оценка, простой 7 ур., 209/700.

(ПА: я тут понял что не выдал ГГ способности от полученных навыков... выдам в ближайших главах, итак выход главы задержал) Вот и всё, не так уж и долго я залипал выбирая классы. Съев до сих пор валяющуюся на полу мышь, вылез из норы. Солнце уже коснулось гор и я немного пометался идти уже искать пару или поймать ещё кого-нибудь. Но решил всё таки не тормозить с продолжением рода, так как тут нет такого водоёма, как предыдущий, в котором можно со стопроцентной вероятностью кого-нибудь найти. Поэтому я, завалив вход камнем, поспешил к той небольшой заводи в надежде что слабому полу она тоже сойдёт как место для ночных дел.

(ПА: ОБЪЯСНЕНИЕ ПО КЛАССАМ, МОЖНО НАХВАТАТЬСЯ СПОЙЛЕРОВ. Я решил не делать супер крутые классы доступные на первом уровне при выполнении особых условий, типа легендарного лунного скульптора, так как получается что билд зависит от рандома и удачи. Думал сделать типо невервинтера с престиж классами, но там тоже есть косяк: можно прокачать кучу не престижных классов и сидеть с ними. Плюс в произведении подразумевается технический прогресс и поэтому стрелок может начать кидать камни, потом копья, луки, арбалеты, мушкеты, винтовки и закончить плазмоганами (это я для примера чтоб не спойлерить). То есть для такого долго живущего существа велика вероятность в конце концов оказаться с балластом устаревших классов, скилов и навыков, может это конечно фишка хз. Я пока подумал сделать линейки классов типа кустарь -> ремесленник -> ваятель -> скульптор -> лунный скульптор -> легендарный лунный скульптор. Добавлять ли возможность переучиваться или сбрасывать классы с навыками я пока не решил. При том что по идее у близких классов вроде скульптора и легендарного скульптора навыки должны по логике вещей пересекаться процентов на 80%, тогда какой в них смысл. Ещё хороший вопрос как вместе разместить престиж классы и классы следующей эпохи... мдя...)

(ПА2: вымотали меня эти классы, ещё и понаял что способности забыл навыкам придумать, кароче вообще жесть. <https://prnt.sc/il0edc> а теперь представте что всё это нужно доделать и развернуть в это: <https://prnt.sc/im9zn2> и расписать хотя бы те которые есть в сюжете так: <https://docs.google.com/document/d/1dRtL7sSlWOBYfZghjIGcfAK4X3UADoyRkpIzybroS4U/edit?usp=sharing> Кашмар!)

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/7153/255871>