

# Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge

## Содержание

<b>СОВЕТЫ ПО СОЗДАНИЮ И РАЗВИТИЮ ПАРТИИ .....</b>	<b>2</b>
XP, требуемый для повышения уровня.....	4
Развитие навыков.....	4
Где достать книги заклинаний.....	6
<b>КАРТЫ .....</b>	<b>8</b>
Castle Level 1 .....	8
Castle Level 2 .....	9
Castle Level 3 .....	10
Castle Level 4 .....	10
Castle Level 5 .....	11
Castle Level 6 .....	11
Dungeon Level 1 .....	12
Dungeon Level 2 .....	14
Giant Mountain Level 1 .....	15
Giant Mountain Level 2 .....	16
Giant Mountain Level 3 .....	16
Giant Mountain Level 4 .....	16
Giant Mountain Level 5 .....	16
Mines Level 1 .....	17
Mines Level 2 .....	17
Mines Level 3 .....	18
Mines Level 4 .....	18
Pyramid Level 1 .....	19
Pyramid Level 2 .....	19
Pyramid Level 3 .....	19
Pyramid Level 4 .....	20
Tomb Level 1 .....	20
Tomb Level 2 .....	21
River Styx.....	22
Tomb of the Damned.....	24
Passage to Swamp Level 1 .....	24
Passage to Swamp Level 2 .....	24
Swamp .....	25
Passage to Hall of the Dead .....	25
Hall of the Dead.....	26
Jail.....	28
Forest.....	28
Temple of Ramm .....	30
Temple of Ramm Level 1.....	30
Temple of Ramm Level 2.....	31
Temple of Ramm Level 3.....	31
Концовки после финальной битвы .....	32
Альтернативные концовки.....	32
<b>ИМПОРТИРОВАНИЕ ПАРТИИ В WIZARDRY VII .....</b>	<b>32</b>

## Советы по созданию и развитию партии

1. Порядок построения партии и вооружение. Первые три персонажа (два верхних и средний слева) находятся в переднем ряду, поэтому сюда лучше поместить воинов; в заднем ряду можно расположить спеллкастеров и барда/вора. Персонажи в переднем ряду могут сражаться любым оружием ближнего и дистанционного боя. Персонажам в заднем ряду можно дать дистанционное оружие (луки, пращи, метательные кинжалы и т.п.) или оружие ближнего боя со средним радиусом действия (например, Quarterstaff). Радиус действия оружия указан в скобках в верхней строке в окошке оружия, которое открывается в инвентаре с помощью опции Assay (S – короткий радиус действия, E – средний радиус действия, L – длинный радиус действия, T – метательное). Персонажи из заднего ряда, владеющие навыком Ninjutsu, в скрытом режиме (Hide) могут атаковать любым оружием врагов в первых двух рядах. Воины в переднем ряду могут сражаться двойным оружием (в каждой руке по одноручному оружию), персонажи в заднем ряду сражаются только одним оружием. Оружие может быть первым или вторым, на это указывает маркер P/S в левом нижнем углу в окошке оружия – какие буквы подсвечены, таким и является оружие. Первое оружие (P) дается только в правую руку, второе (S) – в правую или левую.
2. Процесс генерации партийцев весьма утомителен, но лучше не пожалеть времени на создание хороших персонажей, с бонусными очками 16–18 (можно получить до 25 бонусных очков, но это бывает крайне редко). На значение кармы можно не обращать внимания, на самом деле она ни на что не влияет. В процессе игры характеристики будут подниматься (кроме кармы). Женские персонажи, в отличие от мужских, получают –2 к Strength, +1 к Personality и +1 к карме. Так что для всех воинских классов, кроме валькирии, предпочтительны мужские персонажи. Приоритетные характеристики для воинов – сила, ловкость, подвижность; для спеллкастеров – интеллект, благочестие.
3. Имеет смысл с самого начала взять в партию барда, поскольку у него есть очень полезный инструмент Lute (заклинание Sleep). В процессе игры менять кому-то класс на барда бесполезно: Lute в игре вы больше не найдете. Если вы хотите взять рейнджера, сделайте его эльфом, чтобы он мог использовать Elven Bow – самый лучший лук в игре; дистанционное оружие гораздо слабее боевого оружия, но некоторые стрелы и луки имеют шанс критического выстрела. В партии нужен один персонаж, умеющий вскрывать замки и обезвреживать ловушки (бард, ниндзя, вор). (У рейнджера тоже есть этот навык, но он не растет с практикой, в отличие от барда, ниндзя и вора.)
4. Выбор спеллкастеров. Прежде всего, в партии нужны маг и священник – они необязательно должны быть чистыми спеллкастерами, вполне достаточно гибридных. С самого начала очень неплохо иметь персонажа, который может лечить (священник, алхимик, псионик или епископ). Но при желании (и достаточном терпении, поскольку вначале придется часто перегружаться, если кого-то убьют) можно играть и без него – гибридные классы (лорд, валькирия, монах, рейнджер) получают заклинание лечения быстро, уже на 3-м уровне. Епископ (Bishop) – маг и священник в одном лице, он изучает заклинания обеих школ, но развивается медленно; чтобы сделать его более-менее приличным спеллкастером, нужно добыть для него (купить или найти) как можно больше книг заклинаний. На мой взгляд, персонаж неинтересный (в отличие от Wizardry 8). Алхимик (Alchemist) – очень хороший класс, оставляющий позади даже мага. На него не действует заклинание Silence, у него есть отличные заклинания, недоступные другим классам: Blinding Flash и различные ядовитые облака, которые действуют несколько раундов. А кроме того, при повышении уровня он получает больше HP, чем маг и псионик. Псионик (Psionic) – спеллкастер на любителя, в сфере Mental у него есть пара мощных уникальных заклинаний.
5. Первичные характеристики (сила, ловкость и пр.) влияют на некоторые вторичные характеристики. Так, ловкость (Dexterity) определяет, когда персонаж получит дополнительные атаки (первое оружие): воин с ловкостью 12 получает первую дополнительную атаку уже на 5-м уровне. Подвижность (Speed) определяет, когда персонаж получит дополнительные удары во время каждой атаки (второе оружие): воин с подвижностью 12 получает первый дополнительный удар уже на 3-м уровне. Дополнительные удары наносятся только при использовании двойного оружия, для ниндзя и монаха также в рукопашном бою. Если уровень персонажа не ниже 3-го и его подвижность достигла значения 12, не забудьте дать ему второе оружие. Кроме того, ловкость и подвижность влияют на инициативу в бою (то есть кто будет делать первый ход – вы или враги) и на класс брони. Воин может получить максимальное количество атак и дополнительных ударов, только если его ловкость и подвижность не меньше 12.
6. Уровень интеллекта влияет на магические способности персонажа (кроме священника, у него приоритетная характеристика – благочестие). Количество маны, добавляемое при повышении уровня, зависит от благочестия (Piety). Скорость восстановления маны зависит от живучести (Vitality). Гибридные спеллкастеры восстанавливают ману гораздо медленнее чистых спеллкастеров. Чистым спеллкастерам желательно иметь интеллект 18 и благочестие не меньше 16; священнику – благочестие 18, а интеллект неважен.
7. Сила (Strength), устанавливаемая при генерации, определит вес, который персонаж сможет переносить, и это значение останется неизменным на всем протяжении игры (на переносимый вес также влияет Vitality, но в меньшей степени). Поэтому имеет смысл создать хотя бы одного персонажа с силой не меньше 16, чтобы он носил самые тяжелые вещи. Также принимайте в расчет, что хорошее снаряжение для бойца, лорда и валькирии весит много. Самое лучшее – поднять воинам силу до 18, получив при генерации не меньше 22 бонусных очков, но для этого придется очень здорово потрудиться.

8. Персонажам можно менять класс, и у такой стратегии развития есть довольно много приверженцев. Периодически переключаясь между классами, персонаж может получить больше хитпойнтов и маны, изучить больше заклинаний, разумеется, в ущерб преимуществам, даваемым высокими уровнями: чем выше уровень персонажа, тем лучше он сражается, больше ударов делает и тем мощнее и продолжительнее его заклинания. Если вам больше по душе низкоуровневые универсалы, чем высокоуровневые специалисты, то при составлении партии продумайте стратегию смены классов. Для всех классов имеются минимальные требования к характеристикам, они перечислены в приложении В мануала. И если вы собираетесь впоследствии переделать своего мага в самурая, то при генерации выставите ему силу не меньше 12 и т.д., иначе он не сможет сменить класс; рассчитывать на прибавку при повышении уровня рискованно, поскольку она рандомная. При смене класса все характеристики сбрасываются до минимальных требований нового класса.
9. В игре есть предметы, способные повышать характеристики персонажа на единицу. Для этого нужно экипировать предмет персонажу и активировать (Invoke) его потенциал. Если у персонажа соответствующая характеристика имеет значение 18 (верхний предел), то при активации такого предмета получится 19 (за редким исключением).
10. В игре рандомно генерируются: товары у торговцев, содержимое некоторых сундуков и бонусные очки при повышении уровня. Если вы не видите у торговца того, что вам нужно, выйдите и зайдите к нему еще раз – товары обновятся. Перед вскрытием сундуков с рандомным содержимым и перед повышением уровня можно сохраняться и перегружаться, если вы получили не то, что хотели.
11. Полезные заклинания. Не экономьте на защитных и усиливающих заклинаниях. Как только позволит количество маны, кастуйте заклинания, для которых есть индикаторы в верхней части экрана; в идеале все эти заклинания, кроме левитации, должны быть активны всегда. В трудных битвах накидывайте Bless (его также кастует инструмент барда Angel's Tongue), оно заметно улучшает боевые и защитные показатели. На врагов-спеллкастеров накидывайте Silence. Против многих сильных монстров эффективно заклинание Blinding Flash (его также кастуют некоторые амулеты, палочки и порошок Blind) – ослепленного врага легче поразить, а он будет постоянно промахиваться. Облака алхимика (особенно Acid Bomb) – сильные и долгоиграющие заклинания, которые часто действуют даже на тех монстров, у кого иммунитет или высокое сопротивление ко всей остальной магии. Заклинания, накастованные из амулетов, палочек, бомб и пр., имеют не очень высокий уровень силы (обычно не выше 3), так что в трудных битвах, особенно во второй части игры, больше полагайтесь на своих спеллкастеров. Инструменты барда кастуют заклинания максимальной силы.
12. Убитого персонажа можно воскресить заклинанием или магическими предметами, но лучше этого не делать, поскольку при воскрешении его Vitality снижается на единицу. Лучше переиграть битву, а предметы воскрешения (амулеты, свитки, зелья) продавать – они стоят дорого.
13. Не экономьте на снаряжении. В начале игры продайте L'Montes (Castle Level 4, позиция 10, у него лучшие цены, продавать ходите к нему) Amulet of Life (найденный на 1-м уровне замка) и купите у Queequeg (Dungeon Level 1, позиция 5) самое лучшее снаряжение для всей партии, у вас редко будет возможность его обновить. К сожалению, при покупке предмета нельзя посмотреть его характеристики. Это можно сделать только на экране инвентаря персонажа с помощью опции Assay. Более подробную информацию о предмете (урон, особые атаки, магические свойства, статус проклятия и др.) можно увидеть на экране инвентаря с помощью заклинания Identify (1-го уровня достаточно для определения всех предметов). Если лень возиться, то описание всех предметов в игре есть здесь: <https://www.crimsonstear.com/gaming/wizardry-6/items>
14. Отдых. Восстановительный отдых занимает уйму времени, и его часто прерывают бродячие монстры. Перед отдыхом лечите всех персонажей и сохраняйте игру. Если вы только начали исследовать новую локацию, ни в коем случае не отдыхайте в ней: мощные враги нападут на партию во время сна и кого-нибудь убьют со 100%-й вероятностью. Уходите в уже зачищенную соседнюю локацию и отдыхайте там. Чем дальше вы прошли в локацию и чем больше врагов в ней убили, тем выше шанс, что отдых будет спокойным. Если неподалеку есть фонтанчик восстановления маны, лучше ходите к нему – это будет быстрее.
15. В разговорах с NPC всегда спрашивайте «Who are you?» и «Rumor».
16. Сохраняйтесь почаще. Мало того что вас в любой момент могут убить, так игра иногда еще и виснет.
17. На протяжении игры собирайте Holy Water/Holy H2O, не продавайте их, они понадобятся в финальной битве.
18. На экспертном уровне сложности за убитого врага выдается ровно столько же XP, сколько на нормальном, но врагов в два раза больше. За счет этого и экспы больше.

## XP, требуемый для повышения уровня

Level	Thief	Fighter	Alchemist Valkyrie	Bard Mage Priest Psionist	Lord Monk Ranger Samurai	Bishop	Ninja
2	900	1000	1100	1250	1400	1500	1500
3	1800	2000	2200	2500	2800	3000	3000
4	3600	4000	4400	5000	5600	6000	6000
5	7200	8000	8800	10 000	11 200	12 000	12 000
6	14 400	16 000	17 600	20 000	22 400	24 000	24 000
7	28 800	32 000	35 200	40 000	44 800	48 000	48 000
8	57 600	64 000	70 400	80 000	89 600	96 000	96 000
9	115 200	128 000	140 800	160 000	179 200	192 000	192 000
10	230 400	256 000	281 600	320 000	358 400	384 000	384 000
11	460 800	512 000	563 200	640 000	716 800	768 000	768 000
12	685 800	768 000	875 200	1015 000	1131 800	1213 000	1243 000
++	225 000	256 000	312 000	375 000	415 000	445 000	475 000

## Развитие навыков

Распределяя бонусные очки при повышении уровня, вкладывайте их только в *школы магии* (сами они растут слабо, у гибридных спеллкастеров не развиваются вообще) и в *Kirijitsu* (Критический удар) для тех персонажей, которым он доступен. Все остальные навыки (кроме Scouting и Legerdemain) успешно развиваются практикой. Причем неважно, была попытка удачной или нет, – навык будет подниматься в любом случае, но при удачных попытках активнее. В начале развития навык растет очень быстро, затем скорость его роста постепенно уменьшается.

Все навыки (кроме Skulduggery, конечно) поднимаются только во время боя. Поэтому в боях, особенно легких, без спеллкастеров, не спешите убивать врагов, а ослепите или усыпите их и старайтесь выполнить как можно больше действий для развития нужных навыков – бить оружием, кастовать слабые заклинания (любые), прятаться, играть на лютне и т.д. За один длинный бой практикуемый навык может подняться на 10–20 единиц и даже больше.

**Школы магии.** Навык в соответствующей школе магии определяет количество заклинаний, доступных спеллкастеру. Для изучения заклинаний 2-го уровня требуется навык 18; 3-го – 36; 4-го – 54; 5-го – 72; 6-го – 90; 7-го – 98. При повышении первых уровней спеллкастера выбирайте заклинания из разных сфер магии, чтобы они все начали расти как можно скорее.

**Kirijitsu** – каждая вложенная единица добавляет 0,2% к шансу критического удара. При навыке 100 шанс критического удара составит 20%, то есть критическим должен быть каждый пятый удар.

**Оружейные навыки** развиваются при применении соответствующего оружия. Они растут довольно живо, и в течение игры воины вполне смогут освоить несколько навыков. Так что без колебаний меняйте оружие воинов на более мощное, даже если его навык равен нулю. Лучшее оружие для воинских классов – это мечи (Sword), этот навык обязателен для изучения. Короткий меч можно использовать в качестве второго оружия, но хорошие короткие мечи в игре имеются только для самурая и ниндзя. Лучший боевой навык для монаха и ниндзя – это рукопашный бой (Hands & Feet). Кроме названного, есть хорошие кинжалы (Wand & Dagger) для всех классов. Для бойца, лорда и валькирии есть неплохие образчики из групп Mace & Flail, Pole & Staff и Axe (топоры и копья преимущественно двуручные), для самурая и монаха – Pole & Staff и Thrown, для ниндзя – Mace & Flail и Thrown, для рейнджера – Mace & Flail и Bows. Спеллкастерам в заднем ряду развивайте Pole & Staff и оружие дистанционного боя; есть также очень неплохая Cat'o Nine Tail (радиус действия E, Mace & Flail; продает Mai-Lai в позиции 27 на карте River Styx), которой могут пользоваться все классы, кроме самурая, священника и епископа, и все расы, кроме феи (правда, никаких особых атак она не имеет). Pole & Staff рекомендуется прокачать всем воинам в переднем ряду, это облегчит финальную битву.

**Музыка** развивается при применении музыкальных инструментов.

**Oratory** (Красноречие) легко развить, усыпив группу врагов и кастуя самые слабые заклинания для экономии маны.

**Mythology** развивается сама собой. Можно прокачивать ее одному персонажу, когда он разовьет до максимума все нужные ему навыки и у него появятся свободные бонусные очки.

Навык **Artifacts**, позволяющий распознавать найденные вещи и успешно пользоваться магическими предметами, нужно прокачать одному персонажу. Другим персонажам его можно развивать в последнюю очередь, когда все важные навыки уже подняты до 100. Для этого надо пользоваться (опция Use) в бою амулетами и другими предметами с магическими зарядами. Чтобы использовать магическую силу предмета, его не нужно экипировать персонажу, а достаточно лишь положить в инвентарь. L'Montes (в башне замка) продает относительно недорогое Sparkler, на которых можно быстро прокачать этот навык.

**Ninjutsu** (Скрытность) – навык, позволяющий атаковать врагов в скрытом режиме с шансом нанести двойной урон. Для развития этого навыка нужно прятаться во время боя (опция Hide). На то, чтобы спрятаться, тратится целый раунд, и попытка может провалиться даже при высоком значении навыка. В следующем раунде спрятавшийся персонаж может атаковать. Если ему удалось сразу убить врага или он промахнулся, то скрытый режим сохраняется; если враг был поражен, но не убит, то персонаж переходит в обычный режим и ему нужно снова прятаться. Скрытый режим дает боевые преимущества только в ближнем бою, то есть стрелки, метатели и бросатели двойного урона не наносят. Враги не видят персонажа в скрытом режиме и не будут его атаковать ни оружием, ни магией. Для монаха и ниндзя этот навык заметно улучшает AC (Armor Class).

Прочие навыки вообще не стоят внимания.

**Skulduggery** (Вскрытие замков). Чтобы вскрыть простейшие замки на 1-м уровне замка (в начале игры), нужен навык 8. После успешной попытки он обычно поднимается на 1 (кроме рейнджера, у него этот навык практикой почему-то не развивается). Если при попытке вскрыть замок вы видите только красные триггеры, перегружайте игру – каждый раз картина будет меняться. При неудачной попытке вскрытия обязательно перегружайтесь, не уходите от этой двери, даже если не появилось сообщения о том, что ее заклинило. Когда вы подойдете к этой двери в следующий раз, она окажется заклиненной и вам придется искать подходящий ключ или пользоваться заклинанием Knock-Knock, потеряв тем самым потенциальную единицу к навыку. Пожалуй, единственная разумная причина для развития навыка Skulduggery – та, что вскрывать замки и обезвреживать ловушки ужасно прикольно. Если вас это не прикалывает, то, как только появится заклинание Knock-Knock, об этом навыке вообще можно забыть (книгу заклинания продает Queequeg). Knock-Knock успешно вскрывает и двери (в том числе заклиненные), и сундуки. Чем круче замок, тем выше должен быть уровень заклинания.

Навык **Shield** (Щит) развивается сам собой при ношении щита. На мой взгляд, лучше иметь второе оружие, чем щит. Щит имеет смысл использовать только в начале игры, когда персонажам еще недоступны дополнительные удары. Щит также можно дать барду в заднем ряду, поскольку вторым оружием персонажи из заднего ряда не пользуются.

**Legerdemain** (Воровство) практикой не развивается, и оно нафиг не нужно, разве что только для развлечения. Если вы не будете транжирить деньги на разные бомбы, то сможете купить все лучшее снаряжение у всех торговцев. Если хотите транжирить, то вкладывайте сюда бонусные очки и воруйте. При неудачных попытках перегружайтесь.

Навык **Scouting** (Поиск) малоэффективен даже при высоком значении. Маг или псионик довольно быстро получит заклинание Detect Secret, которое с успехом обнаруживает подавляющее большинство секретов. После этого можно пробежаться по всем уже пройденным местам на предмет пропущенных тайников и дальше ходить уже только под этим заклинанием. Однако Detect Secret не всегда срабатывает на нишах с костями, поэтому непременно обыскивайте их (опция Search), даже если глазик не мигает.

Навык **Scribe** (Чтение свитков) развивается практикой. Для этого нужно пользоваться (опция Use) свитками во время боя, с каждой попыткой (удачной или нет) навык растет на единицу. Вообще говоря, навык неплохой, но на протяжении игры вы найдете слишком мало свитков. Для серьезного развития этого навыка придется либо покупать свитки (немисливо дорогое удовольствие), либо воровать их, либо вкладывать сюда бонусные очки при повышении уровня. То есть фактически свитки лучше продавать, чем со всем этим возиться и загромождать и без того маленький инвентарь. Приемлемый компромисс – развивать этот навык одному персонажу как получится на тех свитках, которые удалось найти. Для развития этого навыка пользуйтесь свитками только в бою, даже если заклинание небоевое, например Knock-Knock.

## Где достать книги заклинаний

При изучении заклинаний из книг мана персонажу не добавляется (в отличие от Wizardry 8), поэтому лучше изучать заклинания при повышении уровня, а книги продавать. Книги будут полезны, пожалуй, только епископу, который в течение игры никак не успеет изучить все нужные ему заклинания.

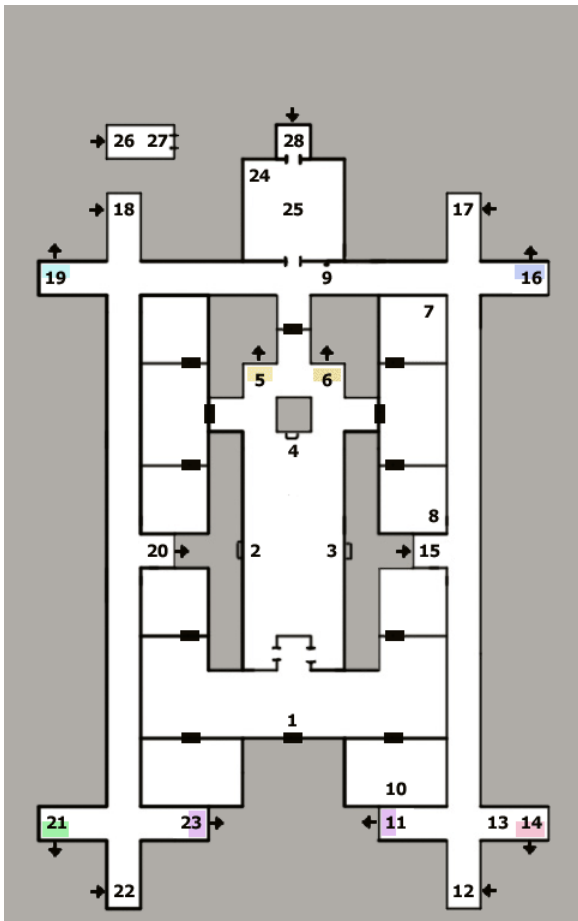
Книга	Заклинание	Кто изучает	Где достать
<b>Fire</b>			
Book of Blinding	Blinding Flash	Alchemist	1. Генерируется рэндомно в позиции 12 на карте Mines Level 4. 2. Продает Kuwali Kubona из позиции 1 на карте Pyramid Level 4. 3. Генерируется рэндомно в сундуке в позиции 26 на карте River Styx.
Book of Fireshield	Fire Shield	Mage	1. Продает Kuwali Kubona из позиции 1 на карте Pyramid Level 4. 2. Генерируется рэндомно в сундуке в позиции 26 на карте River Styx.
<b>Water</b>			
Book of Chills	Chilling Touch	Mage	1. Генерируется рэндомно в позиции 12 на карте Mines Level 4. 2. Продает Kuwali Kubona из позиции 1 на карте Pyramid Level 4.
Book of Mantras	Stamina	Priest, Psionic, Alchemist	1. Генерируется рэндомно в сундуке в позиции 5 на карте Mines Level 4. 2. Генерируется рэндомно в сундуке в позиции 15 на карте Dungeon Level 2.
Book of Weakening	Weaken	Mage, Psionic	1. Генерируется рэндомно в позиции 12 на карте Mines Level 4. 2. Продает Kuwali Kubona из позиции 1 на карте Pyramid Level 4. 3. Генерируется рэндомно в сундуке в позиции 26 на карте River Styx.
Book of Sloth	Slow	Priest, Psionic	1. Генерируется рэндомно в позиции 12 на карте Mines Level 4. 2. Продает Kuwali Kubona из позиции 1 на карте Pyramid Level 4. 3. Генерируется рэндомно в позиции 4 на карте Tomb of the Damned.
<b>Air</b>			
Book of Poisons	Poison	Alchemist	1. Генерируется рэндомно в позиции 12 на карте Mines Level 4. 2. Продает Kuwali Kubona из позиции 1 на карте Pyramid Level 4. 3. Генерируется рэндомно в сундуке в позиции 26 на карте River Styx.
Book of Air Shield	Missile Shield	Mage	1. Генерируется рэндомно в позиции 12 на карте Mines Level 4. 2. Генерируется рэндомно в сундуке в позиции 18 на карте Dungeon Level 2. 3. Генерируется рэндомно в сундуке в позиции 26 на карте River Styx.
Book of Silence	Silence	Priest, Psionic	1. Генерируется рэндомно в сундуке в позиции 18 на карте Dungeon Level 2. 2. Генерируется рэндомно в позиции 4 на карте Tomb of the Damned. 3. Генерируется рэндомно в сундуке в позиции 26 на карте River Styx.

Книга	Заклинание	Кто изучает	Где достать
<b>Earth</b>			
Book of Directions	Direction	Mage	1. В сундуке в позиции 10 на карте Castle Level 1. 2. Продает Queequeg из позиции 5 на карте Dungeon Level 1. 3. Генерируется рэндомно в сундуке в позиции 15 на карте Dungeon Level 2.
Book of Knocks	Knock-Knock	Mage, Psionic	1. Продает Queequeg из позиции 5 на карте Dungeon Level 1. 2. Генерируется рэндомно в сундуке в позиции 15 на карте Dungeon Level 2.
Book of Protection	Armorplate	Priest	1. Продает Kuwali Kubona из позиции 1 на карте Pyramid Level 4. 2. Генерируется рэндомно в сундуке в позиции 26 на карте River Styx.
Book of Armormelt	Armormelt	Mage, Psionic	Генерируется рэндомно в сундуке в позиции 26 на карте River Styx.
<b>Mental</b>			
Book of Dozes	Sleep	Mage, Psionic, Alchemist	1. Генерируется рэндомно в позиции 12 на карте Mines Level 4. 2. Продает Kuwali Kubona из позиции 1 на карте Pyramid Level 4. 3. Генерируется рэндомно в сундуке в позиции 26 на карте River Styx.
Book of Rapture	Charm	Priest, Psionic, Alchemist	1. Генерируется рэндомно в сундуке в позиции 5 на карте Mines Level 4. 2. Генерируется рэндомно в сундуке в позиции 15 на карте Dungeon Level 2.
Book of Lt. Curing	Cure Lesser Cnd	Priest, Psionic, Alchemist	1. Генерируется рэндомно в позиции 12 на карте Mines Level 4. 2. Продает Kuwali Kubona из позиции 1 на карте Pyramid Level 4. 3. Генерируется рэндомно в сундуке в позиции 26 на карте River Styx.
Book of Detection	Detect Secret	Mage, Psionic	1. Продает Queequeg из позиции 5 на карте Dungeon Level 1. 2. Генерируется рэндомно в сундуке в позиции 15 на карте Dungeon Level 2.

## Карты

Количество врагов и XP в трудных битвах указаны для экспертного уровня сложности. На нормальном их будет меньше. Значение XP – это сколько получает каждый персонаж в партии из 6 персонажей. Если партия состоит из меньшего числа персонажей или у вас кого-то убили во время битвы, то XP на брата будет больше. Разными цветами обозначены изолированные зоны и переходы, которые туда ведут. Лестницы обозначены стрелками, направление стрелки указывает движение вверх.

### Castle Level 1



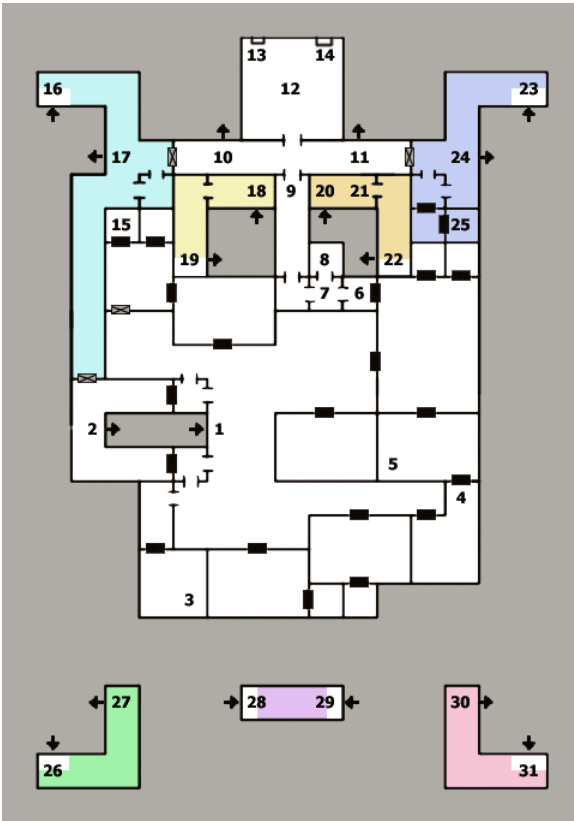
Запертые двери, которые никак не помечены, открываются Iron Key или отмычками. Рандомное количество Iron Key можно найти в позиции 2 на карте Castle Level 4 и получить как трофеи в битвах с ворами.

**Враги:** крысы, воры, летучие мыши, лозы.

#### Позиции:

1. Начало игры.
2. Сундук без ловушки (Open me first): Amulet of Life (AC -1; заклинание Resurrection), 3 Lt. Heal, Cure Lt. Cnd, Cure Poison.
3. Сундук без ловушки (Open me second): Sword of Striking. Если вы откроете этот сундук первым, в нем будут 2 Iron Key, Staff of Missiles.
4. Фонтан восстанавливает энергию.
5. Переход в позицию 18 на карте Castle Level 2.
6. Переход в позицию 20 на карте Castle Level 2.
7. Поиск обнаруживает приподнятые плиты пола, залитые чем-то клейким.
8. Поиск обнаруживает обрывок пергамента, где впервые упоминаются некие Rebecca, Mistress и Vicar. Историю этих людей партия будет постепенно узнавать на протяжении игры.
9. Кнопка на северной стене открывает решетку слева.
10. Сундук с ловушкой: Dirk, рандомный свиток, Mod. Stamina, Book of Directions (заклинание Direction).
11. Переход в позицию 29 на карте Castle Level 2.
12. Переход в позицию 2 на карте Dungeon Level 1.
13. Здесь партия заметит какое-то движение в позиции 14. Последовав за ним, она поднимется к позиции 10 на карте Castle Level 4, где заперся L'Montes.
14. Переход в позицию 31 на карте Castle Level 2.
15. Переход в позицию 4 на карте Dungeon Level 1.
16. Переход в позицию 23 на карте Castle Level 2.
17. Переход в позицию 14 на карте Dungeon Level 1.
18. Переход в позицию 22 на карте Dungeon Level 1.
19. Переход в позицию 16 на карте Castle Level 2.
20. Переход в позицию 1 на карте Castle Level 2.
21. Переход в позицию 26 на карте Castle Level 2.
22. Переход в позицию 1 на карте Dungeon Level 1.
23. Переход в позицию 28 на карте Castle Level 2.
24. Поиск обнаруживает Key of Ramm, требуемый в позициях 7 и 9 на карте Castle Level 2.
25. Здесь партия окажется после прыжка в яму, образовавшуюся на месте алтаря в позиции 12 на карте Castle Level 2. После этого закроется решетка к югу, откроется решетка к северу и на партию нападут два гигантских змея. Сразу накиньте на себя заклинание Bless, а на змеев – Blinding Flash (используйте Amulet of Night из позиции 9 на карте Dungeon Level 2, если у вас в партии нет алхимика). XP 3043.
26. Переход в позицию 23 на карте Dungeon Level 1.
27. Переход в позицию 15 на карте Forest. Решетка открывается с другой стороны.
28. Переход в позицию 24 на карте Dungeon Level 1.

## Castle Level 2



Запертые двери, которые никак не помечены, открываются Copper Key (двойной замок) или Chrome Key (тройной замок) либо отмычками. Рэндомное количество Copper Key можно найти в позиции 25 на карте Castle Level 2 и получить как трофеи в битвах с ворами. Три Chrome Key можно найти в позиции 2 на карте Castle Level 6 (если их не использовать, они повиснут мертвым грузом в инвентаре как важный предмет). Некоторые двери на этом уровне открыть невозможно.

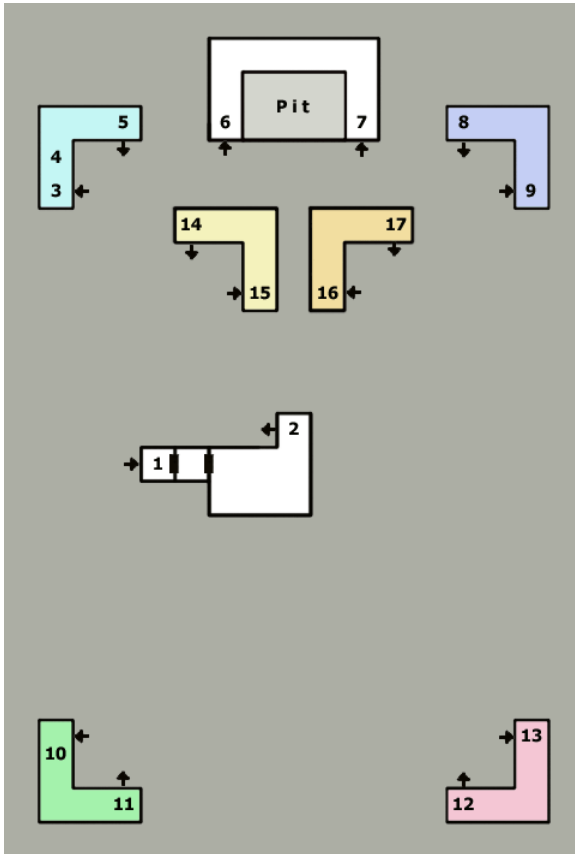
**Враги:** крысы, воры, летучие мыши, лозы.

**Позиции:**

1. Переход в позицию 20 на карте Castle Level 1.
2. Переход в позицию 1 на карте Castle Level 3.
3. Поиск обнаруживает 2 Key of Spade, требуемых в позициях 1 и 7 на карте Castle Level 6.
4. Кнопка на южной стене открывает проход на юг.
5. Поиск обнаруживает провод, открывающий потайную нишу с сундуком. Можно выбрать любой вариант действия. Сундук с ловушкой: King's Diary (требуемый в позиции 9 на карте Temple of Ramm Level 1); Gold Key (требуемый в позиции 2 на карте Dungeon Level 2) + 250 XP.
6. Кнопка на западной стене открывает проход на запад.
7. Решетку к северу открывает Key of Ramm из позиции 24 на карте Castle Level 1.
8. Сундук с ловушкой: Goat's Mask (требуемая в позиции 2 на карте Forest); Dagger of Ramm (требуемый в позиции 4 на карте Jail) + 500 XP. Оба предмета проклятые.
9. Решетку к северу открывает Key of Ramm из позиции 24 на карте Castle Level 1.
10. Переход в позицию 6 на карте Castle Level 3.
11. Переход в позицию 7 на карте Castle Level 3.
12. Алтарь. Поиск обнаруживает три кнопки: в форме Orb of Flame, Goat's Head, Staff. Последовательность нажатия

кнопки аллегорически описана в Book of Ramm из позиции 9 на карте Dungeon Level 2: Goat, Goat, Orb, Stave, Orb. После нажатия кнопок на месте алтаря откроется яма, прыгнув в которую партия окажется в позиции 25 на карте Castle Level 1.

13. Фонтан с ядом.
14. Фонтан восстанавливает здоровье и энергию.
15. Кнопка на восточной стене открывает нишу с сундуком. Сундук с ловушкой: Stud-Cuir Bra +2, Bullwhip.
16. Переход в позицию 19 на карте Castle Level 1.
17. Переход в позицию 3 на карте Castle Level 3.
18. Переход в позицию 5 на карте Castle Level 1.
19. Переход в позицию 15 на карте Castle Level 3.
20. Переход в позицию 6 на карте Castle Level 1.
21. Решетку открывает Spire Key из позиции 14 на карте Dungeon Level 2.
22. Переход в позицию 16 на карте Castle Level 3.
23. Переход в позицию 16 на карте Castle Level 1.
24. Переход в позицию 9 на карте Castle Level 3.
25. Поиск обнаруживает рэндомное количество Copper Key.
26. Переход в позицию 21 на карте Castle Level 1.
27. Переход в позицию 10 на карте Castle Level 3.
28. Переход в позицию 23 на карте Castle Level 1.
29. Переход в позицию 11 на карте Castle Level 1.
30. Переход в позицию 13 на карте Castle Level 3.
31. Переход в позицию 14 на карте Castle Level 1.

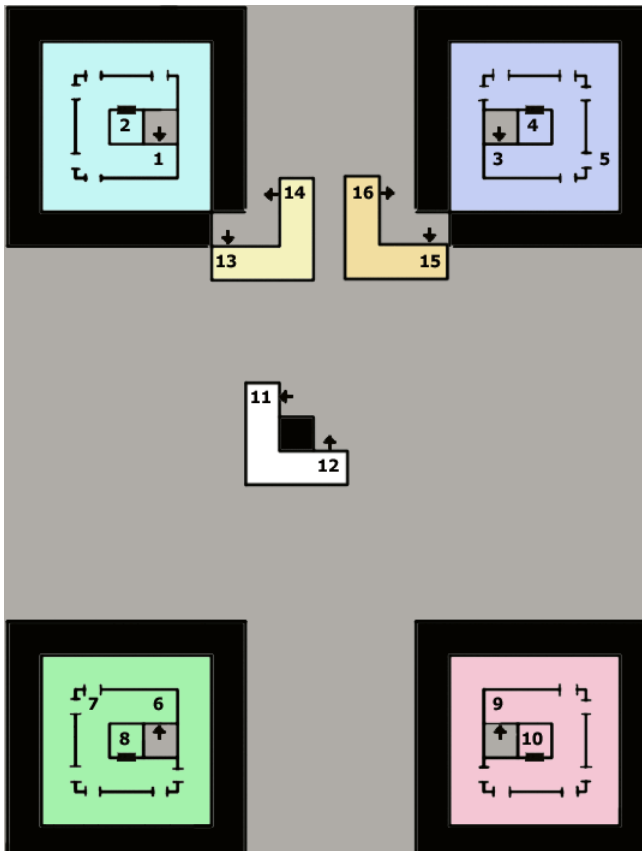


### Castle Level 3

**Враги:** крысы, воры, летучие мыши, лозы.

**Позиции:**

1. Переход в позицию 2 на карте Castle Level 2.
2. Переход в позицию 11 на карте Castle Level 4.
3. Переход в позицию 17 на карте Castle Level 2.
4. Обвалившаяся балка нанесет партии повреждения.
5. Переход в позицию 1 на карте Castle Level 4.
6. Переход в позицию 10 на карте Castle Level 2.
7. Переход в позицию 11 на карте Castle Level 2.
8. Переход в позицию 3 на карте Castle Level 4.
9. Переход в позицию 24 на карте Castle Level 2.
10. Переход в позицию 27 на карте Castle Level 2.
11. Переход в позицию 6 на карте Castle Level 4.
12. Переход в позицию 9 на карте Castle Level 4.
13. Переход в позицию 30 на карте Castle Level 2.
14. Переход в позицию 13 на карте Castle Level 4.
15. Переход в позицию 19 на карте Castle Level 2.
16. Переход в позицию 22 на карте Castle Level 2.
17. Переход в позицию 15 на карте Castle Level 4.



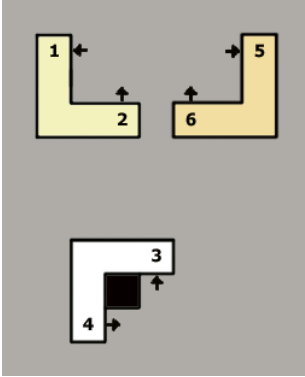
### Castle Level 4

**Враги:** крысы, воры, летучие мыши (в том числе вампиры), лозы.

**Позиции:**

1. Переход в позицию 5 на карте Castle Level 3.
2. Кнопка на восточной стене открывает нишу с сундуком. Сундук с ловушкой: Iron Key, Cloth Shirt, Cloth Pants.
3. Переход в позицию 8 на карте Castle Level 3.
4. Поиск обнаруживает Shot Bow, Elm Arrows.
5. Труп нужно сбросить с башни. Если его обыскать, персонажи получают повреждения и тошноту.
6. Переход в позицию 11 на карте Castle Level 3.
7. Здесь партию ждет засада летучих мышей-вампиров (отравляют).
8. Поиск обнаруживает Leather Cuirass.
9. Переход в позицию 12 на карте Castle Level 3.
10. L'Montes, торговец. Некоторую информацию о нем может дать Queequeg из позиции 5 на карте Dungeon Level 1. Скажите ему слово «beloved» – и он откроет дверь. Продавайте вещи только ему, цены у него лучше, чем у других торговцев. Если принести ему Stuffed Beagle (это Snoorcheri) из позиции 12 на карте Dungeon Level 1, то он даст Silver Key, требуемый в позиции 19 на карте Dungeon Level 1.
11. Переход в позицию 2 на карте Castle Level 3.
12. Переход в позицию 3 на карте Castle Level 5.
13. Переход в позицию 14 на карте Castle Level 3.
14. Переход в позицию 1 на карте Castle Level 5.
15. Переход в позицию 17 на карте Castle Level 3.
16. Переход в позицию 5 на карте Castle Level 5.

## Castle Level 5

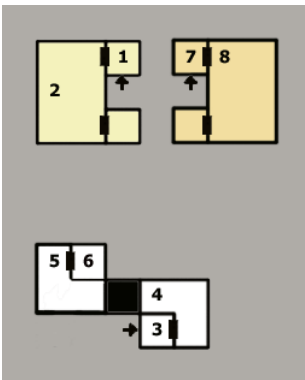


**Враги:** крысы, воры, летучие мыши (в том числе вампиры), лозы.

**Позиции:**

1. Переход в позицию 14 на карте Castle Level 4.
2. Переход в позицию 1 на карте Castle Level 6.
3. Переход в позицию 12 на карте Castle Level 4.
4. Переход в позицию 3 на карте Castle Level 6.
5. Переход в позицию 16 на карте Castle Level 4.
6. Переход в позицию 7 на карте Castle Level 6.

## Castle Level 6



**Враги:** крысы, воры, летучие мыши (в том числе вампиры), лозы.

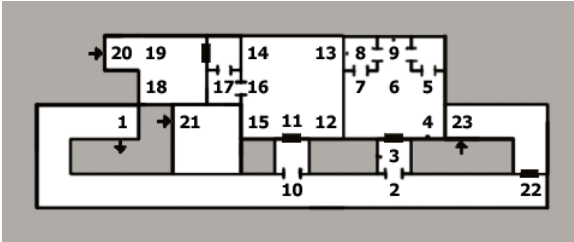
**Позиции:**

1. Переход в позицию 2 на карте Castle Level 5. Дверь к западу открывает Key of Spade из позиции 3 на карте Castle Level 2. За дверью ждут два мощных зомби (парализуют, вызывают тошноту), XP 2227. Прежде чем к ним идти, обязательно накиньте заклинание Bless; бейте их оружием, огненной магией и Acid Bomb.
2. Сундук с ловушкой: 3 Chrome Key (ими можно открыть двери с тройными замками на карте Castle Level 2), Skullcap, Sparkles (заклинание Energy Blast), Sneeze (заклинание Itching Skin).
3. Переход в позицию 4 на карте Castle Level 5.
4. Пропась, через которую можно перескочить, ухватившись за веревку колокола. Это может получиться не с первого раза. После каждой попытки, удачной или нет, нападают летучие мыши, среди которых есть вампиры. XP 350–500. Это хорошее место для прокачки. Вампиры отравляют, но яд не сильный, быстро рассасывается. К тому же рядом (в локации Castle Level 2) есть восстанавливающий фонтанчик.
5. Дверь открывает Bell Key из позиции 37 на карте Dungeon Level 1.
6. Сундук с ловушкой: Hv. Rope, требуемая в позиции 36 на карте Dungeon Level 1 (вес 55).
7. Переход в позицию 6 на карте Castle Level 5. Дверь к востоку открывает Key of Spade из позиции 3 на карте Castle Level 2.
8. Призрак викария произнесет длинный монолог, проливающий свет на историю с Rebecca, и оставит партии Horn of Souls, требуемый в позициях 5 и 6 на карте River Styx.



5. Queequeg, торговец. Среди прочего продает Mystic Oil, требуемый в позиции 9 на карте Giant Mountain Level 1. Он скажет пароль для входа в Captain's Den в позиции 18 в обмен на информацию о том, где капитан зарыл сундук с сокровищами. Эту информацию можно прочесть в Dreadman's Log из позиции 17, если применить на него кольцо J.R. Decoder из позиции 27. Правильный ответ – Giant Mountain. Пароль – Skeleton Crew.
6. Воровская засада. Чем больше воров вы убили на этом уровне, тем слабее она будет. Если у вас не было еще ни одной встречи с ворами, сюда лучше не ходить.
7. Кнопка на южной стене открывает проход на юг.
8. Поиск обнаруживает Heraldic Shield (активация: Strength +1), Chain Hauberk, Bastard Sword + 300 XP.
9. Поиск обнаруживает Rotten Cheese, требуемый в позиции 11.
10. Надпись на стене о том, что L'Montes (из позиции 10 на карте Castle Level 4) разыскивает потерявшуюся Snoopcheri за вознаграждение.
11. Крысиная нора. Примените на нее Rotten Cheese из позиции 9, чтобы открыть проход на восток. Из пролома на вас набросится много больших и сильных крыс. Сразу ослепляйте Fat Rats (Sleep на них не действует) и бейте их в первую очередь; если у вас в партии нет алхимика с заклинанием Blinding Flash, воспользуйтесь порошком ослепления (Blind), его можно получить как трофей после битвы или купить у L'Montes в позиции 10 на карте Castle Level 4. Остальных крыс усыпите или ослепите и добейте их после расправы с Fat Rats.
12. Сундук с ловушкой: Feathered Hat, Razor stones, 2 Resurrection, Stuffed Beagle (требуемая в позиции 10 на карте Castle Level 4).
13. Поиск обнаруживает Wine Bottle, требуемую в позиции 18 на карте River Styx. На полу и потолке обнаруживаются похожие трещины непонятного происхождения.
14. Переход в позицию 17 на карте Castle Level 1.
15. Поиск обнаруживает Jailer Key, требуемый в позициях 16.
16. Решетку открывает Jailer Key из позиции 15.
17. Поиск обнаруживает Deadman's Log (требуемый для получения пароля от Queequeg в позиции 5) и Harmonium для барда (заклинание Itching Skin). Deadman's Log можно прочесть, применив на него кольцо J.R. Decoder из позиции 27.
18. Captain's Den. Для входа требуется пароль, который можно узнать у Queequeg в позиции 5: Skeleton Crew. На входе нужно либо перепить капитана (каждый раунд требует платы 50 монет и уменьшает энергию лидера партии, XP за эту победу не выдают), либо сразиться с сильной группой воров, включая двух капитанов. Битва трудная, но за нее дают около 5500 XP. После битвы остаются трофеи: Cutlass, Leather Hauberk, Leather Leggings, Tricorn Hat, Dirk.
19. Решетку открывает Silver Key, который дает L'Montes из позиции 10 на карте Castle Level 4. Трофеи: Steel Hook (требуемый в позиции 36), Suede Doublet, Eye-patch (проклятый), Tricorne Hat, Green Parrot (проклятый, активация: Personality +1) + 1000 XP.
20. Сундук с ловушкой: Acid Bomb, Cure Poison, Breastplate, Skull Dagger.
21. Переход в позицию 1 на карте Dungeon Level 2.
22. Переход в позицию 18 на карте Castle Level 1.
23. Переход в позицию 26 на карте Castle Level 1.
24. Переход в позицию 28 на карте Castle Level 1.
25. Вход в Hazard Area. Здесь враги гораздо сильнее, чем в других местах подземелья.
26. Решетку открывает Dungeon Key из позиции 31.
27. Поиск обнаруживает кольцо J.R. Decoder, требуемое для того, чтобы прочесть Deadman's Log из позиции 17.
28. Из пролома в стене на партию нападет большая группа подземных червей.
29. Скелет в нише. При попытке поиска из костей образуются два сильных Zombie Bones, которые нападут на партию (парализуют, вызывают тошноту). XP чуть больше 1000.
30. Поиск обнаруживает Miner's Pick, требуемую в позициях 32 и 34 на этой карте, в позициях 15 на карте Giant Mountain Level 1 и в позиции 12 на карте Forest.
31. Поиск обнаруживает Dungeon Key, требуемый в позициях 26.
32. Туннель со свежей кладкой. Примените Miner's Pick из позиции 30, чтобы открыть проход на север.
33. Сундук с ловушкой: рандомные предметы.
34. Заваленный туннель. Примените Miner's Pick из позиции 30, чтобы открыть проход на запад.
35. Здесь партия заметит группу странных черных женщин (с ними партия встретится позднее на картах Pyramid). Последовав за ними, она придет к позиции 36.
36. Пропасть, за которой исчезнет группа черных женщин, утачив за собой веревку. Соединив Steel Hook из позиции 19 с Hv. Rope из позиции 6 на карте Castle Level 6, вы получите Rope & Hook. Применив ее, вы сможете перебраться через пропасть.
37. Поиск обнаруживает Bell Key, требуемый в позиции 5 на карте Castle Level 6.
38. Битва с двумя-тремя растительными гидрами (усыпляют, парализуют) в сопровождении нескольких лоз. Бейте гидр оружием и атакующей магией, усыпление и ослепление на них не действуют. Лозы усыпите и добейте после гидр. XP 4800–5200 в зависимости от количества гидр.
39. Лифт приводится в действие кнопкой на восточной стене. Переход в позицию 1 на карте Giant Mountain Level 1.

## Dungeon Level 2



**Враги:** слизни, крысы, лозы. Враги сильнее, чем в верхнем подземелье.

**Позиции:**

1. Переход в позицию 21 на карте Dungeon Level 1.
2. Решетку открывает Gold Key из позиции 5 на карте Castle Level 2.
- 3–8. Подвижная плита пола в позиции 6 открывает яму в позиции 9. Кнопка на южной стене в позиции 4 закрывает яму в позиции 7. Кнопка на западной стене в позиции 8 закрывает яму в позиции 5. Кнопка на западной стене в позиции 9, если уже закрыты ямы в позициях 5 и 7. Прежде чем закрывать ямы, можно туда прыгнуть и сразиться с двумя парами очень сильных змеев.

9. Кнопка на северной стене открывает нишу с сундуком. Сундук с ловушкой: Book of Ramm (аллегорически описывает последовательность манипуляций с алтарем в позиции 12 на карте Castle Level 2), Anointed Cloak, Amulet of Night (заклинание Blinding Flash), свиток Resurrection + 250 XP. Если прыгнуть здесь в яму, прежде чем ее закрыть, то партия окажется в позиции 1 на карте River Styx.

10. Wizard's Lair. Решетку открывает Wizard Ring из позиции 12 на карте Mines Level 4.

11. Трудная битва с двумя демоническими кошками, магия на них практически не действует. На себя накиньте заклинание Bless, а на них – Acid Bomb. XP 7161.

12. Сундук с ловушкой: рэндомные свитки.

13. Сундук с ловушкой: рэндомные зелья.

14. Сундук с ловушкой: Wizard's Record (проливающий свет на события в игре, в том числе историю с Rebecca), Spire Key (требуемый в позиции 21 на карте Castle Level 2) + 1000 XP.

15. Сундук с ловушкой: две рэндомные книги заклинаний (Directions, Mantras, Detection, Knock, Rapture).

16. Поиск открывает проход на запад.

17. Stave of Moon (заклинание Sleep). Кнопка на северной стене открывает проход на север.

18. Сундук с ловушкой: рэндомная книга заклинаний (Silence, Air Shield), Ruby Talisman (AC -1, Magic 2%; активация: Intelligence +1), свиток Resurrection, Bottlerocket (заклинание Magic Missile).

19. Поиск обнаруживает стол с порошками, жидкостями и палочкой. Смешайте любые ингредиенты и используйте палочку – произойдет взрыв, который откроет проход на запад. При этом партия получит повреждения.

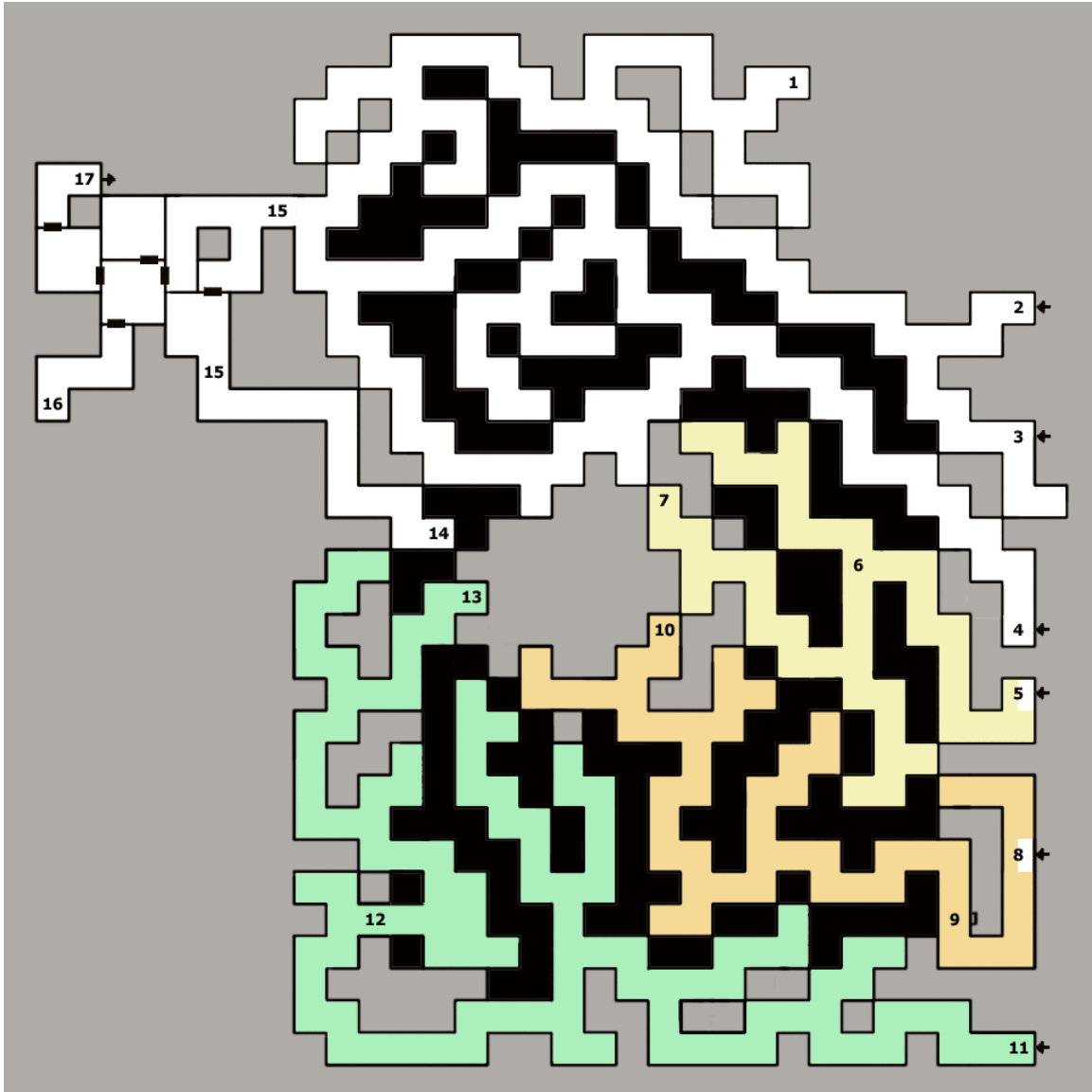
20. Переход в позицию 27 на карте Mines Level 1.

21. Переход в позицию 26 на карте Mines Level 1.

22. Дверь открывают два Ruby Eyeball из позиций 2 на карте Giant Mountain Level 5 и 3 на карте Pyramid Level 4.

23. Переход в позицию 4 на карте River Styx.

## Giant Mountain Level 1



Прежде чем карабкаться по склонам в позициях 7, 10 и 13, сохраняйте игру: партия может упасть и получить большие повреждения.

После битвы с гигантами иногда остается Hv. Boulder (вес 35) – возьмите один, он понадобится в позиции 12.

**Враги:** горные гиганты, дварвы, летучие мыши, облака (в том числе спеллкастеры).

**Позиции:**

1. Лифт приводится в действие кнопкой на восточной стене. Переход в позицию 39 на карте Dungeon Level 1.
2. Переход в позицию 28 на карте Mines Level 1 (вход в Wizard's Cave).
3. Переход в позицию 1 на карте Mines Level 1.
4. Переход в позицию 2 на карте Mines Level 1.
5. Переход в позицию 3 на карте Mines Level 1.
6. Тролль требует немалую пошлину за проход. Если отказаться платить, на партию нападут два тролля и горные гиганты. Против них эффективно заклинание Blinding Flash. За победу дают 12 000–14 000 XP.
7. Переход в позицию 1 на карте Giant Mountain Level 2.
8. Переход в позицию 11 на карте Mines Level 1.
9. Поиск обнаруживает неисправную и заржавевшую панель управления мостом на восточной стене. Примените на нее Mystic Oil, приобретенный в позиции 5 на карте Dungeon Level 1. Прочтите инструкцию. На открывшейся панели нажмите кнопки: Toggle Safety, Translux Pump, Auto-Coilwrap, Truss Drivers, Toggle Safety, Spring Winder. После этого мост опустится и откроется проход на север.
10. Переход в позицию 3 на карте Giant Mountain Level 2.
11. Переход в позицию 15 на карте Mines Level 1.
12. Неисправная катапульта перед пропастью, на другой стороне пропасти виднеется мишень. Поиск обнаруживает Broken Sprocket. Отнесите ее к Smitty в позиции 5 на карте Mines Level 2, он починит ее за

1000 монет. Соедините (Merge) две Rubber Strand, оставшиеся после битв с Rubber Beast (в позициях 6 на карте Mines Level 2, 5 на карте Mines Level 3 и 8 на карте Mines Level 4), чтобы получить Rubber Braid. Соедините два Rubber Braid, чтобы получить Rubber Band. Примените на катапульту Sprocket и Rubber Band, чтобы починить ее. Теперь сохраните игру – если вы промахнетесь, вам придется идти за другим камнем. Примените на катапульту Hv. Boulder, который можно получить после битвы с гигантами или подобрать в позиции 1 на карте Giant Mountain Level 3. Откроются опции подготовки катапульты к выстрелу, последовательно выполните их. После удачного выстрела откроется проход на восток.

13. Переход в позицию 5 на карте Giant Mountain Level 2.

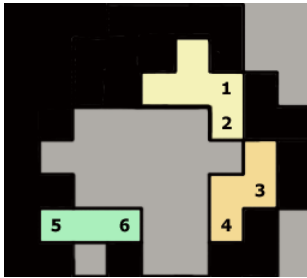
14. Сюда партия попадет после нажатия кнопки в позиции 5 на карте Giant Mountain Level 4. Проход односторонний, вернуться назад тем же путем нельзя.

15. Заваленный туннель. Примените Miner's Pick из позиции 30 на карте Dungeon Level 1, чтобы пробить проход. На открывшемся участке партию будут атаковать зомби.

16. Засыпанный песком туннель. Примените здесь Empty Sack из позиции 6 на карте Pyramid Level 1, чтобы получить Bag of Sand, требуемый в позиции 34 на карте Tomb Level 1.

17. Переход в позицию 1 на карте Tomb Level 1.

## Giant Mountain Level 2

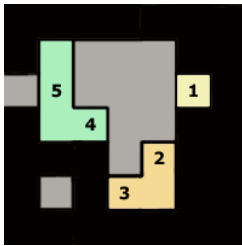


**Враги:** горные гиганты, дварвы, облака (в том числе спеллкастеры).

**Позиции:**

1. Переход в позицию 7 на карте Giant Mountain Level 1.
2. Переход в позицию 1 на карте Giant Mountain Level 3.
3. Переход в позицию 10 на карте Giant Mountain Level 1.
4. Переход в позицию 2 на карте Giant Mountain Level 3.
5. Переход в позицию 13 на карте Giant Mountain Level 1.
6. Переход в позицию 4 на карте Giant Mountain Level 3.

## Giant Mountain Level 3

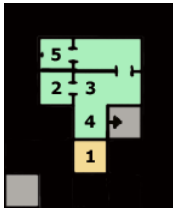


**Враги:** горные гиганты, дварвы, облака (в том числе спеллкастеры).

**Позиции:**

1. Переход в позицию 2 на карте Giant Mountain Level 2. Поиск обнаруживает несколько Hv. Boulder (вес 35), требуемых в позиции 12 на карте Giant Mountain Level 1.
2. Переход в позицию 4 на карте Giant Mountain Level 2.
3. Переход в позицию 1 на карте Giant Mountain Level 4.
4. Переход в позицию 5 на карте Giant Mountain Level 2.
5. Переход в позицию 2 на карте Giant Mountain Level 4.

## Giant Mountain Level 4



**Враги:** горные гиганты, дварвы, облака (в том числе спеллкастеры).

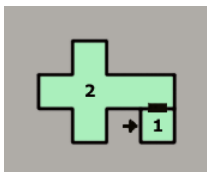
**Позиции:**

1. Переход в позицию 3 на карте Giant Mountain Level 3. Кнопка на северной стене открывает нишу с сундуком (сокровища капитана). Сундук без ловушки, в нем безделушки и записка от Qeequeg из позиции 5 на карте Dungeon Level 1 + 2500 XP.
2. Переход в позицию 5 на карте Giant Mountain Level 3.
3. Битва с четырьмя гигантами-близнецами (Klaus Gryns – спеллкастеры). Перед битвой обязательно накиньте Bless. Накиньте на них заклинания Silence, Blinding Flash и Acid Bomb самого сильного уровня, если они у вас есть. Бейте их оружием и атакующей магией. XP 10 232.

4. Переход в позицию 1 на карте Giant Mountain Level 5.

5. При нажатии кнопки на западной стене партия попадет в позицию 14 на карте Giant Mountain Level 1. Проход односторонний, вернуться обратно тем же путем нельзя.

## Giant Mountain Level 5

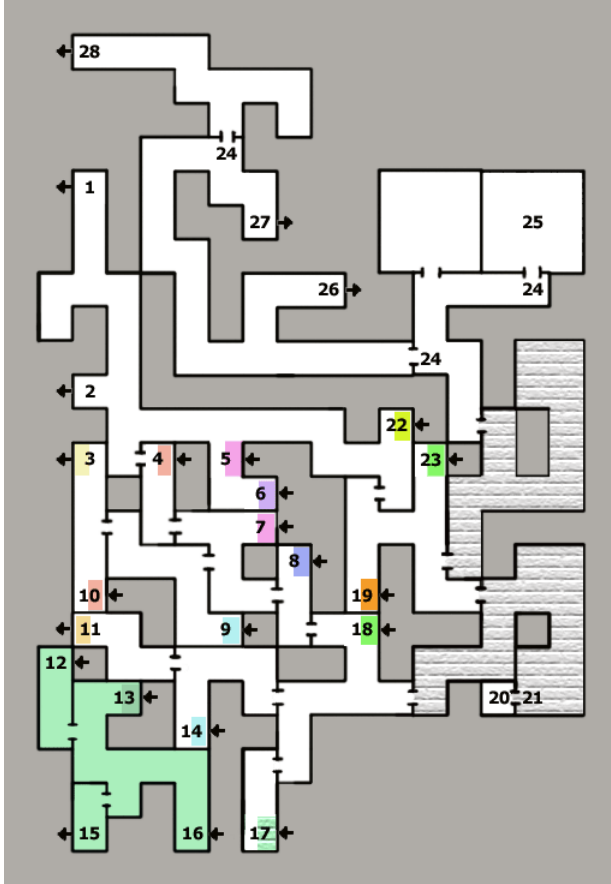


**Враги:** горные гиганты, дварвы, облака (в том числе спеллкастеры).

**Позиции:**

1. Переход в позицию 4 на карте Giant Mountain Level 4.
2. Два Guardian of Rock. Против них эффективно заклинание Acid Bomb. XP 17 247. После битвы остается Ruby Eyeball, требуемый в позиции 22 на карте Dungeon Level 2.

## Mines Level 1



Некоторые части этого уровня не освещены, они обозначены ребристой текстурой.

**Враги:** горные гиганты, дварвы, подземные черви (кричат, против них эффективно заклинание Silence), гигантские муравьи, слизни, воры (spellкастеры).

**Позиции:**

1. Переход в позицию 3 на карте Giant Mountain Level 1.
2. Переход в позицию 4 на карте Giant Mountain Level 1.
3. Переход в позицию 5 на карте Giant Mountain Level 1.
4. Переход в позицию 3 на карте Mines Level 2.
5. Переход в позицию 7 на карте Mines Level 2.
6. Переход в позицию 10 на карте Mines Level 2.
7. Переход в позицию 12 на карте Mines Level 2.
8. Переход в позицию 13 на карте Mines Level 2.
9. Переход в позицию 22 на карте Mines Level 2.
10. Переход в позицию 4 на карте Mines Level 2.
11. Переход в позицию 8 на карте Giant Mountain Level 1.
12. Переход в позицию 25 на карте Mines Level 2.
13. Переход в позицию 24 на карте Mines Level 2.
14. Переход в позицию 23 на карте Mines Level 2.
15. Переход в позицию 11 на карте Giant Mountain Level 1.
16. Переход в позицию 29 на карте Mines Level 2.
17. Переход в позицию 28 на карте Mines Level 2.
18. Переход в позицию 21 на карте Mines Level 2.
19. Переход в позицию 19 на карте Mines Level 2.
20. Сундук с ловушкой: Shadow Cloak, Night Stick (заклинание Blinding Flash), Key of a Minor (требуемый в позициях 2 на карте Mines Level 3 и 4 на карте Mines Level 4).
21. Кнопка на западной стене открывает проход на запад.
22. Переход в позицию 15 на карте Mines Level 2.
23. Переход в позицию 16 на карте Mines Level 2.
24. Решетку открывает Key of Wizard's Cave из позиции

12 на карте Mines Level 4.

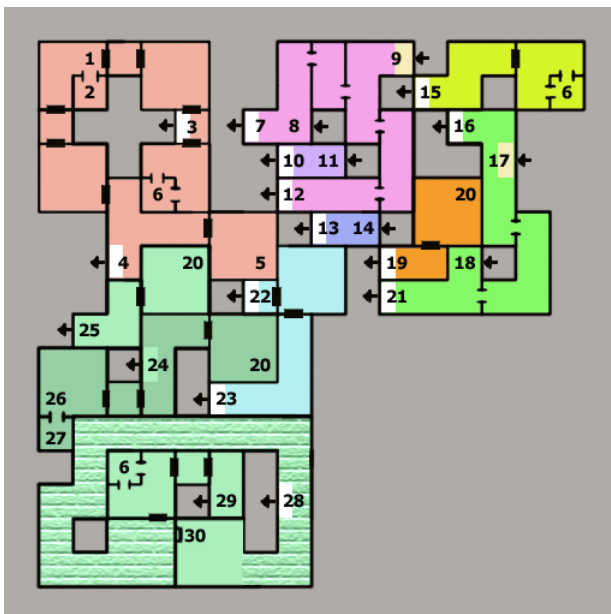
25. Mystarphas, ученик чародея Xorphitus, превращенный из человека в змея. Если его расспросить, он скажет, что вход в Wizard's Lair (позиция 10 на карте Dungeon Level 2) открывает Wizard Ring (из позиции 12 на карте Mines Level 4).

26. Переход в позицию 21 на карте Dungeon Level 2.

27. Переход в позицию 20 на карте Dungeon Level 2.

28. Переход в позицию 2 на карте Giant Mountain Level 1.

## Mines Level 2



Некоторые части этого уровня не освещены, они обозначены ребристой текстурой.

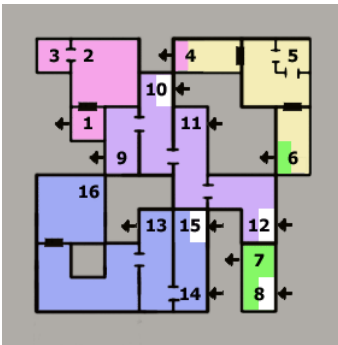
**Враги:** горные гиганты, дварвы, подземные черви (кричат, против них эффективно заклинание Silence), гигантские муравьи, слизни, воры (spellкастеры).

**Позиции:**

1. Кнопка на южной стене открывает проход на юг.
2. Сундук с ловушкой: Icicle (заклинание Chilling Touch), рэндомные свитки и зелья.
3. Переход в позицию 4 на карте Mines Level 1.
4. Переход в позицию 10 на карте Mines Level 1.
5. Smitty, торговец и кузнец. В числе прочего продает шикарный Vulcan Hammer с файерболлом для бойца, лорда, валькирии (Mace & Flail) за 18 000.
6. Два Rubber Beast. На себя накиньте заклинание Bless, на них – Acid Bomb. XP 3222. После битвы остается Rubber Strand, требуемая в позиции 12 на карте Giant Mountain Level 1.
7. Переход в позицию 5 на карте Mines Level 1.
8. Переход в позицию 1 на карте Mines Level 3.
9. Переход в позицию 4 на карте Mines Level 3.
10. Переход в позицию 6 на карте Mines Level 1.

11. Переход в позицию 9 на карте Mines Level 3.
12. Переход в позицию 7 на карте Mines Level 1.
13. Переход в позицию 8 на карте Mines Level 1.
14. Переход в позицию 13 на карте Mines Level 3.
15. Переход в позицию 22 на карте Mines Level 1.
16. Переход в позицию 23 на карте Mines Level 1.
17. Переход в позицию 6 на карте Mines Level 3.
18. Переход в позицию 7 на карте Mines Level 3.
19. Переход в позицию 19 на карте Mines Level 1.
20. Сундук с ловушкой: рэндомные предметы.
21. Переход в позицию 18 на карте Mines Level 1.
22. Переход в позицию 9 на карте Mines Level 1.
23. Переход в позицию 14 на карте Mines Level 1.
24. Переход в позицию 13 на карте Mines Level 1.
25. Переход в позицию 12 на карте Mines Level 1.
26. Кнопка на южной стене открывает проход на юг.
27. Сундук с ловушкой: Hammer, Miner's Chisel (требуемый в позициях 2 и 11 на карте Mines Level 4).
28. Переход в позицию 17 на карте Mines Level 1.
29. Переход в позицию 16 на карте Mines Level 1.
30. Фонтан восстанавливает здоровье, энергию и ману.

### Mines Level 3

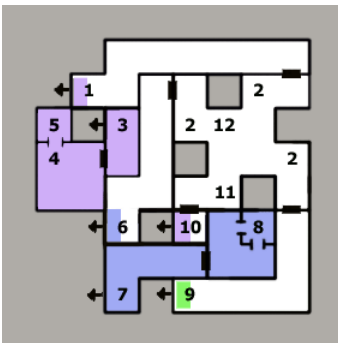


**Враги:** горные гиганты, дварвы, подземные черви (кричат, против них эффективно заклинание Silence), гигантские муравьи, слизни, воры (спеллкастеры).

**Позиции:**

1. Переход в позицию 8 на карте Mines Level 2.
2. Решетку к западу открывает Key of a Minor, из позиции 20 на карте Mines Level 1.
3. Сундук с ловушкой: Crystal Wand (заклинание Wizard's Eye), рэндомные предметы.
4. Переход в позицию 9 на карте Mines Level 2.
5. Два Rubber Beast. На себя накиньте заклинание Bless, на них – Acid Bomb. XP 3222. После битвы остается Rubber Strand, требуемая в позиции 12 на карте Giant Mountain Level 1.
6. Переход в позицию 17 на карте Mines Level 2.
7. Переход в позицию 18 на карте Mines Level 2.
8. Переход в позицию 9 на карте Mines Level 4.
9. Переход в позицию 11 на карте Mines Level 2.
10. Переход в позицию 1 на карте Mines Level 4.
11. Переход в позицию 3 на карте Mines Level 4.
12. Переход в позицию 10 на карте Mines Level 4.
13. Переход в позицию 14 на карте Mines Level 2.
14. Переход в позицию 7 на карте Mines Level 4.
15. Переход в позицию 6 на карте Mines Level 4.
16. Сундук с ловушкой: Claymore, Steel Helmet, Angel's Tongue для барда (заклинание Bless).

### Mines Level 4



**Враги:** горные гиганты, дварвы, подземные черви (кричат, против них эффективно заклинание Silence), гигантские муравьи, слизни, воры (спеллкастеры).

**Позиции:**

1. Переход в позицию 10 на карте Mines Level 3.
2. Грань кристалла, в который заключен чародей. На ней появляется трещина после применения Miner's Chisel из позиции 27 на карте Mines Level 2.
3. Переход в позицию 11 на карте Mines Level 3.
4. Решетку к северу открывает Key of a Minor, из позиции 20 на карте Mines Level 1.
5. Сундук с ловушкой: рэндомные зелья и книга заклинаний (Mantras, Rapture).
6. Переход в позицию 15 на карте Mines Level 3.
7. Переход в позицию 14 на карте Mines Level 3.
8. Два Rubber Beast. На себя накиньте заклинание Bless, на них – Acid Bomb. XP 3222. После битвы остается Rubber Strand, требуемая в позиции 12 на карте Giant Mountain Level 1.
9. Переход в позицию 8 на карте Mines Level 3.
10. Переход в позицию 12 на карте Mines Level 3.

11. Грань кристалла, в который заключен чародей Xorphitus. После посещения трех позиций 2 примените здесь Miner's Chisel из позиции 27 на карте Mines Level 2 – это последний удар, который разбивает кристалл. Освобожденный чародей расскажет свою историю и объяснит вам, что делать дальше.
12. Кости в нише. Поиск обнаруживает Key of Wizard's Cave (требуемый в позициях 24 на карте Mines Level 1), Wizard Cone, Wizard Ring (AC -1, Magic 5%; требуется в позиции 10 на карте Dungeon Level 2), Stave of Missiles (заклинание Magic Missile), рэндомную книгу заклинаний (Blinding, Chills, Weakening, Sloth, Poisons, Air Shield, Dozes, Lt. Curing).

## Pyramid Level 1



**Враги:** амазулу (в том числе спеллкастеры), слизни, растительные гидры, лозы, гигантские муравьи.

**Позиции:**

1. Переход в позицию 2 на карте Tomb Level 1.
2. Переход в позицию 1 на карте Pyramid Level 2.
3. Переход в позицию 3 на карте Pyramid Level 2.
4. Переход в позицию 5 на карте Pyramid Level 2.
5. Переход в позицию 4 на карте Pyramid Level 2.
6. Сундук с ловушкой: Empty Sack, требуемый в позиции 16 на карте Giant Mountain Level 1.
7. Переход в позицию 6 на карте Pyramid Level 2.
8. Три Goop Gloops. XP 4399. После битвы остается Gloop Sploch, требуемый в позиции 15.
9. Переход в позицию 8 на карте Pyramid Level 2.
10. Переход в позицию 3 на карте Tomb Level 1.
11. Переход в позицию 10 на карте Pyramid Level 2.
12. Кнопка на северной стене открывает проход на север.
- 13–14. Кнопка на северной стене добавляет плиту пола в позиции 14.

15. Комната с четырьмя нишами и ускользящим сундуком. Чтобы остановить перемещение сундука, примените на одну из ниш Gloop Sploch из позиции 8 – сундук к ней прилипнет. Сундук с ловушкой: Bone Key (требуемый в позиции 4 на карте Tomb Level 1), Barbed Arrows (с шансом критического выстрела), Ancient Dust (заклинание Weaken).

## Pyramid Level 2

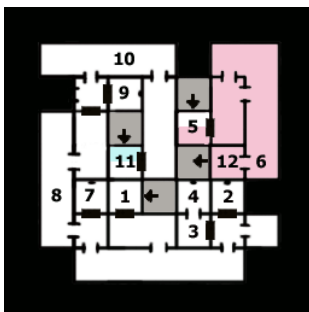


**Враги:** амазулу (в том числе спеллкастеры), облака (в том числе спеллкастеры), лозы.

**Позиции:**

1. Переход в позицию 2 на карте Pyramid Level 1.
2. Переход в позицию 1 на карте Pyramid Level 3. Здесь партия окажется после нажатия кнопки в позиции 4 на карте Pyramid Level 3, и при этом откроется проход на север.
3. Переход в позицию 3 на карте Pyramid Level 1.
4. Переход в позицию 5 на карте Pyramid Level 1.
5. Переход в позицию 4 на карте Pyramid Level 1.
6. Переход в позицию 7 на карте Pyramid Level 1.
7. Переход в позицию 5 на карте Pyramid Level 3.
8. Переход в позицию 9 на карте Pyramid Level 1.
9. Переход в позицию 11 на карте Pyramid Level 3.
10. Переход в позицию 11 на карте Pyramid Level 1.

## Pyramid Level 3

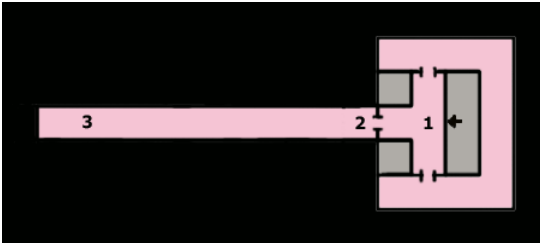


**Враги:** амазулу (в том числе спеллкастеры), облака (в том числе спеллкастеры), гигантские муравьи, слизни.

**Позиции:**

1. Переход в позицию 2 на карте Pyramid Level 2.
- 2–3. Кнопка на северной стене в позиции 2 открывает проход на север в позиции 3.
4. После нажатия кнопки на северной стене партия провалится в позицию 2 на карте Pyramid Level 2 и там откроется проход на север.
5. Переход в позицию 7 на карте Pyramid Level 2.
6. Решетку открывает идол Mau-Mu-Mu из позиции 34 на карте Tomb Level 1.
- 7–8. Кнопка на северной стене в позиции 7 добавляет плиту пола в позиции 8.
- 9–10. Кнопка на восточной стене в позиции 9 добавляет плиту пола в позиции 10.
11. Переход в позицию 9 на карте Pyramid Level 2.
12. Переход в позицию 1 на карте Pyramid Level 4.

## Pyramid Level 4



**Предупреждение:** не убивайте королеву амазулу, если вы еще собираетесь торговать с Kuwali Kubona, – тогда придется убить и ее.

**Враги:** гигантские муравьи, облака (в том числе спеллкастеры).

**Позиции:**

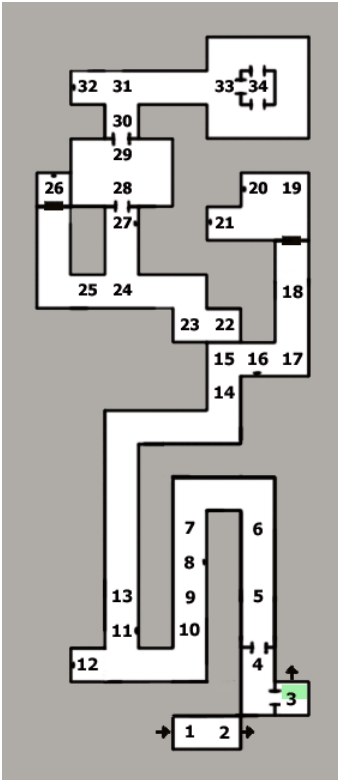
1. Переход в позицию 12 на карте Pyramid Level 3. Здесь вы встретите королеву амазулу. На вопрос, пришли ли вы за камнем, отвечайте «нет», а потом дайте ей самый дешевый предмет, хоть одну стрелу, денег не давайте. Если у вас несколько предметов в слоте, то заранее отделите один, иначе

вы отдадите ей все содержимое слота. Если вы ей ничего не дадите, придется с ней сражаться и тогда вы не сможете торговать с ее шаманкой Kuwali Kubona. Сразу после разговора с королевой появится шаманка. Купите у нее Foot Powder, он потребуется в позиции 2. У Kuwali Kubona хорошие цены и она продает много книг: Chill, Fireshield, Blinding, Weakening, Sloth, Poison, Protection, Lt. Curing, Dozes. Если у вас в партии есть епископ, купите ему их. Давать королеве подарок придется при каждом посещении этой локации. После того как вы приобретете все необходимое у шаманки, можно поссориться с королевой. XP примерно 18 000. Трофеи: Spear of Death (одноручное, дальность E, отравить 15%, критический удар 2%), Fur Halter, Chamois Skirt, Bone Necklace (Magic 35%, активация: Vitality +1).

2. Примените (опция Use) здесь Foot Powder, купленный у Kuwali Kubona в позиции 1, иначе, проходя по мосту, вы будете получать повреждения.

3. Битва с двумя Mau-Mu-Mu. Кастуют сильные огненные заклинания. Против них эффективны заклинания сферы Water (Chilling Touch, Iceball) и Acid Bomb, вся остальная магия на них не действует. Накиньте на себя Bless и Fire Shield. XP 18 223. После битвы остается Ruby Eyeball, требуемый в позиции 22 на карте Dungeon Level 2.

## Tomb Level 1



После битвы с фараонами иногда остается Ankh of Phyre, который добавляет 25% к защите от огня, кастует файерболл (уровня 3) и дорого стоит. Можно задержаться в этой локации подольше, чтобы экипировать партию этими анками.

**Враги:** зомби (парализуют, вызывают тошноту), фараоны (спеллкастеры), облака (в том числе спеллкастеры), гигантские муравьи, слизни.

**Позиции:**

1. Переход в позицию 17 на карте Giant Mountain Level 1.

2. Переход в позицию 1 на карте Pyramid Level 1.

3. Переход в позицию 10 на карте Pyramid Level 1.

4. Решетку открывает Bone Key из позиции 15 на карте Pyramid Level 1.

5. Здесь партия окажется после нажатия кнопки в позиции 3 на карте Tomb Level 2.

6. Подвижная плита пола включает ловушку в позициях 7–10.

7–10. При нажатии плиты пола в позиции 6 активируется подвижная плита пола в позиции 9. При нажатии последней открываются ямы в позициях 7 и 10 и активируется кнопка на восточной стене в позиции 8. После нажатия этой кнопки ямы закроются и ловушка станет неактивной. Прыгнув в яму, партия получит повреждения и попадет из позиции 7 в позицию 1 на карте Tomb Level 2, а из позиции 10 – в позицию 2 на карте Tomb Level 2.

11. Кнопка на восточной стене открывает проход в позицию 12.

12. Кнопка на западной стене выключает ловушку в позиции 13.

13. Подвижная плита пола. После ее нажатия на партию обрушится огромный камень и нанесет большие повреждения. Ловушку выключает кнопка в позиции 12.

14. Подвижная плита пола открывает яму в позиции 18.

15. Яму открывает кнопка в позиции 16. При падении в нее партия получит небольшие повреждения и окажется в позиции 6 на карте Tomb Level 2. Яму закрывает кнопка в позиции 21.

16. Кнопка на южной стене закрывает яму в позиции 18 и открывает яму в позиции 15.

17. Здесь партия окажется после нажатия кнопки в позиции 5 на карте Tomb Level 2.

18. Яму открывает подвижная плита пола в позиции 14 и закрывает кнопка в позиции 16. При падении в яму партия получит повреждения и окажется в позиции 4 на карте Tomb Level 2.

19. Здесь партия окажется после нажатия кнопки в позиции 13 на карте Tomb Level 2.

20. Кнопка на западной стене открывает проход в позицию 20.

21. Кнопка на западной стене закрывает яму в позиции 15.

22. При падении в яму партия получит небольшие повреждения и окажется в позиции 9 на карте Tomb Level 2.

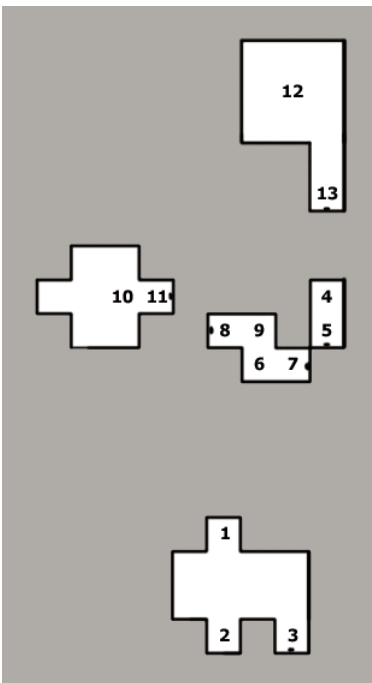
23. Здесь партия окажется после нажатия кнопки в позиции 8 на карте Tomb Level 2.

24. Здесь партия окажется после нажатия кнопки в позиции 11 на карте Tomb Level 2.

25. При падении в яму партия получит повреждения и окажется в позиции 10 на карте Tomb Level 2. Яму закрывает кнопка в позиции 27.
26. При нажатии этой кнопки выключаются ловушки в позициях 28 и 29.
27. Кнопка на восточной стене закрывает яму в позиции 25 и открывает решетку в позиции 29.
28. По всей этой комнате расставлены ловушки со стрелами, наносящие большие повреждения. Ловушки выключает кнопка в позиции 26.
29. Решетку открывает кнопка в позиции 27. Здесь стоит ловушка с ядовитым газом, при срабатывании которой решетка закрывается. Ловушку выключает кнопка в позиции 26.
30. Подвижная плита пола включает ловушку (открывающуюся яму) в позиции 34.
31. Кнопка на западной стене открывает проход на запад.
32. Кнопка на западной стене выключает ловушку (открывающуюся яму) в позиции 34.
33. Битва с двумя Amen-Tut-Butt в сопровождении нескольких фараонов и, возможно, зомби. Spellкастеры атакуют мощной огненной магией. Накиньте на себя Bless (и Fire Shield, если он у вас есть). Экипируйте партийцам все Ankh of Phyre, которые вам удастся собрать. На Amen-Tut-Butt и фараонов сразу накиньте Silence. Бейте врагов магией, против них эффективны практически все заклинания. XP 13 500–15 500 в зависимости от количества врагов. Трофеи: Amulet of Life (AC -1; заклинание Resurrection), Ankh of Phyre (Fire 25%; заклинание Fireball) и два рэндомных анка.
34. Идол Mau-Mu-Mu (Fire 37%), требуемый в позиции 6 на карте Pyramid Level 3. Плита пола в позиции 30 включает здесь ловушку – яму, в которую партия упадет, как только подойдет к идолу. Кнопка в позиции 32 выключает эту ловушку. При падении в яму партия получит значительные повреждения и окажется в позиции 12 на карте Tomb Level 2. Сам идол защищен еще одной ловушкой. При попытке его взять партия получит сильные повреждения и отравление от ядовитого газа и также провалится в яму. Чтобы избежать этого, примените здесь Bag of Sand (который можно получить, применив Empty Sack из позиции 6 на карте Pyramid Level 1 на песок в позиции 16 на карте Giant Mountain Level 1). После этого выберите опцию, предлагающую заменить идола на мешочек с песком. Попытка может быть неудачной, поэтому сначала сохраните игру.

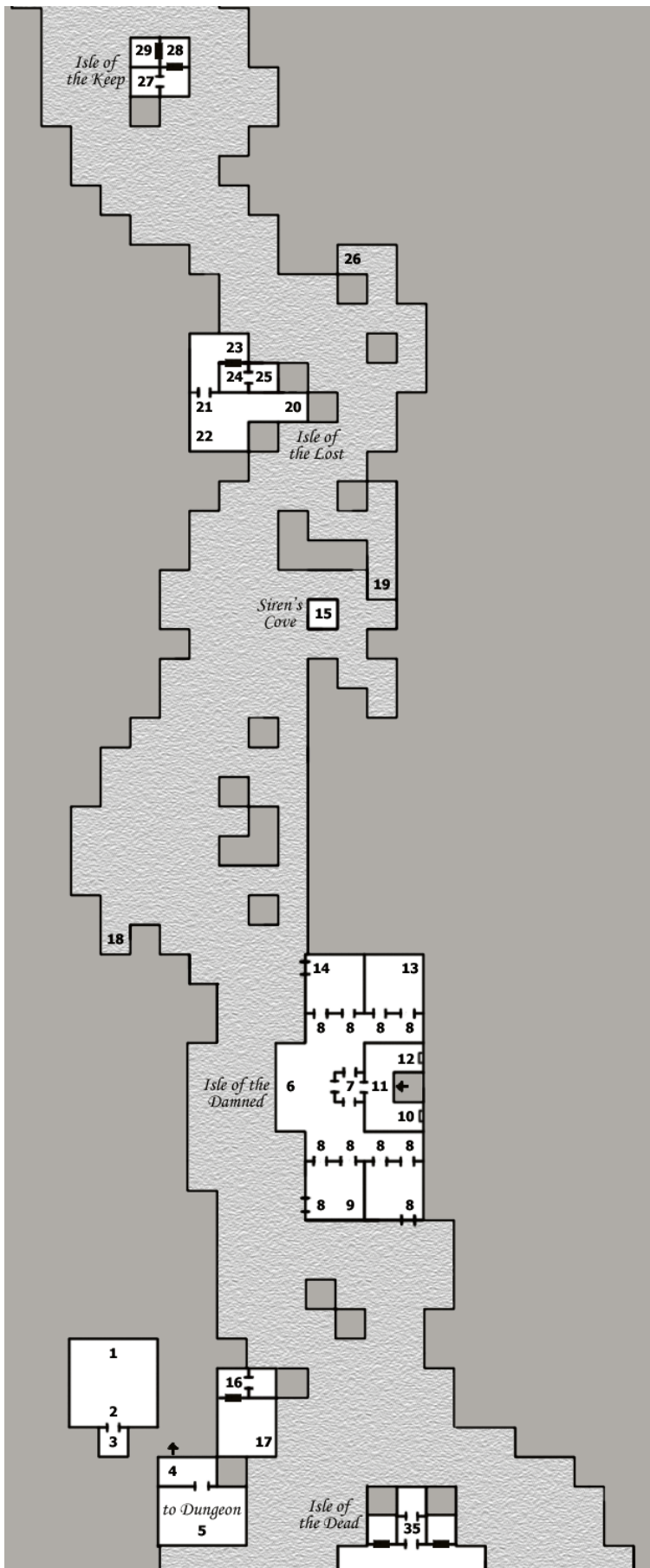
## Tomb Level 2

**Враги:** зомби (парализуют, вызывают тошноту), фараоны (spellкастеры), облака (в том числе spellкастеры), гигантские муравьи, слизни.



### Позиции:

1. Здесь партия окажется при падении в яму в позиции 7 на карте Tomb Level 1.
2. Здесь партия окажется при падении в яму в позиции 10 на карте Tomb Level 1.
3. После нажатия кнопки на южной стене партия окажется в позиции 5 на карте Tomb Level 1.
4. Здесь партия окажется при падении в яму в позиции 18 на карте Tomb Level 1.
5. После нажатия кнопки на южной стене партия окажется в позиции 17 на карте Tomb Level 1.
6. Здесь партия окажется при падении в яму в позиции 15 на карте Tomb Level 1.
7. После нажатия кнопки на восточной стене партия окажется в позиции 16 на карте Tomb Level 1.
8. После нажатия кнопки на западной стене партия окажется в позиции 23 на карте Tomb Level 1.
9. Здесь партия окажется при падении в яму в позиции 22 на карте Tomb Level 1.
10. Здесь партия окажется при падении в яму в позиции 25 на карте Tomb Level 1.
11. После нажатия кнопки на восточной стене партия окажется в позиции 24 на карте Tomb Level 1.
12. Здесь партия окажется при падении в яму в позиции 34 на карте Tomb Level 1.
13. После нажатия кнопки на южной стене партия окажется в позиции 19 на карте Tomb Level 1.



## River Styx

Эта длинная локация закольцована в направлении север–юг и включает несколько мини-локаций.

При первом посещении вам придется заплатить Харону за перевозку, впоследствии вы сможете свободно передвигаться по воде с помощью Water Wings (в других локациях это не получится).

Отдыхать здесь проблематично, поэтому лучше ходите к фонтанам восстановления в позициях 10 и 12.

**Предупреждение:** не сообщайте Mai-Lai номер Claim Number, если вы еще собираетесь с ней торговать, – после этого она исчезнет навсегда.

**Враги:** найтгонты (спеллкастеры), сирены (сводят с ума), морские змеи (отравляют), гигантские комары (отравляют), стрекозы, гигантские крабы, облака (в том числе спеллкастеры).

### Позиции:

1. Здесь партия окажется при падении в яму в позиции 9 на карте Dungeon Level 2, и при первом посещении на нее немедленно нападут два гигантских змея. Против змеев эффективно заклинание Blinding Flash, после чего их можно добить оружием и атакующей магией. XP 3043. При последующих посещениях в этой позиции врагов не будет.

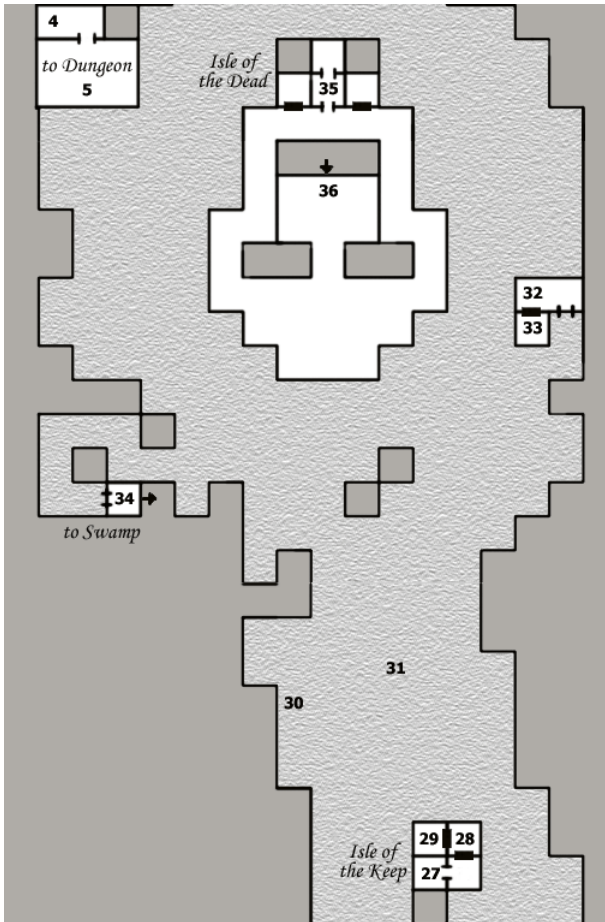
2. Битва с парой гигантских змеев. Повторяется при каждом посещении. У вас к этому времени может еще не быть заклинания Cure Poison, а змеи травят сильным ядом. Если кто-то из персонажей оказался отравлен, то подлечите его после битвы и быстро бегите в комнату с алтарем на карте Castle Level 2, там в позиции 14 есть фонтанчик восстановления здоровья. Ходите по этой комнате, периодически подлечиваясь из фонтанчика, пока яд не рассосется, но не отдыхайте, иначе персонаж умрет. Можно также купить Cure Poison у Queequeg в позиции 5 на карте Dungeon Level 1 – это будет быстрее, но очень дорого.

3. Отсюда партия будет телепортирована в позицию 3 на карте на карте Dungeon Level 2.

4. Переход в позицию 23 на карте Dungeon Level 2.

5. Круг с рунами на берегу подземной реки Стикс. Переход в позицию 5. Примените здесь Horn of Souls из позиции 8 на карте Castle Level 5, чтобы вызвать перевозчика Харона. Перевозка стоит 500 монет.

6. Круг с рунами на берегу подземной реки Стикс. Переход из позиции 5. Примените здесь Horn of Souls из позиции 8 на карте Castle Level 5, чтобы вызвать перевозчика Харона. Отдайте ему Cylinder of Ash из позиций 9, 13 и 25: за первый прах вся партия получит прибавку к характеристикам и, возможно, к карме, за



второй Харон даст 500 монет, третий прах Харон откажется принимать и даст Key of the Dead, требуемый в позиции 35. Из этой позиции Харон может перевезти вас обратно в позицию 5, но в этом уже нет нужды.

7. Здесь партия найдет Book of the Damned (проливающую свет на тайну острова) и Key of the Damned, требуемый в позициях 8. Решетку к востоку открывает Key of Minos из позиции 9.

8. Решетку открывает Key of the Damned из позиции 7.

9. Два Mino-Даemon, бьют огненной магией; на них действует Acid Bomb и заклинания сферы Water. Накиньте Fire Shield. XP 19 982. После битвы поиск обнаруживает: Key of Minos (требуемый в позиции 7), Studded Hauber, Beastmaster (Sleep 15%), Cylinder of Ash (для Харона).

10. Фонтан восстанавливает ману.

11. Переход в позицию 1 на карте Tomb of the Damned.

12. Фонтан восстанавливает здоровье и энергию и снимает негативные эффекты (сон, раздражение и т.п.).

13. Кости в нише. Поиск обнаруживает Cylinder of Ash (для Харона) и рэндомные предметы.

14. Плот. Переход в позицию 15.

15. Бухта сирен. Переход в позицию 14 (на плоту). При первом посещении партия встретит здесь группу сирен, поющих песню. На предложение продолжить песню ответить: «Tis madness makes us free» (эту фразу можно прочесть в Book of the Sirens из позиции 8 на карте Tomb of the Damned). После этого сирены дадут башмаки Water Wings, позволяющие передвигаться над водой, и вы сможете исследовать всю локацию.

16. Дверь к югу открывается отмычкой.

17. Сундук с ловушкой: Fishline, Fish Hook, Cork Bobber (требуемая в позиции 18). Соедините (Merge) Fishline и Fish Hook, чтобы получить Fishline w/Hook, требуемую в позиции 31.

18. Bottle Oracle. У него можно узнать Claim Number,

требуемый для Mai-Lai в позиции 27. Соедините Special Message (полученную от гусеницы в позиции 3 на карте Swamp) и Wine Bottle (из позиции 13 на карте Dungeon Level 1) – получится Botl w/Msg. Соедините последнюю с Cork Bobber (из позиции 17) – получится Botl w/Msg+Cork. Используйте полученную бутылку на Bottle Oracle. Бутылку с ответом ищите в позиции 20.

19. Сундук с ловушкой: рэндомный амулет, Skyrocket (заклинание Magic Missile), Faerie Stick (заклинание Blink), рэндомные зелья.

20. Isle of the Lost. При первом посещении – битва с гигантами. Позднее партия найдет здесь Botl w/Ans+Cork, приплывшую из позиции 18, с Claim Number, требуемым для Mai-Lai из позиции 27, – 38-23-36. Если вы не хотите сообщать номер Mai-Lai, то не посещайте эту локацию после Bottle Oracle, поскольку подобранная бутылка с ответом повиснет в инвентаре мертвым грузом.

21. Кнопка на северной стене открывает проход на север.

22. Поиск обнаруживает Key of the Lost, требуемый в позиции 24.

23. Надпись на стене: «Lost at sea D.J. Locker Red X 3E 1N», эта информация требуется в позиции 30.

24. Битва с гигантами-островитянами. Решетку к востоку открывает Key of the Lost из позиции 22.

25. Сундук с ловушкой: Cylinder of Ash (для Харона), рэндомные предметы.

26. Сундук с ловушкой: две рэндомных книги заклинаний (Silence, Protection, Air Shield, Weakening, Fireshield, Blinding, Lt. Curing, Dozes, Poisons, Armormelt), два рэндомных свитка.

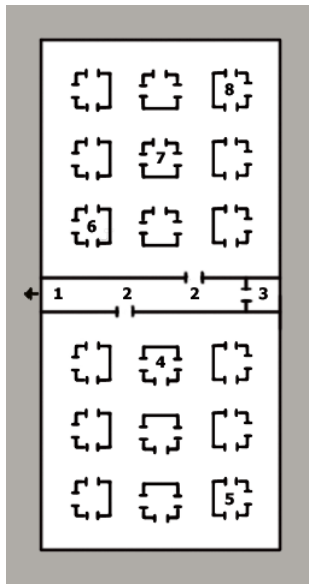
27. Mai-Lai, клерк хранилища. Она расскажет партии о некоем Bork (встреча с ним состоится в позиции 28).

Продает хорошее снаряжение, но дорого, покупает вещи ужасно дешево (продавать лучше ходите к L'Montes). Не тратьтесь на воинов, поскольку вскоре вы найдете для них гораздо лучшие вещи в локации Hall of the Dead. У нее стоит купить только Bushido Blade для самурая, Skull Dagger'ы для второго оружия и по возможности обновить снаряжение барда/вора. После зачистки Hall of the Dead можно сюда вернуться и докупить то, чего вы там не нашли, в том числе Holy Basher (цена 18 000) для священника/епископа и Cat'o Nine Tail (Mace & Flail, дальность E, цена 30 000), если они вам не попались ни в одном сундуке. Скажите Mai-Lai слово «Reclamation», которое упомянула гусеница из позиции 3 на карте Swamp, – и она потребует Claim Number. Его можно узнать в позиции 20 – 38-23-36. Получив номер, Mai-Lai откроет дверь в хранилище (позади нее), после чего исчезнет навсегда. Поэтому не сообщайте ей номер, пока не купите все, что вам нужно. Номер можно вообще не сообщать (особенно если вам не нужен Hammer +1.5), от этого ничего не изменится.

28. Эта позиция доступна только после того, как вы сообщите номер Mai-Lai в позиции 27. Битва с двумя Bork в сопровождении нескольких гигантов-островитян. Накиньте на них Blinding Flash и бейте любой атакующей магией. XP 25 000–45 000 в зависимости от количества врагов. Трофеи: Hammer +1.5 (нехилый молот, который можно использовать как второе оружие; оглушить 15%), Hoary Leggins (проклятые), рэндомная броня.

29. Сундук с ловушкой: свиток Lifesteal, Wand of Razing (проклятая), Hookah Pipe (требуемая в позиции 3 на карте Swamp), рэндомное оружие, рэндомная броня.
30. Метка на камне – красная буква X, упоминаемая в надписи на стене в позиции 23. Сделав три шага на восток и шаг на север согласно надписи, партия окажется в позиции 31.
31. Затонувший сундучок, о котором сообщает надпись на стене в позиции 23. Используйте (Use) здесь Fishline w/Hook из позиции 17, чтобы поднять сундук. Трофеи: Lynx Ring (активация неизвестна), Wand of Ghosts (заклинание Dispel Undead), East Exit Key, требуемый в позиции 2 на карте Swamp.
32. Дверь к югу открывается отмычкой.
33. Сундук с ловушкой: рэндомные оружие и броня.
34. Переход в позицию 1 на карте Passage to Swamp Level 1.
35. Решетку к югу открывает Key of the Dead, который дает Харон в позиции 6 (или 5).
36. Переход в позицию 1 на карте Passage to Hall of the Dead. Здесь партию ждет засада скелетов-лордов (спеллкастеры).

## Tomb of the Damned



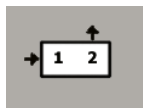
В битвах с привидениями и стражами-зомби на себя накидывайте Air Pocket и Bless, на привидений – Silence.

**Враги:** привидения (спеллкастеры), зомби (парализуют, вызывают тошноту), огромные пауки (отравляют, ловят в паутину), баньши (кричат), скелеты.

### Позиции:

1. Переход в позицию 6 на карте River Styx.
2. Решетку открывает Tomb Key из позиции 3.
3. Сундук в нише, который охраняет сильная команда Zombie Guard. Накиньте Air Pocket и Bless. Сундук с ловушкой: рэндомные предметы и Tomb Key, требуемый в позициях 2.
4. При попытке поиска на партию нападут два Narci's Ghost и четыре пары Zombie Guard. XP 34 007. Трофеи: Icicle, рэндомная книга заклинаний (Sloth, Silence), рэндомный свиток.
5. При попытке поиска на партию нападут два Bulli's Ghost и четыре пары Zombie Guard. XP 17 484. Трофеи: Soxcomb (проклятый), Midnight Choir для барда (заклинание Terror), рэндомные зелья.
6. При попытке поиска на партию нападут два Maro's Ghost и четыре пары Zombie Guard. XP 19 635. Трофеи: рэндомные предметы.
7. Поиск обнаруживает: Soxcomb (проклятый), рэндомный инструмент для барда (Midnight Choir (заклинание Terror), Devil's Pipe (заклинание Weaken)), рэндомные зелья.
8. При попытке поиска на партию нападут два Eila's Ghost и четыре пары Zombie Guard. XP 17 484. Трофеи: Book of the Sirens (требуемая в позиции 15 на карте River Styx), Chain of Despair (проклятый).

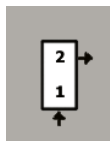
## Passage to Swamp Level 1



### Позиции:

1. Переход в позицию 34 на карте River Styx.
2. Переход в позицию 1 на карте Passage to Swamp Level 2.

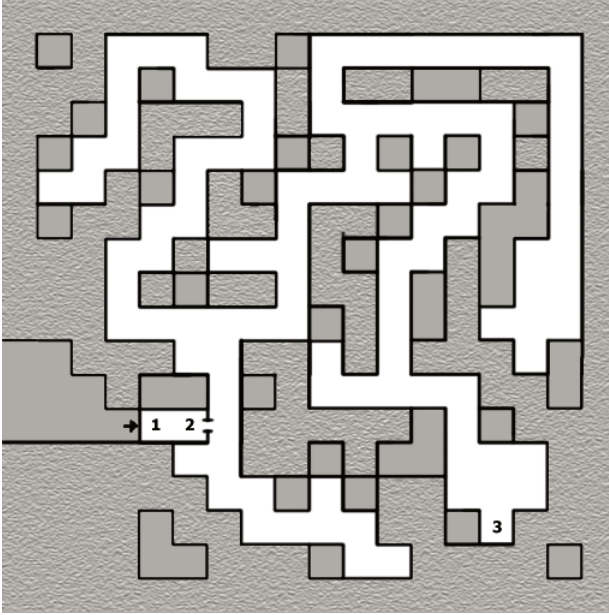
## Passage to Swamp Level 2



### Позиции:

1. Переход в позицию 2 на карте Passage to Swamp Level 1.
2. Переход в позицию 1 на карте Swamp.

## Swamp



**Предупреждение:** не отдавайте гусенице трубку Hookah Pipe, если вы еще собираетесь с ней торговать, – после этого она исчезнет навсегда.

**Враги:** эльфы дрею (spellкастеры-алхимики), юан-ти, гоблины, гигантские комары (отравляют), стрекозы, призраки (парализуют, высасывают энергию).

**Позиции:**

1. Переход в позицию 2 на карте Passage to Swamp Level 2.
2. Решетку к востоку открывает East Exit Key из позиции 31 на карте River Styx.
3. Прикольная гигантская гусеница на грибе (привет, Алиса ☺), забывшая где-то трубку от кальяна (Hookah Pipe). Среди прочего продает Incense, требуемый в позиции 2 на карте Hall of the Dead. Покупает вещи крайне дешево, но и продает недорого (зелья, порошки, Sparkler). Если поговорить с ней о Pipe, она даст ключевое слово «Reclamation» для клерка в хранилище – это Mai-Lai в позиции 27 на карте River Styx. Mai-Lai попросит Claim Number. Если спросить гусеницу о Claim Number, она даст записку (Special Message) и объяснит, как воспользоваться Bottle Oracle в позиции 18 на карте River Styx. Hookah Pipe обретается в позиции 29 на карте River Styx. После ее получения гусеница даст вам три Red Mushroom (требуемых в позиции 2 на карте Jail) и

исчезнет навсегда, поэтому отдайте ей трубку только в том случае, если вы не собираетесь больше ничего у нее покупать. Трубку можно вообще не отдавать, от этого ничего не изменится.

## Passage to Hall of the Dead

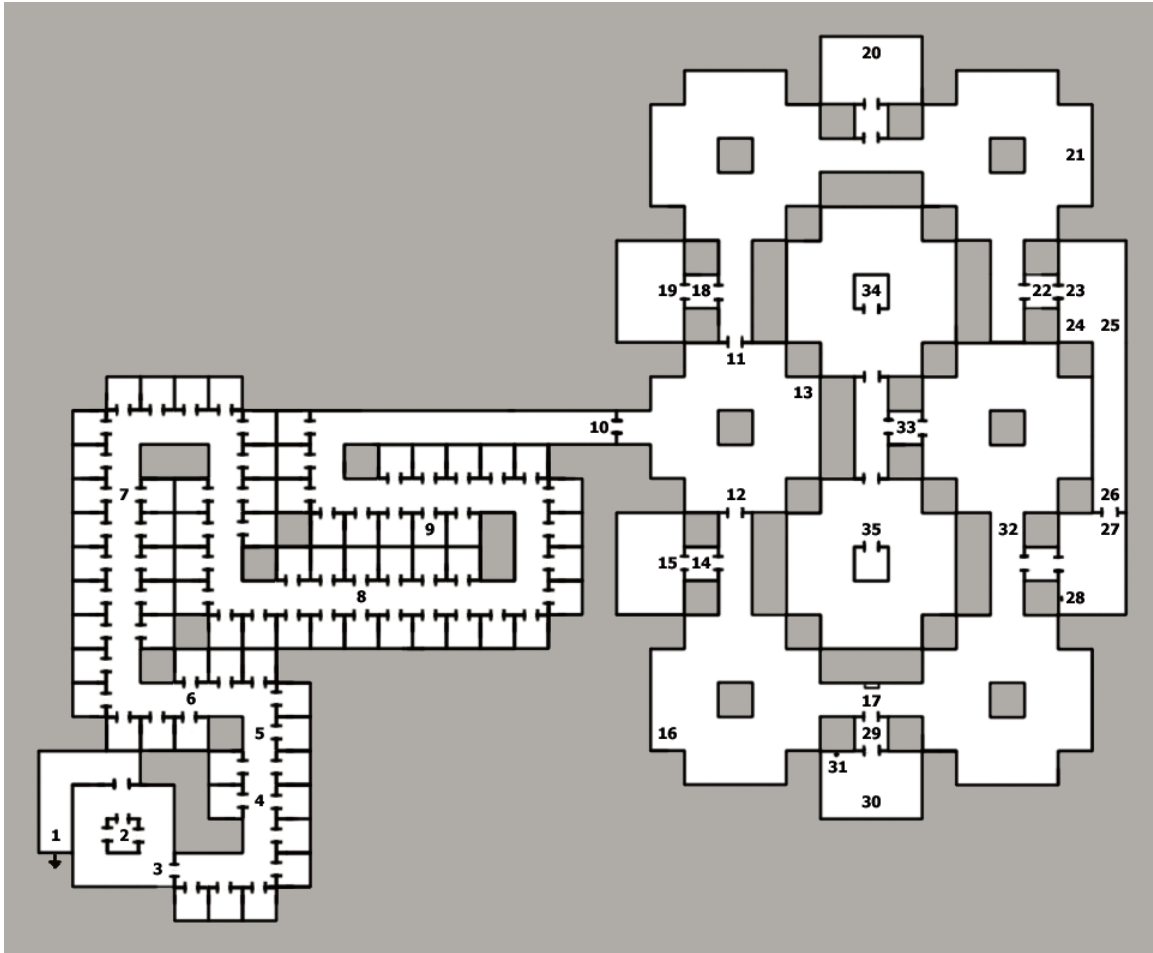


**Враги:** огромные пауки (отравляют, ловят в паутину).

**Позиции:**

1. Переход в позицию 36 на карте River Styx.
2. Переход в позицию 1 на карте Hall of the Dead.

## Hall of the Dead



**Предупреждение:** после посещения позиции 34 вы будете перенесены в изолированную локацию и не сможете вернуться назад вплоть до конца игры. Поэтому закончите здесь все свои дела (что-то купить, продать, исследовать пропущенное) прежде, чем туда идти; купите побольше Cure Poison – в следующей локации травить сильным ядом будут так, что никакой магии на лечение не хватит. Кроме того, в позиции 34 определяется, какие концовки игры будут доступны партии. Если партия войдет сюда с Silver Cross, полученным от королевы, это приведет к бескомпромиссной конфронтации с вампиром и финальной битве. Если партия бросит Silver Cross прежде, чем войти, финальной битвы со злодеями удастся избежать. Более того, с ними можно будет договориться и извлечь из всего этого некоторую выгоду. Альтернативные концовки описаны ниже в соответствующем разделе. Сохраните игру перед посещением позиции 34 и скопируйте куда-нибудь эту сохраненку на тот случай, если вы захотите переиграть.

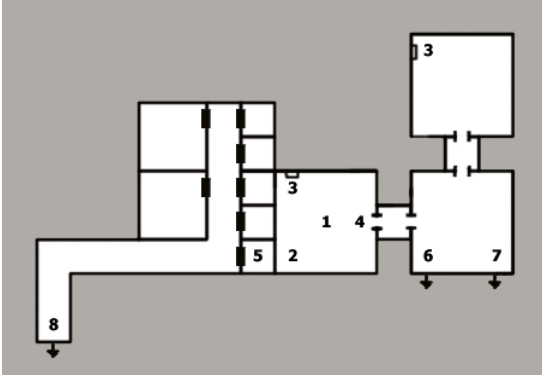
**Враги:** найтгоны (спеллкастеры), баньши (кричат), призраки (парализуют, высасывают энергию), огромные пауки (отравляют, ловят в паутину), зомби (парализуют, вызывают тошноту), скелеты (в том числе спеллкастеры), змеи (отравляют).

**Позиции:**

1. Переход в позицию 2 на карте Passage to Hall of the Dead.
2. Пустая ниша, в которую нужно положить прах из позиции 25 на карте River Styx, чтобы открыть решетку в позиции 3. Поиск обнаруживает урну с ароматным пеплом. Если положить сюда Incense (его продает гусеница в позиции 3 на карте Swamp), то отключатся ловушки в позициях 5–7. Ловушки срабатывают только один раз. Можно не использовать Incense (или использовать не сразу), а подлечиться после огромного камня и повоевать для XP. Благо фонтанчики восстановления совсем недалеко и до них удобно добираться.
3. Вход в Hall of the Dead. Решетка к востоку открывается после возвращения праха в позицию 2.
4. Здесь голос настоятельно посоветует партии вернуться назад.
5. Ловушка. На партию свалится огромный камень. Может кого-нибудь и убить, поэтому предварительно сохраните игру. Ловушка отключается в позиции 2 с помощью Incense.
6. Ловушка. На партию нападут два Disko Zombie и четыре пары Zombie Guard. Накиньте на себя Bless и Air Pocket. XP 18 152. Ловушка отключается в позиции 2 с помощью Incense.
7. Ловушка. На партию накинут заклинание Silence, после чего нападут два привидения Ghostly She-Hag. Они спеллкастеры, но хитпойнтов у них мало. Если у вас в партии есть алхимики, то накиньте на привидений Blinding Flash и Acid Bomb; можете использовать инструменты барда (Angel's Tongue) и артефакты. XP 8152. После боя

- необходимо отдохнуть, чтобы прекратило действовать заклинание Silence, иначе вас быстро убьют. Ловушка отключается в позиции 2 с помощью Incense.
8. Здесь партия будет напугана.
  9. Два Insane Skeleton в сопровождении скелетов-лордов (спеллкастеры) и скелетов. На лордов сразу накиньте Silence. XP около 32 000. Трофеи: Flamberge, Skeleton Key (требуемый в позиции 10).
  10. Решетку к востоку открывает Skeleton Key из позиции 9. За дверью ждет большая засада скелетов, среди которых есть и лорды (спеллкастеры).
  11. Засада скелетов, в том числе лордов. При попытке поиска открывается проход на север.
  12. Засада скелетов, в том числе лордов. При попытке поиска открывается проход на юг.
  13. Кости в нише. При попытке поиска на партию нападут несколько привидений. После битвы в нише появится сундук с ловушкой: рэндомные предметы, Key of Drows (требуемый в позиции 14).
  14. Решетку к западу открывает Key of Drows из позиции 13.
  15. Две Robin Windmarne с группой стрелков. Накиньте Air Shield. XP 12 500–15 500 в зависимости от количества врагов. Трофеи: Elven Bow (только для эльфов; критический выстрел 5%, активация: Speed +1), стрелы Peasmaker (критический удар 20%), Chamail Doublet, Chamail Pants, Forest Cape (только для рейнджеров; Water 15%, Air 15%, Earth 15%).
  16. Кости в нише. При попытке поиска на партию нападут несколько привидений. После битвы в нише появится сундук с ловушкой: рэндомные предметы, Key of Knights (требуемый в позиции 18).
  17. Фонтан восстанавливает здоровье, энергию, ману и снимает негативные эффекты (сон, слепоту и пр.).
  18. Решетку к западу открывает Key of Knights из позиции 16.
  19. Два Black Knight с рыцарями и крестоносцами (спеллкастеры). Они уязвимы практически ко всей атакующей магии. XP примерно 34 000. Трофеи: the Avenger (критический удар 10%, Fire 50%, кастует заклинание Lightning), Ebony Plate (U, L) (Fire 12%, Water 12%, Air 12%, Earth 30%), Ebony Heaune (Fire 12%, Water 12%, Air 12%, Earth 30%).
  20. Встреча с вампиром Bane King. Его можно не атаковать сразу, а поговорить, но любой ответ приведет в конечном итоге к битве. Сражаться придется с двумя вампирами. Нанести им какой-либо урон вы не сможете. Они загипнотизируют пару ваших воинов, высосут из кого-нибудь 2–3 единицы здоровья (к сожалению, восстановить их невозможно) и исчезнут через несколько раундов. Поиск обнаруживает Key of Queens, требуемый в позиции 29. После битвы необходимо отдохнуть, чтобы прошел гипноз.
  21. Кости в нише. При попытке поиска на партию нападут несколько привидений. После битвы в нише появится сундук с ловушкой: рэндомные предметы, Key of Valkyries (требуемый в позиции 22).
  22. Решетку к востоку открывает Key of Valkyries из позиции 21.
  23. Две Brigerd Woltan в сопровождении нескольких валькирий, все спеллкастеры. XP примерно 23 000. Трофеи: Maenad's Lance (только для валькирий; критический удар 10%, Mental 50%; активация: Strength +1), Armet, Mantis Gloves (Fire 25%, Air 37%, Mental 25%; активация: Dexterity +1), Mantis Boots (Water 25%, Earth 12%, Mental 12%; активация: Speed +1), Horn of Prometheus для барда (заклинание Fireball).
  - 24–25. Кнопка на западной стене в позиции 24 открывает проход на юг в позиции 25.
  26. Кнопка на южной стене открывает проход на юг.
  27. Два Haiyato Daikuta с самураями и ниндзя. Битва трудная. Перед битвой накастуйте на себя всю защиту, какая у вас есть, особенно на воинов в первом ряду. В первую очередь бейте Haiyato Daikuta, на самураев сразу накиньте Silence, чтобы не отвлекали. Haiyato Daikuta уязвим к файерболлу и ядовитым облакам сферы Air, ослепление на него не действует. XP свыше 45 000. Трофеи: Muramasa Blade (критический удар 15%, Fire 12%, Water 12%, Air 12%, Earth 12%; активация неизвестна), Hi-Kane-Do (U, L) (Fire 15%, Earth 30%), Kabuto, Wakizashi +1 (критический удар 2%).
  28. Кнопка на западной стене открывает решетку рядом.
  29. Гробница королевы. Решетку открывает Key of Queens из позиции 20.
  30. Встреча с призраком королевы. Она сообщит новые подробности в истории уже небезызвестной Rebecca, даст партии Silver Cross, который защищает от короля-вампира, и Key of Evil (требуемый в позиции 33) и попросит убить их обоих, тем самым отомстив за нее.
  31. Кнопка на северной стене открывает проход на север в позиции 32.
  32. Проход на север открывается после нажатия кнопки в позиции 31.
  33. Решетку открывает Key of Evil из позиции 30.
  34. Встреча с Rebecca. Перед встречей восстановите у фонтана до максимума здоровье, энергию и ману, в инвентаре должен лежать Silver Cross, полученный в позиции 30. После недолгого разговора (можно говорить что угодно, от этого ничего не изменится) Rebecca загипнотизирует партию и проведет ее в позицию 35, где состоится разговор с Bane King.
  35. Bane King произнесет монолог, а затем попытается выпить кровь партийцев, но не сможет из-за Silver Cross. После этого партия будет телепортирована в позицию 1 на карте Jail и вернуться назад уже не сможет.

## Jail



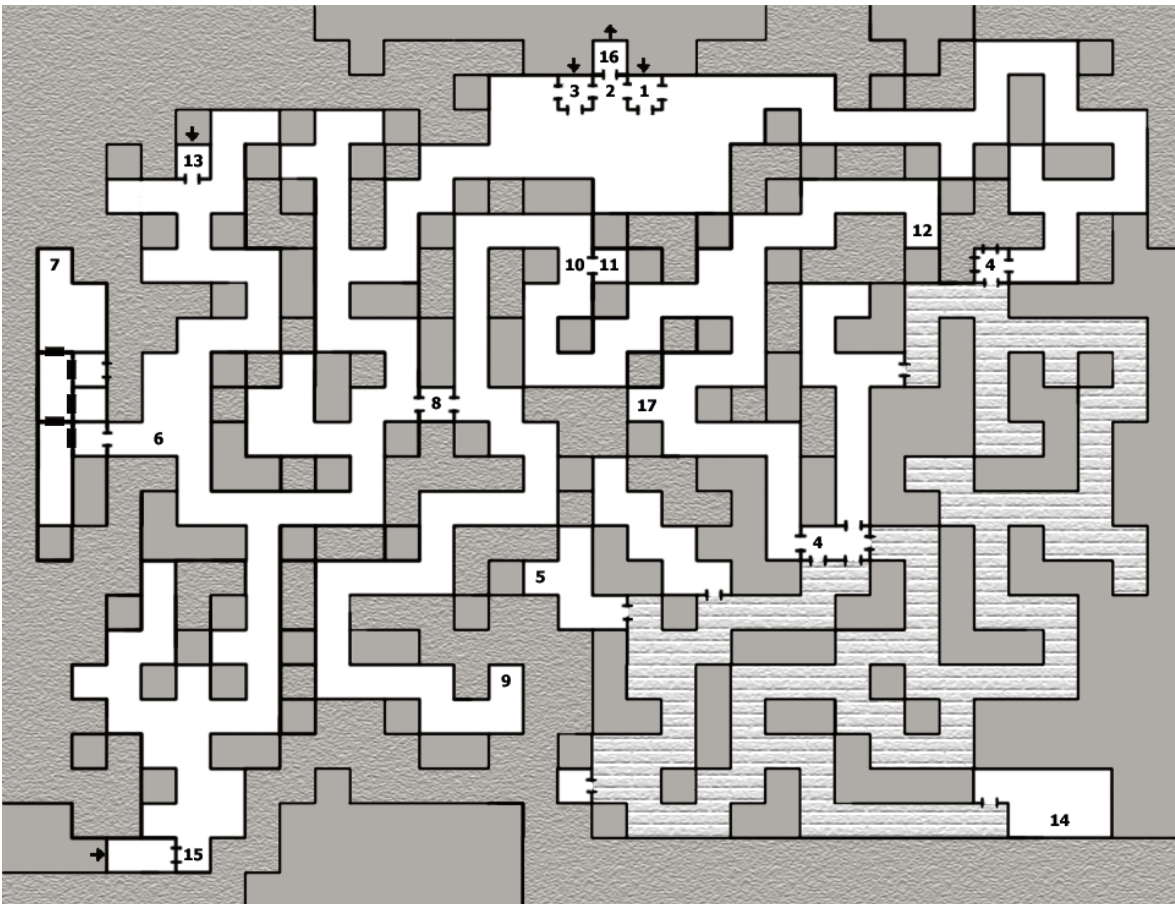
Доступа к фонтанам восстановления у вас до конца игры больше не будет, поэтому по возможности экономьте ману. Эта локация поделена на две изолированные части: правую и левую, которые несколько различаются по атмосфере. В правой части (куда ведут входы 6 и 7) врагов немного и они легко уничтожаются оружием и инструментами барда Lute и Horn of Prometheus, после чего здесь можно спокойно отдыхать. Отдых будут прерывать только крысы, с которыми справиться легко. В левой части локации (вход 8) монстры сильнее, и там лучше не отдыхать.

**Враги:** в правой части: крысы, стражи Рэмм; в левой части: крысы, летучие мыши, гигантские пауки (отравляют, ловят в паутину), змеи (отравляют).

**Позиции:**

1. Сюда партия будет телепортирована после разговора с Bane of King в позиции 35 на карте Hall of the Dead. Если вы вернули трубку для кальяна гусенице в позиции 3 на карте Swamp и получили от нее Red Mushroom, то во время телепортации партия увидит сон, который дает подсказку к действиям в позиции 2. В противном случае будет ничего не значащий сон про Xorphitus.
2. Крысиная нора. Если применить здесь Red Mushroom, которые дала гусеница в позиции 3 на карте Swamp, можно уменьшиться и перебраться в позицию 5 через эту крысиную нору. Вообще говоря, действие бесполезное и даже вредное, поскольку вернуться через нору обратно (в относительную безопасность) вы уже не сможете и туда придется пробиваться через кордоны врагов, практически не имея возможности отдохнуть. Выбраться из тюрьмы можно и нужно через позицию 4.
3. Фонтан с ядом.
4. Решетку открывает (опция Use) Dagger of Ramm из позиции 8 на карте Castle Level 2.
5. Здесь партия окажется после применения в позиции 2 Red Mushroom, которые дала гусеница в позиции 3 на карте Swamp.
6. Переход в позицию 3 на карте Forest.
7. Переход в позицию 1 на карте Forest.
8. Переход в позицию 13 на карте Forest.

## Forest



Отдыхать ходите в локацию Jail (входы 1 и 3). Посетите Faerie Queen в позиции 9, продайте ей все ненужные трофеи и потратьте все деньги на средства восстановления здоровья, энергии и маны (зелья Hv. Heal, Hv. Stamina, Cure Lesser Cnd., Magic Cookies, Herbal Patty), поскольку в позиции 14 у вас все равно заберут все деньги. Восстанавливающие средства могут пригодиться в локациях Temple of Ramm, где вас ждет много трудных битв и отдыхать будет проблематично. Некоторые участки в этой локации не освещены, они обозначены ребристой текстурой.

**Враги:** крысы, стражи Рэмм, скелеты, крестоносцы, эльфы дреу (спеллкастеры-алхимики), юан-ти, гоблины (в том числе спеллкастеры), гремлины (кидают бомбы), ниндзя, самураи (спеллкастеры), змеи (отравляют), призраки (в том числе спеллкастеры; парализуют, высасывают энергию).

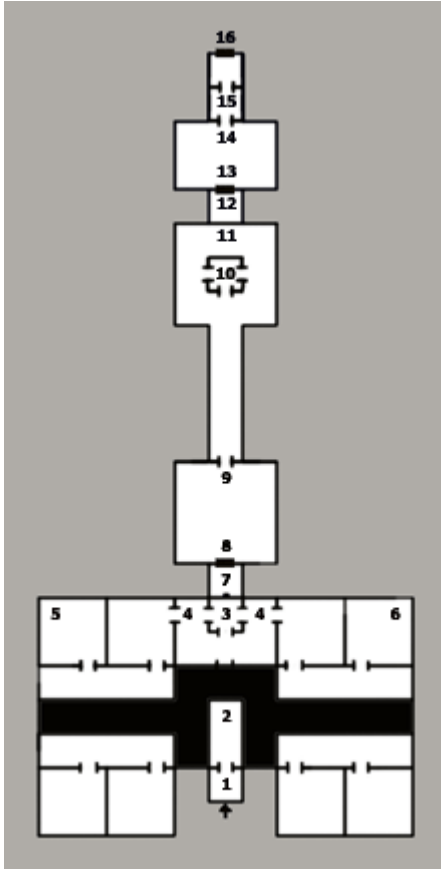
**Позиции:**

1. Переход в позицию 7 на карте Jail.
2. Вход в храм Рэмм, охраняемый стражами. Чтобы пройти внутрь, экипируйте кому-то из партии Goat's Mask из позиции 8 на карте Castle Level 2. В противном случае в этой позиции на партию будут каждый раз нападать стражи Рэмм. После того как ворота будут открыты, вы сможете свободно входить в храм и выходить из него. Пройдя через ворота, сразу снимите Goat's Mask, потому что она проклятая и дает -2 к регенерации здоровья.
3. Переход в позицию 6 на карте Jail.
4. Вход в Dark Forest. В соответствии с названием там темно.
5. Сундук с ловушкой: Tinkerbelle, требуемый в позиции 9.
6. Проход на полустатонувший корабль.
7. Сломанное распятие. Поиск обнаруживает три Holy Stake of Wood, требуемых в позиции 8 на карте Temple of Ramm Level 1.
8. Вход в Enchanted Forest.
9. Faerie Queen. Чтобы вызвать ее, примените здесь Tinkerbelle из позиции 5. Она посоветует партии посетить оракула Delphi в Темном Лесу (позиция 14). Она же поможет ответить на вопросы оракула. С ней можно торговать, покупает она бессовестно дешево, но другого торговца до конца игры у вас все равно не будет. Продает недорого.
10. Кнопка на восточной стене открывает проход на восток.
11. Кости в нише. Поиск обнаруживает Holy H2O (требуемую в позиции 8 на карте Temple of Ramm Level 1; аналог Holy Water, но действует сильнее), Jade Figurine (только для монаха; Mental 20%; активация: увеличение HP), Nayai Bo.
12. Rock of Truth. Примените здесь Miner's Pick из позиции 30 на карте Dungeon Level 1, чтобы отколоть четыре Rock of Reflection, требуемых в позиции 8 на карте Temple of Ramm Level 1.
13. Переход в позицию 8 на карте Jail.
14. Оракул Delphi. На его вопросы ответьте: «We are fascination» и «We seek divination», эти ответы можно узнать у Faerie Queen в позиции 9. Потом согласитесь заплатить – оракул заберет у вас все деньги. После этого оракул предскажет вам предстоящие битвы с Xorphitus и Bane King и покажет, как нужно вести финальную битву. В заключение вы получите Staff of Aram (классная палка, которой могут пользоваться все расы и классы, но с -1 к регенерации здоровья), требуемую в позиции 2 на карте Temple of Ramm Level 1.
15. Переход в позицию 27 на карте Castle Level 1. Решетку открывает North Exit Key из позиции 8 на карте Temple of Ramm Level 1.
16. Переход в позицию 1 на карте Temple of Ramm Level 1.
17. Сюда партия будет телепортирована после окончания игры в позиции 10 или 16 на карте Temple of Ramm Level 1.

## Temple of Ramm

Прежде чем идти в храм, купите лечащие и восстанавливающие ману средства у Faerie Queen в позиции 9 локации Forest. В каждой комнате храма будет трудная битва, возможно, и не одна. После зачистки комнаты в ней обычно можно отдохнуть один раз, чтобы снять негативные эффекты Silence, Slow и Weaken, если они были наложены на партию. Отдыхать здесь долго невозможно, для восстановления маны пользуйтесь Magic Cookies. При выходе из любой локации монстры в ней восстанавливаются, кроме Xorphitus, если вы его уже убили.

### Temple of Ramm Level 1



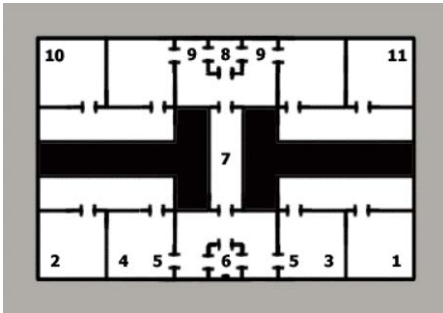
Эта локация поделена на две изолированные части – северную и южную. В северную часть можно попасть только из локации Temple of Ramm Level 3. Исследовать всю южную часть вы не сможете, придется ограничиться северо-западным или северо-восточным ее сектором. В юго-западный и юго-восточный сектора попасть невозможно.

**Враги:** малые демоны (спеллкастеры), крестоносцы (спеллкастеры), защитники (спеллкастеры), маги (спеллкастеры), гвардейцы Рэмм.

**Позиции:**

1. Переход в позицию 16 на карте Forest. Сюда партия будет телепортирована при нажатии кнопок в позициях 6 на карте Temple of Ramm Level 2 и 10 на карте Temple of Ramm Level 3.
2. Здесь партию поприветствует Xorphitus. Экипируйте кому-нибудь Staff of Agram из позиции 14 на карте Forest, чтобы пройти через пропасть к северу. После этого палку снимите, потому что она высасывает здоровье.
3. Сундук с ловушкой: Key of ?Decision?, требуемый в одной из позиций 4.
4. Решетку открывает Key of ?Decision? из позиции 3. Ключ откроет только одну решетку (на запад или на восток), после чего исчезнет. На западном пути вы найдете в сундуке лучшие предметы.
5. Невидимый телепортер переносит в позицию 1 на карте Temple of Ramm Level 2.
6. Невидимый телепортер переносит в позицию 2 на карте Temple of Ramm Level 2.
7. Здесь партия окажется после нажатия кнопки в позиции 13 на карте Temple of Ramm Level 3. Кнопка на южной стене телепортирует в позицию 1.
8. Финальная битва с Dracula (Bane King) и Rebecca (спеллкастеры). Подсказку к стратегии дает оракул Delphi в позиции 14 на карте Forest. Перед битвой экипируйте воинам в первом ряду Holy Stake of Wood (из позиции 7 на карте Forest) и Rock of Reflection (из позиции 12 на карте Forest), который обеспечивает защиту от гипноза. Персонажу в заднем ряду, имеющему Rock of Reflection, отдайте Holy Water и Holy H2O. У тех, кому не хватило Rock of Reflection, уберите из рук оружие, чтобы они не могли нанести своим соратникам большой урон, если будут загипнотизированы. Положите в инвентарь самому быстрому персонажу Silver Cross. Его нужно использовать (опция Use) в первом раунде, иначе вы вообще не сможете поразить врагов. Накастуйте на себя Bless, Fire Shield и Air Pocket. Персонажи из первого ряда должны бить врагов святыми прутиками, а из второго – кидать Holy Water и лечить. XP 218 264. Трофеи: Vennal Robe (U) (проклятая), Vennal Robe (L) (проклятая), Displacer Cloak (AC -4, заклинание Blink), Ring of Stars (AC -4, Mental 50%, регенерация здоровья +1; требуется в позиции 9), North Exit Key (требуемый в позиции 15 на карте Forest).
9. Применяв Ring of Stars из позиции 8 на King's Diary из позиции 5 на карте Castle Level 2, можно узнать секретный код, который открывает решетку к северу, – «The Hand of Destiny».
10. Перо из Cosmic Forge. Взяв его, партия успешно закончит игру и будет телепортирована в позицию 17 на карте Forest. **Это одна из возможных концовок игры.** Если отказаться брать перо, станет доступен проход на север через иллюзорную стену. Это путь ко второй концовке игры.
11. Северная стена – иллюзорная, через нее можно пройти. Обратного пути нет.
12. Дверь к северу открывается отмычкой или заклинанием Knock-Knock высокого уровня.
13. Два дракона Bela (спеллкастеры). Битва трудная. Перед битвой накастуйте на воинов в переднем ряду Armor Shield и Bless. Накиньте на себя Fire Shield и Air Pocket, а на дракона – Anti-Magic, Firestorm и облака алхимика и добейте огненной магией и оружием. Трофеи: Cameo Locket (AC -4, Magic 50%, регенерация здоровья +1), Fang (активация: Strength +1), Key of Stars, требуемый в позиции 15.
14. Кнопка на северной стене открывает проход на север.
15. Дверь к северу открывает Key of Stars из позиции 13.
16. Космический корабль. Войдя в него, партия успешно закончит игру и будет телепортирована в позицию 17 на карте Forest. **Это вторая концовка игры (забагованная – см. раздел «Концовки после финальной битвы»).**

## Temple of Ramm Level 2



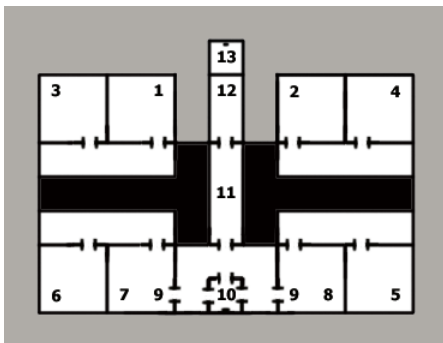
Исследовать всю локацию вы не сможете. Можно пройти две комнаты в южной части (в зависимости от того, какой путь вы выбрали на карте Temple of Ramm Level 1) и две в северной.

**Враги:** малые демоны (спеллкастеры), крестоносцы (спеллкастеры), защитники (спеллкастеры), фараоны (спеллкастеры), самураи (спеллкастеры), ниндзя, каменные стражи, ядовитые гиганты (отравляют), феи (спеллкастеры; отравляют, парализуют, усыпляют, сводят с ума, иногда больно бьют), призраки (спеллкастеры).

**Позиции:**

1. Сюда переносит телепортер из позиции 5 на карте Temple of Ramm Level 1.
2. Сюда переносит телепортер из позиции 6 на карте Temple of Ramm Level 1.
3. Сундук с ловушкой: Key of 1st Test (требуемый в позиции 5), Magic Cookies (восстанавливают ману), Ankh of Life (заклинание Resurrection; активация: полное излечение).
4. Сундук с ловушкой: Key of 1st Test (требуемый в позиции 5), Herbal Patty (восстанавливают здоровье и энергию), Ankh of Death (заклинание Death).
5. Решетку открывает Key of 1st Test из позиции 3 или 4.
6. Кнопка на южной стене телепортирует в позицию 1 на карте Temple of Ramm Level 1.
7. Здесь партию вновь поприветствует Xorphitus.
8. Сундук с ловушкой: Key of ?Quandry?, требуемый в одной из позиций 9.
9. Решетку открывает Key of ?Quandry? из позиции 8. Ключ откроет только одну решетку (на запад или на восток), после чего исчезнет. На разных путях вы найдете в сундуках в локации Temple of Ramm Level 3 различные предметы.
10. Невидимый телепортер переносит в позицию 1 на карте Temple of Ramm Level 3.
11. Невидимый телепортер переносит в позицию 2 на карте Temple of Ramm Level 3.

## Temple of Ramm Level 3



Исследовать всю локацию вы не сможете. Можно пройти две комнаты в северной части (в зависимости от того, какой путь вы выбрали на карте Temple of Ramm Level 1) и две в южной.

**Враги:** фараоны (спеллкастеры), ниндзя, ядовитые гиганты (отравляют), феи (спеллкастеры; отравляют, парализуют, усыпляют, сводят с ума, иногда больно бьют), священники Рэм (спеллкастеры), стражи Рэм, самураи (спеллкастеры), призраки (спеллкастеры).

**Позиции:**

1. Сюда переносит телепортер из позиции 10 на карте Temple of Ramm Level 2.
2. Сюда переносит телепортер из позиции 11 на карте Temple of Ramm Level 2.
3. Невидимый телепортер переносит в позицию 5.
4. Невидимый телепортер переносит в позицию 6.
5. Сюда переносит телепортер из позиции 3.
6. Сюда переносит телепортер из позиции 4.
7. Сундук с ловушкой: Key of Finality (требуемый в позиции 9), Magic Cookies (восстанавливают ману), Ankh of Wonder (AC -1, регенерация здоровья +1, заклинание Heal Wounds).
8. Сундук с ловушкой: Key of Finality (требуемый в позиции 9), Herbal Patty (восстанавливают здоровье и энергию), Ankh of Arnie (Magic 25%, активация: увеличение HP).
9. Решетку открывает Key of Finality из позиции 7 или 8.
10. Кнопка на южной стене телепортирует в позицию 1 на карте Temple of Ramm Level 1.
11. Битва с Xorphitus и несколькими Greater Demon. Накиньте на себя Fire Shield и в первую очередь бейте Xorphitus, который кастует противные заклинания. Против него эффективна практически вся атакующая магия, кроме сферы Magic. Потом добейте демонов. XP около 80 000. Трофеи: Robe of Enchant (U) (AC -6, Magic 25%), Robe of Enchant (L) (AC -6, Magic 25%), Staff Magicus (заклинание Magic Screen; + 10% к сопротивлению огню воде и магии), Mystic's Ring (Magic 12%). После битвы состоится разговор с Xorphitus. На первый его вопрос ответьте что угодно, на второй – «Cosmic Forge». При любом другом ответе вы закончите игру на дне пропасти с кипящим маслом.
12. Стена к северу – иллюзорная, через нее можно пройти.
13. После нажатия кнопки на северной стене партия попадет в позицию 7 на карте Temple of Ramm Level 1.

## Концовки после финальной битвы

После финальной битвы доступны две концовки. После каждой концовки партия будет перенесена в позицию 17 локации Forest и сможет подготовиться к импортированию в Wizardry VII. Различные концовки определяют, где импортированная партия начнет игру Wizardry VII.

1. Взять перо. Партия начнет игру в нейтральной позиции в благоприятных условиях.
2. Не брать перо, а убить дракона Bela и войти в жуткий космический корабль в конце коридора. По дороге в Wizardry VII партия окажется пленником Dark Savant и начнет игру рядом с подлыми и недружелюбными ти-ренгами как их невольный союзник. В этом случае наладить хорошие отношения с умпани будет невозможно и партии придется вынести их всех, фактически потеряв интересную часть игры, – вероятно, это баг.

## Альтернативные концовки

Сама я их не проходила, так что описываю с чужих слов. Если перед встречей с Rebecca на карте Hall of the Dead бросить Silver Cross, полученный от призрака королевы, то вампир высосет из партийцев почти всю энергию, после чего они опять же окажутся в тюрьме. Дойдя до позиции 8 на карте Temple of Ramm Level 1, партия встретит вампира, который слезно пожалуется на свою злосчастную жизнь, после чего убьет себя. Затем сюда прибудет Rebecca. Если на первый ее вопрос ответить «I love you», то она даст все вещи, получаемые как трофеи в финальной битве, плюс Diamond Ring (Mental 50%, регенерация здоровья +3; активация: полное излечение) и B.D. Key, требуемый в позиции 12. (Diamond Ring свободно импортируется в Wizardry VII и 8; в VII его можно использовать для получения Light Sword, в 8 – отдать Bela и получить за это XP.) Далее партии будут доступны три концовки. После первых двух концовок партия будет перенесена в локацию Forest и сможет подготовиться к импортированию в Wizardry VII. Различные концовки определяют, где импортированная партия начнет игру Wizardry VII.

1. Взять перо в позиции 10. Партия начнет игру в нейтральной позиции в благоприятных условиях.
2. Не брать перо и принять предложение дракона Bela о преследовании космического лорда. Партия начнет игру рядом с умпани как их союзник. Начало трудное, с очень сильными врагами.
3. Не брать перо и отказаться от предложения дракона Bela о преследовании космического лорда. Bela улетит на космическом корабле один. Партия сможет пройти по длинному коридору в локацию Forest.

## Импортирование партии в Wizardry VII

Импортирование партии подробно расписано здесь: <http://www.gamefaqs.com/pc/564807-wizardry-vi/faqs/63361>. Деньги в Wizardry VII не импортируются, при старте выдается фиксированная сумма вне зависимости от того, сколько денег у вас было. Поэтому сразу по возвращении в замок продайте L'Montes все трофеи и купите побольше бутылочек Resurrection у Faerie Queen в локации Forest. Они стоят дорого, весят мало, удобно складироваться в один слот, свободно импортируются в Wizardry VII, и их можно будет продавать, когда понадобятся деньги. Также запаситесь бутылочками Hv. Heal и Cure Poison. Из крутых вещей в Wizardry VII импортируется только один предмет на персонажа. Оставьте каждому персонажу нужный предмет (как правило, сохраняются только те предметы, которыми персонаж может пользоваться, поэтому не пытайтесь положить Ebony Plate в инвентарь барда). Активируйте все, что можно активировать (Mantis Gloves, Mantis Boots и т.п.), а все остальное продайте и купите снаряжение у Queequeg и Smitty. Все их товары, кроме Vulcan Hammer, импортируются без ограничений. Vulcan Hammer импортируется, но входит в группу крутых (т.е. один предмет на персонажа). Можете купить сюррикены, Sparkler (для прокачки артефактов), Dirk, стрелы и т.п., если вы собираетесь пользоваться дистанционным оружием. Если вы не сказали номер Mai-Lai, то можно прикинуться и у нее, но из ее предметов импортируются далеко не все. Перед импортированием экипируйте каждому персонажу его крутой предмет – если их просто оставить в инвентаре, они могут случайно пропасть. Лучше всего импортировать хорошее оружие, потому что хорошая броня в Wizardry VII теряет большую часть своих ценных свойств. При покупке снаряжения принимайте во внимание, что в Wizardry VII бард и рейнджер смогут носить те вещи, которые в Wizardry VI им недоступны.

Солюшен составила Тульсанова Елена, tulsanova@mail.ru