

Однако у этого «мастера на все руки» была одна серьёзная проблема. Его темпы роста были ужасными! По сравнению с другими персонажами примерно пятидесятого уровня, Рекс был намного слабее, и у него не было собственных особых способностей. Он был из тех персонажей, которые вначале были чрезвычайно сильны, но к концу сильно ослабевали.

Рекс был, по сути, эквивалентом тех Паладинов с серебряными копьями, которых вы видели в начале одной из старых игр «Эмблемы Пламени». К тому времени, когда вы добирались до финала, они были совершенно бесполезны.

Наверное, сейчас не лучшее время так заикливаться на механике игры, — подумал я, поморщившись. Но всё же, если бы я мог выбирать в кого из персонажей переродиться, в момент, предшествовавший моей смерти, я бы предпочёл, чтобы это был Айн, Принц Света.

Я вздохнул, уперев руки в бока и оглядывая пещеру. В любом случае, прежде чем я начну переживать об этом, я должен, для начала, оказаться в безопасном месте.

Возможно, мне только что удалось победить гоблина, но в основном это было благодаря навыкам Рекса. В конце концов, внутри я всё ещё был обычным старым японцем, который до сегодняшнего дня никогда не участвовал в настоящих боях. Для меня было не очень хорошей идеей торчать на дне подземелья, заполненного монстрами.

Судя по тому, как устроена эта местность, и по монстрам, которых я видел до сих пор, это, вероятно, пещера испытаний, — понял я. Теперь, когда я успокоился и смирился с тем, где нахожусь, знакомые пейзажи наконец-то всплыли в моём сознании.

Пещера испытаний была первым подземельем, в которое вы попадали, покинув город, в начале ГК. Я был уверен, что смогу вспомнить, как ориентироваться в нём, а это означало, что я смогу достаточно легко выбраться наружу. Затем я мог поспешить в ближайший город и...

Подождите секунду.

— Кошмар... — пробормотал я, побледнев.

Ближайшим городом к пещере испытаний был родной город Рекса, Арс. Однако... скорее всего, отправляться туда прямо сейчас было бы плохой идеей. Если я действительно был в «Герои и Клинки», и мир совпадал с сюжетом игры, то очень скоро бы и Арс... Он был бы...

Я закрыл лицо руками.

— На него нападёт орда монстров и уничтожит!

□ □ □

[Стартовые настройки.]

Предыстория (1): Молодой парень из большого города, мечтающий стать искателем приключений.

Уровень сложности: Лёгкий.

Начальный класс: Юный Лев.

Начальный состав группы: Зависит от вашего выбора.

Принадлежность: Нет.

Ограничения Гильдии искателей приключений: Отсутствуют.

В «Герои и Клинки» вы могли выбирать разные начальные локации и условия для своего путешествия. В зависимости от того, какую локацию вы выберете, вы получите разный сюжет для ранних частей игры, где вам нужно будет выполнить несколько обучающих заданий. Однако, как только вы это сделаете, игра откроется, и вы сможете отправиться в путешествие, куда захотите.

Если вы хотели, чтобы персонаж Рекса стал важной частью вашей сюжетной линии, вам нужно было выбрать роль маленького городского мальчика, мечтающего стать искателем приключений. Из семи с лишним предысторий в ГК это была одна из самых простых, которую вы могли выбрать, наряду с тем, что вы были учеником рыцаря.

Сюжетная линия «маленького мальчика», как правило, рекомендовалась новичкам в «Герои и Клинки», поскольку сюжет был довольно ортодоксальным, а её обучающие задания, по общему мнению, наилучшим образом вписывались в общую историю игры.

Тем не менее, сюжетную линию «маленького мальчика» можно считать лёгкой только по сравнению с другими предысториями ГК. Если вы начинали как благородный ребёнок, похищенный монстрами, преданный сирота из трущоб или ребёнок, принесённый в жертву тьме, вполне логично, что всё ваше прохождение будет абсолютно жестоким. Но даже так называемые «лёгкие» стартовые сценарии к концу игры становились довольно сложными.

<http://tl.rulate.ru/book/75583/4896180>