





**IAIIFIÁI IA IXEÁO IAAUEÍA E IIOOIIÑO**

Iá í+eào (Points) íaàúeíá - ñóúãñòáòþò ààã ñííñíáà èõ ñðàáíeðáèúíí +ãñòííáí íðeíáðáðáíeý. Íáðáúe è ñàíúe ïðíñíe çàèþ+áàðñý á íáðíáà ðãñeèaáíúó ñ ñòðáíá eííþáí ñ ðáèþ íðeíáðáðáíeý eíðáaèíúó ïáeíá. Çàðáí ýòíe íðeíáeèaèíñòþ ùáeèaáðá íà íáðñíáe (íáðíáñý á ýeðáíá Inventory) - ïáeíáà eñ+ãçíe (áeíðáòþ ííe áá, +òí eè?), ññòáàèá ïñeá ñááý áàá í+eà. Íðááàà, áúðáíeñáííáý ïðe+eíí-ñeááñòááííáý ñáýçú ïáeáò ïáeçáòóñý íá ñíáñáí í+áeáííe, íó àà ðóð ñ íáe, ñ eíáeèeé. Íáó+íí áíeçáçíí, +òí +áðáç íáðó íáñýóáá ñíçðáááàò ñeááòþúeé óðíæeè ïáeíá áíáñòá ñ áíçðíæááíeáí íáeòáþúeé íáííáeèéó ïííñòðíá. Ñíááòþ eíáðó ïðí çáíáñ ððíeéó-áðóáòþ ïáeíá, +òíáú ðáçáeòó íáíæeááííí ïáíáíeáðeèñý íááúe. Áoíðíe ñííñá íáíáá ýçíðe+áí è áíeáá áíñòóíáí áeý ïíeíáíeý... Ñ ïáúðáíeáí óðíáíý íà ñ+áò ááðíý ááðííáðe+áñeè íá+eñeýðóñý íðáñíeíáóðóá ïíeíóú. Èõ eííeè+áñòáí ñeèúí çáàèñeð íò íáúáe ðáçáeòíñòe íáðñíáeá. Á ñáíí íá+áeá èáðó ááðíe ïíeó+áòþ ïýòó í+eíá; ñ 10-áí óðíáíý ïí 19-é - ðáñòó; ñ 20-áí ïí 29-é - óæá ñáíú è ðàe áaèáá. Íðeíáðáðáííúe ñíðúe óðíááíú íðeíáñáò ááðíþ óáèúó ïýðíáàòáòó í+eíá. Èñòáðe, áú óæá, íáááðííá, çíááðá, +òí óðíáíe ïáúðáòþñý íá ðíeúeí íóðáí íáðáííá+áeúííá íáeííeáíeý ïíúà, ïí è ïñeááòþúeé ððáíeðíáeíe á ñííòeàèeúíí ïðáááííúó íáñòáð. Ñàí ïíú ðàeæá íáeáíeèaáðóñý ááòíý íóðýííe: áúííeíáíeáí çáááíeèe-éááñòíá è óáeèñòáíí áñáò áñòðá+áííúó ááíe ñóúãñòá (èðííá íeðííú æeðáeáe). Áúííeíáííá eááñòó áàðþ íá ðíeúeí çíá+eòáeúííá eíeè+áñòáí ïíúà, ïí è óááèe+eááðþ eèe óáííúðáðþ áàòþ çáíóðáòeþ. Áðóáíe áàðeáíð ðàeæá íáíeíó - ïæíí ðáçæeòóñý çíeíóíí è ïáíáðáòó eííááá áúííááðþeé eç ïíñòðá óáííúe íðááíáð (è ñíæeáéáíúþ, áñááá íáeí). Áííáúá eíóúáñòáí áðááíá ááòííáðe+áñeè ïáeèðáðóñý ïðe íáúñeá ððóíá, ïíýòíó eííááá áúáááð ñeíæíí ïíýòó, +òí æá áú ðàeíá íáðeè.

**ÑÁEÐÁÓ ÑÓÁEÉ**

Íáðáá íáíñðááñòááííúí ïeñáíeáí áíñòeíñòá è íáíñòáðeíá ðáò eèe eíúó áeáíá áíñðóæáíeý ïðáááèeèñý ñ ïíýðeýíe. Áíáíeúíí +áñòí íðeðíáeðóñý íáúýñíýòó, +òí çíá+eò áðáeá íá+íí ïá «3d4». Ááéí á òíí, +òí á M&M6 íðeíáíýáðóñý ñòáíáàðóíúe áeý íáñòeíúíúó eáð ñííñá íðááeáíeý ðáçóeúðáðá áàðeð áíááúó ááeñòáeè íóðáí «eèaáíeý» eíííþòáððíí eóáeèa. Á ááííí ñeó+áá ïðíðáííá ððe ðáçá áðíñááò eóáeè ñ ðeððáíe íò íáííáí áí +áòúðáò (dice 4 eèe, ñíeðáúáíí, d4). Á ðóáðáí ñeó+áá áíeí ñíeíáð ó áðááá ððe æeçíe, á á eó+ðáí (eàæáúe ðáç eóáeè ïeáçúáááð +áòááðeé) - 12 eèçíáe. Eoíáí, óðíí eáæeð á íðáááeò íò ððáò áí áááíáeòáðe. Ñðááíáá áðeðíáðe+áñeíá ðááíí ñáíe ñ ïíeíáeííe, ýòí è áñòó íáeáíeáá ááðíýóíúe ðáçóeúðáðá íáíñáííáí ïíñòðó óúáðáá. Áíeáá íðíáeíóðóá ðáçííæeáííñòe íá+á ðàeæá eíáðþ íáíóeáíeè ïeáçáðáeú, ñáíááí óíáá «áíáááeò» è áðáeá è ðáíñò íðíáeòó çáúeðó ïðíeáíeèe. Íáíeíáð, íáíñeíúe óáð íá+íí ñ «+ 10 3d4 + 2» óááèe+eáááð ááðíýòíñòó ïíáááíeý óááðá íá 13 è ñðááíáá áðeðíáðe+áñeíá çíá+áíeá óúáðáá íá ááá. Íáíeíá óðíááííú íáíñíeíáí óðíá çááeñeð íá ðíeúeí íò ðeíá è áíááúó eá+áñòá íðóæeý, ïí è íò çíá+áíeý ñeèú áíeíá è ááí ñííñáííñòáe áí áeááíeèe íá+íí. ×òíáú óçíáðó, íáñeíeúeí ýóðáeðeáíí ááðóðóñý +eáíú íòðýáá, íáeíeðá Z - á áðáðáí Damage è áñòó eñeííáá ðeððó. Íáðá ñíááòíá ñ áúáííí íðóæeý. Íe+ááí ñeíæííáí á ýòíí íáð: íáeááeí íáðáð íá+íí, eèeðeè - íáeèóáe (eèe, eáe áá íáçúááeèe íá ððíñe, óóeááíe), íáá ñeèíááð eéíæáe (á çáðáí è íáðó eð), eó+íeè, eáe áú áíááááeèeñ, ïeúçóáðóñý áeñòáíeíííú íðóæeáí. Íeáeéíáí ñíáíáí íðeíáíeý ððáçóáðá, ïíñíòáí, óííðáí è ð. í. íú íá íáíáðóæeèe. Áñòðá+áòþñý ííe áíñòáðí+íí ðááeí è á áíeúðeíñòáá ñáíá íeèaèeð ñíáíí ïeáçíúó íðáeíóúáñòá íá eíáðþ, ñóúáñòáý ñóáðáí áeý ðáçííáðáçeý, «+òíáú áúeí». Íðáááá, eííááá ïáeáò ïíáñòóñý ïíúííe Titanic Trident, eíòíðúe ñóíeð ááòó íáeááeíó eèe óúóáðþ, áñeè ó íeð íáíá ððeá çáíýðá ùeðíí, ñ eíòíðúí áú íá ðíeðáð ðáñíñòááòóñý (ííæáò, ïí ïáúðááð eáeèeá-íeáóáú óáðáeðáðeñòeèe íáðñíáeá eèe áááò ñííáí íííáí çáúeòó). Ááéí á òíí, +òí òí+ííñòó óááðá ððáçóáðáí áúðá, +áí ó ñðááíeíñòáðeñòe+áñeíáí íá+á. Íðáááá, áúáð èí ááø ááðíe íáeéííáá, +áí íá+íí. Áííáúá æá íá+ - ñáííá ñáeáíeñeðíáííá è óáíáííá íðóæeáí áeý eèeæíáíí áíý. Èñòáðe, ýòí íðááeéí ðááíðááð íá ðíeúeí á eáðíáíí ìeðá M&M6, ïí è á ïáááeýþúáí áíeúðeíñòáá eíííþòáðíúó ðíeááeéíá. Ñ eóeáíe è áðááeðáðe áñá ïðíñòí - ííe í+áíú çáíðíáí áúðó+áòþ, eííááá áðáá ñóíeð áeéáéí, á eííááá æá ááéí áíeááð áí ðóeííáðííe, eó+íeè íðáeðáúááð ñòðáeýòó è áíþáð íðóæeáí, íáðíáýúeíñý ó íáíá á ðóeáð. Áeñòáíeéíííá íðóæeáí ááeèeéíeáííí ïáðíáeð áeý áíðóáú ñ íá ñòðáeýþúeíe è íá eñíeúçóþúeíe íáæþ áðáááíe. Áñeè ááñòe áíe á ðááeúííí áðáíáíe, ïðe ýòíí áúñòðí ïýòýñí íáçáá è áúíeñúááý íáíúñeíúá çeáçáe (ááðæeðá áðááá á ïeá çóáíeý), ðí eóe - ýòí òí, +òí ááí íóæíí. Í+áíú ïeáçííe è ááñíòíeáííáí íðíóíæáíeý Abandoned Temple of Baa, ááá áðááe ááðóðóñý ðíeúeí á áeèeáíáí áíþ. Áeáñòáðó, ðàeæá eçááñòóúá eáe íðóæeáí Áðááíeð, íáíáðóæeááòþñý áeèeáí è eííóð eáðó á Control Center. Ñóúáñòáðóð ïíæáñòáí ðáçííæeáñeèe íá ðáíó, ñóíeð eð eñíeúçíááòó eèe ñeááòáð ïeáááòóñý íá ïðíááðáííúá íðáeðeéíe íá+é è eóeè. Íá íáð áçáeýá, eíááð ñíúñe íðeíáíýòó áeáñòáðííá ðóæeáí, ïðe+áí á ðáæeíá ðááeúííáí áðáíáíe, á eíòíðíí ïí ñòðáeýðó í+áðááýíe ïí ððe áúñòðóáe. Áíeúðíe íeþñ áeááðáðíá çáeèþ+ááðóñý á èð ïðíeáááííñòe eþáíe áðííe e/eèe íáæe+áñeíe çáúeòó. Íá íáíáá áíeúðíe íeíóñ - á íðíñeðáeúíí íáeáííeííí óðíáíá óðíáí.

**ÓÁEÍÑÓÁÁ ÍÁÁEÉ**

Ñóáý ïí áñáíó, áíeúðáý +áñòó áíeíáíeý ðáçðááíð+eéíá áúeá ñíñáýúáíá íá áíááááíeþ áí òíá ðáçeè+íúó áeáíá áíñðóæáíeý, á áeéáíñeðíáeá çáeèýðeè áñáò áááýðe áíeðááíúó ñóáð. Èõ ñòáðáíeý óááí+áeèeñ óñíáóíí: íá ñóúáñòáðóð eáeíáí-eéáí íáííáí ñááðóííúííáí (eó+ðá ñeáçáòó, áñáñeúííáí) çáeèýòóý, ïíñeá íáðíæááíeý eíðíðíáí íòíæá áú íáíáðíeííñòó á eñíeúçíááíeèe áñáò áðóáeð çáeèeíáíeè. ×òí æ, íðeðeí áðáíý íðíeðeñý ïí íáæe+áñeèe ðáçáeéáí, áááú ðáçíáðáòóñý ñ íáeáíeáá ááæíúíe è eíðáðáííúíe çáeèýðeýíe. Ó+ðeðá, +òí íáeáeéíó áíñòóíí ðíeúeí íáðáúá ððe ñóáðó: Áóðá, Óáeá è Óíá; eèeðeè æá ïíeíí ýòíáí íááíðá íáó+eòñý íáæe Ñááðá è íáæe Óúíú. Èó+íeè æá, íáíáðíð, ñííñáíáí ñíñòe+ú ñíúñe eèøþ +áðóðáò Ñòeðeè-íáðáííñá: Çáíeè, Áíçáðóðá, Áíáú è Íáíý; á íáá áíáááeð è ýòíó eíeáíáñeííó ðáíáðóðáðó óá æá íáæe Ñááðá è Óúíú. Èáe áú áeáeðá, eèeðeè íáíííúá ðáðó íðñeáòó íá óóááð, á áíeðááíeèe áðýá eè íáó+eòñý eá+eòó ñòíááðeúáé, ïíýòíó áeý áíñòeááíeý eó+ðeð ðáçóeúðáðáíá ñòáðáeðáñý eííáeíeðíááòó áíñòeíñòá è íáíñòáðeèe ðáò eèe eíúó eèeñííá è íeðóðóúó áeý íeð ñóáð. Áúá íáeí áíáðúe ñíááò: ðááííáðíí ðáñíðááeèeðá íáýçáííñòe íðeèeþ+áíóáá á eçó+áíeè çáeèýðeè. Íáá, ïúðáþeèñý áíeòóñý ñíááððáíñòáá á eñíeúçíááíeèe ñðáç ðáñòe ñóáð, çáðáíáá íáðá+áí íá íáóáá+ó. Èó+ðá íóñòó íí áíá+áeá ñòáíó ñáñòáðíí Áíáú è Íáíý, á çáðáí áí íáèeíóíá «eá+ááò» è íáæþ Óúíú. Íðáááá, áñòó è áðóáíe ááðeáíð - ñáeáòó áñáò +eáííá íòðýáá ñíá+áeá ýeñíáðóáíe áí áñáò áíñòóííúó ñíðóðáð íáeè è eèøþ ïíðí «íáeðó+eááòó» íááá è eèeðeèeá. Ñíúñe ýòíáí áíò á +áí - ñeèá çáeèeíáíeèe ó ýeñíáðóá ïí+ðe íáñòeúeí æá áíeúðá ïí ñòááíeíþ ñ ñeéíe çáeèeíáíeèe ó íáíñáýúáííáí, íáñeíeúeí ñeèá çáeèeíáíeèe íáñòáðá íðáíñíòíáeð ñeéó çáeèeíáíeèe ýeñíáðóá. Íáíáeí «ñááeáòó» ýeñíáðóá íáííáí ááøááeá, +áí íáñòáðá. Áúáíáú ááeáeðá ñáíe. Áúá íáeí ñíááð: íá ááeáeðá íáñòáðíá á íáííe è óíe æá ñòáðá íáííáðáííí eç ááòó è áíeáá íáðñííæeáe. Èáe eçááòñíí, çá ááòíý çáeòáíe ïíáííeúñý... Óáeæá ñòáðáeðáñý íá eñíeúçíááòó íáæþ ñ áíeúðeí ðááeðóñí ááeñðáeý á



**WATER**

laaey Aiaü. Èaè iè oàeàèòàeüüü, ï í ïññáññ ñòàðà Áíáü ñíááðæèò à ñááá àòàèòðùáá áíèøááñòáí. Ice Bolt, ïææéòè, áæéñòááñííúè ïðèáíèáíúè ñññíá áíòúáü ñ áóòáíè íáíý, óíòý ïí áæéèéíèíí çàðáèííáíáíáæ ñááý ïðè èñíüòàíèýò à ïíèááüò òñèíèáéýò ïðíðèá áðóáèò ïíñòòíá èç-çà ïèèè-ííáí ññíòíèáíèý «óðíí - çàðòàòü ïáíü». Íá Ice Blast'á ýòí íá ñèáæáðù: ïí íáíðèáíááí è àèòèáíñíò ïðèáííáíèò èç-çà íáíðááñèáçòáíñíòè è áññíèé èóáí. Èèñèíòíúè Acid Burst ïí ñáíáè ïðèòíáá íáíèíò, íáíáèí íá áúçíááò áóðííáí áíñíòðáá ó èðáíáí +áèíááèá, ïàèí-ìàèñíèè èññèòáííáí à áíèøááíúò ááèáò. Èííá-íí, à ñòáðà Áíáü áññò è ñóáóáí ïèòíüá çàèèèíáíèý. Awaken - ýòí ááèíñòááñííúè ñññíá ñíáñòááñííòðò +íí ðàçáòáèòü çàñíóáòèò -èáííá èííáíáü. Á ïðíðèáíñí ñèó+áá ïíè ïðíñíòòñý ïò ïòáðòè «æèçíè». Water Walk èááèí çàíáíýáðòñý Fly'áí, óíòý ïíñèáííèé áíðíæá, ïí èáòàòü ïáííáí èíòáðáñíáè, +áí ïðíñíòí òíáèòü ïí áíáá. Áíáááüòá è ñíèñéò íááíááüò çàèéýòèè ïàðò ñññíáíá íáííááííáí ïáðáíáíáíèý á ïðíñíòòáíñíòáá. Ýòí Town Portal (íáðáíñíèò ááñ è áíðíáñíèíò òííòáíó) è Lloyd's Beacon (á ñóóññíòè, ðáèáíñòòàòèý à çàðáííáá ïíá-áííá ïáññíò). Ñóóáñòáòáò ïàèáíúèáý òèòòñíòù: à ðáíðèè ïàñòáð Áíáü ïíæáò ñíçááòü òíèúéí ïýòü Lloyd's Beacon'íá, íáíáèí à ááèñòáèòáèüñíòè ïü ñíçááááèè áí ááááòàòè ïèíüááíè áéý ðáèéáíñòà. Áíèøááíèè çàííèíýáò áñá áíñòòííá ñèííó, à çàòáí ïáíýáò ñáíá ïíèæáíèè à ïòòýáá (áúááèèòá èíèáóíá è, óááðæèááý Control, óèáæèòá ááí ïáòò ïíçèòèò) è ïíèó+ááò áíñòòí è ñèááòòèè ïýòè íáçàííèíáííí Beacon'áí. ïðè áíèüñí æáèáíèè ïðíòáññ ïáðáíáíúè ïðèèèò+áíòáá ïáòíòýáòñý áúá áááæáü. Èòáíí ááááòáòü ïèíüááíè - +áòòüòá ïíçèòèè ïí ïýòü ïèíüááíè à èáæáíè. Áíò ðàèáý ïíá, ñòáðà Áíáü. ïðèèíæèòá áñá òñèèéý, +òíáü èàè ïíèíí áññòòáá ïíèó+èòü à íáè ïàñòáðñòáí.

**FIRE**

Ááññíòðí, ñáííè èó+èèè íááíð àòàèòòèò çàèèèíáíèè - à ïááèè ïáíý. Èç íáííáèò ïðèñòóèò ýòíè ñòáðá ïèòíüò çàèéýòèè áúááèèè Torch. Áðíáèò à íáýçàðáèüñííè èííèáèò ïðèáííáíèý ïíñèá ïðíáóæááíèý á í-áòááíí ïáçáíáèüá. Íá ïááí ïáíòýááòü áèáçà (áò, Unreal!), +òíáü ðáññíòðòáòü, +òí æá ýòí çà ïíñíòð èááò è ááí ïáñòòá+ò. Á ïíáçáíáèüá ðáèáè áíðèò ññíòííí - ýòí áèñèíá. ïðáááá, íá ïðèòíáá Torch ïíèüçü íá ïðèííèò, ïðáè ïí+è ïí ðàçáííýáò ñèááíáòí, ïýòííò èó+èè áíæáèòáññ áíý. xòí èáñáòáññý Haste, òí ïí ñèíòáá ïíèáçáí, +áí áòáááí. Ñáòüáçíüò ïðáèíóáññòá íá áááò, ïí òí, +òí ïáðñíáæè ñòáíóò áíáðáá è àèòèáííá, áíèáçáí. Á ðáííáòü í ñèááèí: í ñæèááòòèò ïèíüò áðááá çàèéýòèò. Ñòáðòé, áíáðáè òíáàðèò Fire Bolt - ááðááüè ïí çàðòàòáè è ðèíáííáí, ïí ááðíí ááèñòáòòèè ïðèòá ñòááíáè ñèèü ïíñíòðíá. È òñèòááí Fireball'á ïðèáááèèòá ïðè áñòòá+á ñ òíèíýüèèèñý ááèáèèè áòáááíè. ðáçòèòüòáèáííá çàèéýòüá, íè+ááí íá ñèáæáòü. Íáíðèáðò, ïáí ïáòèíá ïíáááíèè à èó+ò áíáèèíá áíèæíí ïáñáááá òðèòíèòèòü ïàèáíúèèò ïáííáíèèíá. ïñòíðíáííá, áñèè ááèí áíèááò áí ðóèííáíèíè: ñòáçò ïáðáèèò+èòáññ ïá áúòáòííýíóòèè Fire Bolt. Ñèááòòèèè ïí ááæíñíòè ñíáèè Ring of Fire ïðèáííýáðòñý à ñáýçèá ñ Wizard Eye áéý óíè +òíæáíèý ïáðíáýüèòñý çà ñòáíáè è áááòüèè ñóíñòáòíá. Á áíèüèèñíòáá ñèó+áýò ïí çàíáíí ñæèáááò ïðíðèáíèèíá (áá (!) è ïá (!) ááèè (íáíèí ýòáæíí áúòá è íèæá). Çáíðíáí ðáèæá íá ïíèíè ñèíòíñòè áíðááòüñý à èáááòü ïðíðèáíèèè è ïáñíèíèèè ðáç ïðèáíèèò «íáííáí èíèüòí». Íáíáèí áñèè áú óæá íáèèè Meteor Storm, òí ñíüñèá à ðáèíèè ðáèòèèè ïí+èè íáò. Íá ïíè áçáèýá, ýòí èó+èèá çàèèèíáíèè, óííòðááèýáííí íá ïðèòüòíí áíçáòóá ïðíðèá èðáüò ðàçíáèáíñíòáè ïíñòòíá: íá+èíáý ïò áíáèèíá è çàèáí+èááý áèáòáíè, ðèòáíáíè è áðáèíáíè. Óááèèòü Meteor Storm íáò íèèáèíáí ñíüñèá, ááí ááèñòáèè íááí áèááòü. ïðáááá, ñóóáñòáòòèò ááá «íí». Áí-íáòáòü, ïðíðèáíèèè áíèæáí ïáðíáèòñý íá çáíèá èèè ïáðèòü áíñòáòí-íí íèçèí áéý ïíèó+áíèý óðííá ïò ïáðáíèèòííáí óááðá. Á áí-áòíðòü, ýòí çàèéýòüá èçááñííí Demon King'ó. Óáá+ííè ïðíòü ááí, ðááýòá - à +òíáü ïí áúèá óáá+ííè, ïíñòáðáèòáññ ïðíááñòè áíè à ïíèáðá. Inferno - íè+ááí èíòáðáññíáí èç ñááý íá ïðááñòááèýáò, ïí èç-çà ñáíáè áíñòòíííòè à íá+èáè èáðü áóááò ïáááñíèáçíí ïðè àòáèá ïíèòóðíò ñíòíè ñèáèáòíá à ááèñòáòòèè òðáíá Ááá. Incinerate - ýòí ïíè áúáíò, áá è íá òíèüèí ïíè, à ïáñííáííúè áúáíò èðáíáí ïðíðáññèíáè. ïíðíáòèòá ááí à ááèñòáèè à ïíáçáíáèüüò - óááòáí, +òí ááí ïíðááèòüñý. Íáèíáèíáí ïðèáííáí èàè à ñáðááèíá èáðü, ðáè è áèèæá è èííóò. xòíáü íá ïðííáçàòü è íá çàðòáòèòü áíòñòòò ðáèíè óáííúè ñíáèè, ïíèüçóèòáññ Incinerate'íí à ïíòíáííí ðáèèèá. Èñòáòè, ááðááèòü à èáðá íáíáòòíèè+èáüá, ïýòííò ïíáæá+ü èò íá óááñòñý.

**LIGHT**

Ííáíáíðèí í áíèüèèè è ñáííè Ñááòèíè ñòáðá. Create Food ïðíñíòí ááññíáíáí, áñèè áú íá òíèèòá ñíááðòáòü ááññííá+íüá ïíòíáü à ðáááòíò çà ááíè. Áñèè ñíáòü íá ððááá (çàðòáòü à íáíò ááèíèòò ïèüè), òí áæáá ïíèíúè ïðíòáí à ïááèè Ñááòá ñíèæáò ïáèíòíèòü ïòòý. Ó+òèòá, +òí, ðáññíèíæáèòèññ èáááòáí à áíðíáá, ïðòáòèòá áááíí áíèüèè ááü (ááá ááèíèòü ïèüè). Á óáèí, +òíáü ýòáèòèèáíí èñííèüçíáòü Create Food, íáòðáíèòðèòéòá ïáðñííáæ èáè ïèíèòí áí òðíáíý ýèñíáðòá Ñááòá. Ñí ïíýáèíèáí Golden Touch ïòíáááò è íáíáòíáèíñíòü à +áèí+íüò ðáèñáò à áèèæáèòèèè áíðíá ñ òáèüò ïðíááæè ïíðááòèòñý ïíñèá áðááíá ááüáè. Ááèèèèèííí çàíáíýáò ïááüè òíðáíáèè, ðáè èàè ò ýèñíáðòá Ñááòá íáíáòíáèíñíòè à ááíúááò óæá íá áóááò. ïðááááííáí ïðèáííáíèý Dispel Magic ïü íá íáèèè. Slow òíòü è ááèááèá, +áí Paralyze, ïí+òè à ááà ðáçà, ïí áñ ñòíèüèí æá ðáç ááí è óòæá. Áèèòáèüñíòü ò íèò ïáèíáíááý, íáíáèí ïáðáèèçáíáííèý ïðíðèáíèè ïðááñòááèýáò èç ñááý áíèáá ïðèýòííá çòáèèüá, +áí ááí ïðíñíòí «çàòíðííæáííúè» ñíáðáò. Áñòü ááá áèáá íáæèòè, íá èíòíòüò íá æáèèí ïðòáòèòü Destroy Undead: ýòí Greater Lich è Power Lich, à +òí èáñááòñý ñèáèòáè è ïðèáèáíèè, òí ïíè ñèèèèí ñèááü áéý ïðááááííáí ïðèáííáíèý ðáèíáí ïíñíáí çàèéýòüý. Prismatic Light áñòü áíáèíá Inferno, ïðèè+ááòñý ïò íááí óááííííí òðííí è çàðòáòáèè ïáíü. Sun Ray ïí+òè íá ïðèáííýáðòñý (ðáçáá +òí ïðíðèá áðáèííá), ðáè èáè ááèñòáòáò òíèüèí íá ïðèòüòííí áíçáòóá, ááá ááí èááèí ïáèí çàíáíèòü Meteor Storm'íí. ïíèòñáèòáòííá çàèéýòüá Divine Intervention ïíçáíèýáò èèèèèèò áçúááòü è íáááñíáí, +òíáü ïíèñíòüò èá+èòü áñò áðòííò, ïíòíí ñíèíáý áñá íáááòèáííá ñíñòíýíèý. Çàèéýòüá íá èðáèòáèý, íá ïíè áçáèýá, ïðááíí+òèòáèüíáè ïðíñíòí ïáááòü à òðáíá, +áí ááòýòü áíáðòèè ááñýòíè èáò çà ïáíí òñèòáò ñí ñòíòííí áíáíá. í Day of the Gods è Hour Power ðáçáíáíí ïíèááò ñíáíúè. Çà ñòí ááèíèò ïáíü áú ïðááðáòèòá áðòííò à ïáñòíýòòò ïàèèò ñíáðòè. ïðíòáññ óèèááüáíèý áðááíá à òðáááèý ñòáíáò ïíáñáíáíáííí è áíèíá íáúááíííí çáíýòèáí.

**DARK**

Èáè íáò áíý ááç ïí+è, ðáè è ïááèý Ñááòá íá ïíæáò ñóóáñòáíááòü ááç ñáíáè ïðíðèáííèíæíñíòè - ïááèè Óüíü. Óáðáèòáòííè ñíáíáíñíòüòò ïðè èñííèüçíáíèè Óáííáíí áíèøááñòáá ýáèýòñý ïáèáíèüèá ïí ñòááíáíèò ñ áðóáèèè ñòáðáèè çàðòáòü ïáíü, +òí èííáíñíèòðáòñý áúñí+áèòáè ñèèèè çàèéýòèè è èò ïáñòáíááòðíñíòüò. Íáðáü èááò Reanimate. Ááí ïðááíáçíá+áíèá íá ñíáñáí ýñíí, ááðíýòíí, ïíí íóáíí áéý ïáèèáíèý óáèòüò ïí ïèáèáè NPC. Áííèíá áíçííæáí ááðòèáíò áíçòíæááíèý ïíñòðá è ááí ïíèèááòòèè óáèéñòáá ñ òáèüòò ïíáòáíèý ïíòíñòè ððò. Èó+èèè áðòá ïðáááèòáèèý, Toxic Cloud, óíòííí ðááíáòááò ïðíðèá ááíííá è áðóáèò ñóóáñòá ñ íáúòáíííí











aaññá (è ñààñòè Ýíðìò) ñáñí, áññè òíè-òíæòò ðáàèòð èò èíñíè-áññéíáí èíðáàéý. Íí áçðùá, èíðòðóè íáèçááæí ññéááòò çà ýòè, ññíñááí òíè-òíæòò áññ ñéáíðò. Ààí íááí íáèòè ññíñááí èàè-òí èíèàèèçááòò ÷ðòùá. Áæéíðááííúè, èòí ààí ñíæáò ññí-ù, ýòí Áð-èáàèùá, áðàò èíðíéý ðíèáíá. Íí, íèçááááòò, íèèòáá íá ááñý, ááí ññíñòí ñáàðòòèè à èáíáííòð ñòáòòð è ññòáàèè è èíðíèááññéí èèèèòáèè íá èðùðá çàíèà Ironfist. Íáááñòèòá çàííè è ñáíáíðèòá ñ ñèíòáí íèéíèááí. Ààí ñèèááòò ñáá í òèòè, à ññíí ááðíòóò à ðíáííè çàííè, ññíèá +ááí íí ñèèááò ààí, +òí áéý íæèèèáíéý Áð-èáàèùá íóæíí áññòáòò «òðáòèè áéàç». Ýòí áéàç èáæèò à èíèíáòá è ñáááòò ñò çàíèà Ironfist (á ááòò ðáááò ñò ñòáíú çàíèà). Áíçúíèòá áéàç è ñèèíáèòá ááí ñèíòó. Íí ááñò ààí ñèèíáò, íáíáííáíéúè áéý íæèèèáíéý Áð-èáàèùá. Ííáííèòáññ ñ áéèèèòáèè è ðáñéíèèòáèè íáçááá-èèáíáí çàáíááòáéý. Íí á éèáíááòðññòò àáñò ààí ñáèòíè ñ íóæííú çàèèèíáíéè à èèèííðèòèòáòòñý ñòí-ù (íááí ñèèááòò, ñèèááò ñíáèòáòò àðíèð áéý ñáíáí çàáíááíéý ñèòá à Heroes of Might & Magic 3, ñèèíáíáý ááòá áúòíáá èíðíðíáí òæá íáúýáèáíá). Èèèòá è ñèèèèè-èíííòòáòò à Free Haven. Íí ñèèíáò ààí áññòòí à Óáíðð Óíðááèáíéý, ááá áú ññíæáòá íáèòè èèèñòáòò - ñòæèè Áðááíéò, çááíðèèáí ñèèíáííá èè èèè ðàç íá ñèò-áè ðàçáíðíè ñ áññòýè èç èíñíñá. Ááòèòá èèèñòáòò è ñòíðááèýòáññ ñ èíáíáí èíñéáíáðýí - Óèèè, ðáññéíèèáííúè à ðáéííá Sweet Water. Óáí ñòíñòí áññò ñáòááèòá è òíè-òíæòò áéèñòáòáè èèèèòáèè. Áññè ò íáíáí èç ááòèò ñèèíáíéè ñòááè áúáé áñòò ááííúè Áð-èáàèùáí ñáèòíè ñ çàèèèíáíéè, áñá íéíí-èòòñý òíðíðí - èíðááèù èíñéáíáðýí áçíðááòòñý ñ íèèè áíáñòá, à çàèèèíáíéè èç ñáèòèà ñááòèòò ñèèò áçðòùá. Áñòò è áðóáíè ááòèáíò íéíí-áíéý èáòò - òíè-òíæòò èèè ðáàèòáòá à ñáçáíáéúá ááç ñááòáííáí Áð-èáàèùáí ñáèòèà (ííæáòá ááí áññáá íá áðáòò èèè ñòíñòí áúáðíñèòò). Íáá èíííáèè èèèñéáú è áññòíéíú ñòíñíòðá. Íó è íáíñéáíéè - áúá íáíá íáèííéáý ðèòðíñòò. Íí èèáá ðáàèòò òíè-òíæòòñý èèè ñáèñòáòáè, íáíáí ñáèòèèèá ñèèáçáè, +òí áéý ýòíáí áññòáòí-ñ ññòðáéýòò èç èòèè èèè áðááèòá íéíòóò ááá-òèè. Óíðý á ñòðíéá ññíáíéè íá áúáíáèòòñý èíðíðáèòý í íáññéíí òòííá, ðááèùí «æèçíú» ñáòáíéçá ññòáííáí òáííúèáòòñý.

### PAÑON NEW SORPICAL

Á ýòí ðáéííá áú íá-èíááòá ñáíð áíáíòáíáíòð ááýòáèùññòò. ñíá-áèà èèèòá à ðáááòíò è ðáí ñáàèòá +áéíááèò ñèññíí, èíðíðíá áññò ò íáíáí èç ááòèò ñáííá-íúò. Ííèò-èòá ñèèè-ííá èíèè-áññòáí (íá íá-áèèííúè ññíáò) ááííá. Ááèáá íááèáíí, ñí ááòíí íá-èíáèòá çá-èùáòò ñáññíñòò ñò áðááíá. Áðááè íá ñèèòóíè ñáññíñòè ààí áññòáòòñý ááòò áéáíá - áíáèèíú è íááè. Ñ áíáèèíáè ñòáðáèòáññ áíááàòò (á ðáññòíýíè, íáñòðáèèááý èò çàèèèíáíéý/ñòðáèèè (ííèà +òí áíáèèíú áéý ááñ - ááññíá íáíðèýòíúè ñòíðáèíèè à áèèèáíí áíð). Á áíò ñ íáááèè áíðèòá èíáíí íá áèèèíáè áèñòáíéè, áñá áðáíý íáíááèòòò, +òíáú áðóáèè íáèè íá ííèè ññíñòò à ááñ ààí çàèèèíáíéý. ñíááòòð ááñòè ñòáæáíéý á ðáæèíá ðááèùíáí áðáíáíè, ðáèèí íáðáçíí áú ñèò-èòá áíçííæííñòò óáíðá-èááòòñý ñò «áññòðáéíá» (ááèèáíéè ááíé, èèè Strafe, ññòáñòáéýáòòñý ñ ññííúð èèááèèè **Control**) è ñòñòóíáòò à íóæííúè ññíáò (èíááá ááòèò ñáííá-íúò ñèèíí ðáíýò).

#### Íáéíáú

Á áíðíáá à èííðíá èèááò ááá èíðááèíúá ñáéíáú. Íðèòááòèòá èò. Áúá ááá ñáéíáú èáæàò ðýáíí ñ íááèèñéíí 1 15 (á æáòèèá ñòðòðááí áòèèáíá íá ñáááòí-çáíááá).

#### Íáðáòíáú à áðóáèè ðáéííú

Íáðéíí ñáéíí ñèèèè áí Castle Ironfist çá 5 áíáè (íá çáíááá). Íá ñ-òíáúò èíðááýò (èç èííðíè à áíðíáá) ñáéíí áíáòáòò áí Castle Ironfist ñ ñíáááèíéèàí, ñðááàí è ñýòíèòáí (Monday, Wednesday, Friday). Íá èíðááèá ñáéíí ññíñòò à ðáéíí Misty Islands ñ áòíðíèèáí, +áòááòáàí è ñóááíðáí (Tuesday, Thursday, Saturday).

#### Èíáòèè

Íá ñòðíáá è ñáááòí-áññòíèòò ñò èáááòý áíáèèíá áññò ñáçáíáéúá Gharik's Forge è íáèííèèè èíñòáò, íá èíðíðíí +òí-òí ááòèòñý à èíðáèè. Íñòíðíáéí, ýòí èíáòèè! Èàè òíèèíí áú ñáèèíáòá íá èíñòáòíè, ñí áññò ñòíðíí ñýáòòñý áíáèèíú è ñíæáñòáí (+áéíááè 30) íáíá. Áññè ò ááñ íáò ñáñòáðá ñèèèèè íáíý èèè Áíçáòá, òí ñèèíáíéèòá çàèèèíáíéè Water Walk, Town Portal èèè Fly è òíñèòá ííáè. Íòíí ñááèèèòá íáññéííéí áúèáçíè íá ñòðíá, òíè-òíæòò áðááá ñí-áññòý. Áññè æá ñáñòáò ñèèèè íáíý èèè Áíçáòá ò ááñ áññò, òí ñèèíáíéèòá ñòíðèá áðááíá Meteor Shower èèè Starburst. Áíðí-áí, ñòíðèá ðáèèòò ñòíðèáíéèíá áññéíá ñíæáò ðááòèòò è ýéííáðá.

#### Èçááðæáíéè áòèèáíá

Íáæíèòá íá áóáè (ðýáíí ñ áúñòóíí íá ñáááòá ñò çááòíðáííáí ððáíà Áàà, íáííáèèèè áóèýðò +áòòðá èðáñòòýíéíá). Íáñèèááèòáññ èðáñí-íúí çðáèèùáí. Áññè òíèèòá, ñáòíðèòá ñòíðáñ.

#### Ñèèòóòè ñóíáòè

Íðíèáèòáññ ñí ñááòáæùð íá ñáááòí-áññòíèòò ñò áíðíáññéíáí ððáíà, +òíáú ñáèèíóòò íá áàèóí (íá ñáííí ááèá ýòí çàíáñèèèíáííúè ñóíáòè).

#### Èááñò

Ííèàçáòò ñèññíí +áéíááèò á ðáááòíá (ñèññíí áññò ò íáíáí èç ááòèò ñáðñííáæáé). Íáèòè è ñíáñòè ñòðáòýáòòñý áááí-èò (ýòíò èááñò ááñò æáííéíá, èíðíðáý æèááò à íáíí èç áííá à áíðíáá). Áááí-èò íáèááòá à çááòíðáííí ððáíà Áàà. ×áéíááè à íáíí èç áííá à áíðíáá ñòááèíáèòò èóíèòò ò ááñ ýèòá èíáð. Çáíííèòá ááí. Íèòá ààí áññòáòòñý ñáññéííéí ðàç. Á íáòáúè ðàç áú íáèááòá èò à çááòíðáííí ððáíà Áàà. Áíñòáòò ñáññáá-íèè èç çááòíðáííáí ððáíà Áàà (ááñò òíò ñáíúè +áéíááè à ðáááòíá, èíðíðíí áú ñèèáçáèè ñèññíí à ñáííí íá-áèá). Ðáçíáðáòòñý ñ èðáííñòòð Goblinwatch (áññáèèòò ñòðóáá íáíðíðáíúò áññòáé). Ýòíò èááñò ñèò-èòá à ðáòòðá. ñíáñòè æáííéíò èç èíáíáá Shadow Guild (áááòò à ðáòòðá). Ýòí èíáíáí ðáññéííáíí à ðáéííá Castle Ironfist. Á íáíí èç áííá à áíðíáá +áéíááè ñòááèíáèòò ààí óáèòò èíðíèááò ñáéíá è ñèèíáñòè áíò á èà-áññòáá áíèàçáòáèññòáá áá ñáòáòá. Èíðíèááá íáèòáòá à ñèèíóòíí ððáíá Áàà. Íáèòè Chime of Harmony à áúá íáíí ððáíá Áàà (ýòíò ððáí ðáññéííáíí á ðáéííá Castle Ironfist).

#### Èðáíñòò Goblinwatch

Ýòí ñòíñòí ñáçáíáéúá. Ááòè áðááè - íáòèè è ñóóáñòáá áðíáá èáòò-èò ñúðáè. Ñ ññéáíáíéè ñèèááòòñý ñáíçèòòñý - ñí íèí ððóáíí ññíñòò, òíðý æèçíè ò íèò ñíáñáí íáéí. Áéý òñíáèíáí ñòíðíæáíéý ñáçáíáéúý áàí íááí áóááò ñíá-áèà íáèòè à íáíí èç ñóíáòèíá ñèññíí ñ èíñòðòèòèèè ñí ñèèòááíèð íáññéííéèò áááòáé, áááòòèò á ñíááèù èðáíñòè. Ááèáá íáèèèòá íóèòò ñí ñíæáñòáíí èíñíè.

Èαααύ εç éμííε ìðέδύααάò íáíò εç αάαδάε ε íáííðáíáíí çáεδύααάò áδóáòρ. Íααεìòά éμííεε á ηέαάòρùáé ìíηέάáíáαòáεúμííηòε (íαçááíεá éμííεé ìαεíí óçíαòò, ùáείεράò íà íáé ìðááíε éεάáεøáé ùòε): D, F, L, B, O, G (áñòò è áδóáíε áαδεάì - N, I, L, B, O, G, εíòíðóε éαé íáεúçý εó+øá ìáòíáεò áεý ýòíáí ηεó+áy. Áñìíεεòά íαçááíεá εδóáííηòε, à ìòíí ìðí+òεòά ìðéíεú çááíí íáíáðáα). Ìðέδύòρòñý áñá áááðε. Íá íααεìáεóá íà éμííεó M - áàñ ìðε ýòíí òáεáíìðòεδóáò áαεάéí áαεóáú ìááαεá, ááá áú íεάαεòáñú à ìέδóαίεε + óáíáεú.

Áαεάá ìðíáóεýεòáñú ìí ìááαεάì è áñáò òàì εñòðááεòá. Ááðíεòáñú à òáòóøò è ìέó+εòá íááðááò - ááíúáε è ì+εε ìúòá.

**Ííεέíðóúε òðàì Áαà**

Áαøε áðáαε - ìáóεε è εíáðú. Áíð ñ εíáðáìε-òí áàì è ìðεááòñý ììòáòú. Ííε ì+áíú áúñòðú è ìáñíú áεý áαøááí ηέαááíúέíáí (ìíεá) ìðýýá. Éó+øá áñááí áðáòòñý ñ ìεìε à ìòíáíáíí òáαεìá ìðε ììíúε ìáεεε.

Íóαéíúε áàì ìáñáá+ìεé εάαεò à ñóíáóεá à εμííáòá ñòðááò íà ìáðáíí αεá ìáðáéòáñòεá ìò áòíáα à òðáì. Íí òàì áàñ ìáαεεάòρ εíáðú. Ìðεáíòíáòáñú! Éíááα çáñέó+εòá ìáñáá+ìεé, íáñòεðá ááí à òáááðíò à áíðíáá.

Ááðíεòáñú è óáεóáεòáñú à ìáçááíεúá, ìáðáááεòá áñáò, εíáí òàì áñòðáòεòá. Á íáíí ìáñòá áú íáíáðóαεòá εμííáòó, òáñìíεááíóòρ ñáíεò ìò ìííáíáí εíðεáíðá. Õàì è ìáòíáεòñý ìòíáαøý áááí+εá. Íá ìíεάáò ñ ááíε.

Ááðíεòáñú à áíðíá è çááεýíεòá é áá ìáðáðε - ìέó+εòá ìááðááò çá òðóáú. Áí áðáíý áεóαεáíεé ìí ìááαεάì ìέεíóíáí òðáíá áú ìáεááòá ýέòá εíáð. Íòíáñεòá εò à áíðíá, è òàì εò ó áàñ εóíýò çá íáíεíðεá ìá ááííí ýòáíá ááíúáε.

Á áíò ñ εíòíεááíε ìáóεíá ó áàñ ìáαò ìέó+εòòñý ñáðíáý εñòíðεý - εííááα à ìúεò áðáεé ìαεí íá çáìáðεòú, εííááα áú áá óéíáεòá, òáε éαé εíðíεάáα - áñááí εεòú áúá ìáεí áíεúøòúεé ìáóé. Íýýòííò íá çááúááεòá

íáñηέεάáòú áñá òðóíú (ùáεéáεòá ìá ìεò ìúøòρ εεé ìααεìáεòá éεάáεøò **Íòíááε**, òáε óáíáíáá) - òáε áú ááðíáðε+áñέε ìέó+εòá ñáðáòá εíðíεάáú. Íòíáñεòá ááí à áíðíá è ìέó+εòá ìááðááò. Áñέε ááðóá áàì ìεéáε ìá óáááòñý ìáεòε òðóí εíðíεάáú, ìðεìáíεòá çáεéεíáíεá Wízárd's Áýε. Õáε áú ñíáαòá áεááòú òðóíú ìá ìέó,

ááαá à ìέííε òáìíòá.

**Ííáçááíεúá Gharik's Forge**

Áíεíáíεá! Áàì íááí ñíá+áεá ìðíεòε ìáçááíεúá «Çáñòááα ñáðááðýíúò øεáííá» (Silver Helm Outpost) à òáεííá Místy Islands, à óαε ìòíí ìíñáðεòú ýòó εóçíεéò. Áíεáá òíáí, ìðýýáò, íá áíñòεáøáìò 35-áí óðíáíý, ηρáα εó+øá íá ñíááòòñý - ìέó+εòá ñíεíòíòρ ìáðáíòðáíεó, òíòý ìðíεòε ìáçááíεúá ñíáαòá (áñέε òáðíáíεý óááòεò).

Áαøε áðáαε òóò - áóòε ìáíý è áíεøááíεéε. Ñ áóóáìε ìáíý áñá áíñòáòí+íí ìðííòí - εñìíεúçóεóá ìðíðεá ìεò çáεéεíáíεý ñðεòεé Áíáú (Ice Blast, Ice Bolt) εεé ñòðáéú. Á áíò áðáòòñý ñ áíεøááíεéεáìε - ááεí íáñέíεúέí ñóáòííá. Éó+øý òáεòεéá òáεíáá: ñòááεòá ìðááááðεòáεúέí íá ìóñòíε εμííáòá Loyd's Beacon, ìòíí εάáòá

ááεúøá, áñòðá+ááðá áíεøááíεéíá. ìáðáòíáεòá à ìòíáíáíúε òáαεì è áñρ ìáíááòρ ìúò ñíñðááíòá+εάááòá ìá ìáíí εç ìεò. Éáε òíεúέí ááí óðεííááðá, ìóñòú ìáá ìðεìáíεò Town Portal. Ááεáá εçεá+εάááòá ñáíεò ìáðñííáεáé ìò ááçóíεý, εíòíðíá ερáyò ìá ìεò ìáñúεáòú áíεøááíεéε, è εάáòá à òðáì. ìέííá áíñòðáíáεáíεá çáíðíáúý è ìáíú áεý ìáííáí ìáðñííáαεá ìáíεάáòñý áàì áñááí-òí à 10 çíεíòúò. Ñíáòíóáíòí! Ìðááα, áñέε áú ìá εçεá+εεé ìáðñííáαεε ìò ááçóíεý εεé ìíε ìáðíáýòñý à ááññíçíáòáεúέí ñíñòíýíεε, òíááα εá+áíεá áóááò ñòíεòú ìáñέíεúέí áíðíáεá.

Áúεá+εáøεñú αεá, ìáðáííñεòáñú à εμííáòó, ááá óñòáíáεáí áúε Loyd's Beacon, è ìá+εíáεòá ñííáá áðáòòñý. È òáε - áí ìáááííáí εííóá.

Ñáíí ìáçááíεúá áíáíεúíí ìòííòíá. Áñέε áú ηεó+αεíí ñáαεòáñú à εάáò, òí áúñòðí áááεòá è εðáñííò εáíρ, εíòíðóε áñòú à εάαεíí òáεííá ñ εάáíε. Ýòíò εáíáíú - òáεáíìðòáòíð, ìáðáííñýúεé áàñ εí áòíáò à ááííòρ εíííáòò ñ εάáíε.

×òíáú ìðíðýíòúò ìíñò +áðáç áòíðòρ (ìíñεá áòíáα ñí ñíεðáεúííε εáñòíεòáé) òáεòρ εμííáòó, áàì ìðεááòñý ìáííáí ìðáðòεòú ìí ìðááíε ñòáíá εμííáòú ðýáíí. Áú ìáεááòá ñáεðáòíòρ εμííáòó, à εíòíðíε áñòú òú+áá, ìáíεíáòρεé ìέó+εòá ìúò.

Ááεáá áàì áñòðáòεòñý òáεíí, ìáíεíáííúε εάáíε, ñ áíñáìòρ áááðúíε, ðýáíí ñ εíòíðúíε ðáññέíáεáíú òú+ááε (áú ýòíò òáεíí íá ìòííòñòεòá). Áàì ìóαéí ìáαεìáòú ìá òá òú+ááε, áíñòóí è εíòíðúí ò áàñ áñòú, +òíáú ìðεδύòú áíñòóí è áðóáεí òú+ááα, à ìòíí - ìáðáíáñòεòú ìá ñáíá ìáñòí ìíñò. Íá ìòíáóεòá çáíðúáíóòú ìá ìóαéíúε áàì áúñòóí. Áñέε áú ìáúááεé à εάáá è ìòðóáα ìðúáíóεé ìáááðò à ýòí ìáñòí, òí áú áóááòá ìðíáíεαεòú áíðáòú, áααá ìáòíáýñú ìá çáíεá à ááñίεòííε ááçííáñííηòε. Á áðóáεò ηεó+áyò áúòíá εç εάáú ìçá+ááò ìáíááεáííá ìòðóáíεá αεòúááí áàñ ìáíý.

Õáε áú ìέó+εòá áíçííáεííòú áíáðáòòñý áí ìíηέááíáé, áíñúííε áááðε. Ðú+áá ðýáíí ñ íáé ìðεδύααάò ñáéðáòíòρ εμííáòó à εíðεáíðá, áááòúáì à ýòíò òáεíí ñ εάáíε (ììíòðεòá ìá ááòíεáðóò, è áú óáεεòá ýòó εμííáòó). Õàì à ìáíí εç ñóíáóεíá áñòú ìððúáíε éç αεòíáεá, εíòíðúε ñòíεò áçýòú.

Çáεíí+εá òàì, εáεòá ìí ìíñò ò+áðáç áíñúìòρ áááðú. Áàì ìðááñòíýò áúá ìáñέíεúέí ñòááòíε ñ áðáááìε. Á εííóá εííóíá áú ìεάαεòáñú ìáðáá ìáεáíúέíε εμííáòóøéíε. Áñέε ó áàñ áñòú εέρ+ ìò εάáíðáðíðεé Ááðεéá (áçýòúé à ìáçááíεúá «Silver Helm Outpost»), òí áú ìðεðíáðó ýòó εμííáòó. ìá áá ìáóòðáííáé ñòáíá áñòú òú+áá, εíòíðúε ìíòñòεò áàñ áíεç. Õàì ñííáá ìðεááòñý áðáòòñý. Éíááα ðáñ+εñòεòá ìò áðááíá ìáðííúε çáε, εáεòá à ááεúíòρ εμííáòó, ìáíεíεòáñú ìí εáñòíεòá - è ìεάαεòáñú à εμííáòá ñ εíεεáíúí øεáòíí è ñóíáóεáìε. Á ìáíí εç ñóíáóεíá è εάαεò ìáñí+íúá +áñú áðááíε (Hourglass of Time), òáεú áαøááí ìòíáá. Áíçíúεòá εò è ìòíáñεòá à çáíε á òáεííá Místy Islands òáíòíáíò Áεááúέá. ìíñεá ýòíáí áαø εíεáóí ìέó+εò çááíεá áðòεìááα (áñέε áí òíáí ìí óαεá ñòáε áíεøááíεéí).

**РАЙОН CASTLE IRONFIST**

Íá ìðεδύòíε ìáñòííηòε áαøεìε áðáááìε áóááò ìíηέááíáαðáεé εóεúðá Áαà è εó+ìεéε-çíáε. Íε+ááí ñέíáííáí.

**Íáðáòíáú à áðóáεá òáεííú**

Íáøéíí ìáεíí ìðíεòε áí New Sorpígal çá ìýòú áíáé (ìá áíñòíεá).

Íáøéíí ìáεíí ìðíεòε áí Bootleg Bay çá ìýòú áíáé (ìá ñáááðá).

Íáøéíí ìáεíí ìðíεòε áí Mire of the Damned çá ìýòú áíáé (ìá çáíááá).

Íá εíðááéá ìáεíí ìáñòú à òáεíí Místy Islands ìí ìíáááεúíεεáì, ñðááàì è ìýòíεéòáì (Monday, Wednesday, Friday).

Íá εíðááéá ìáεíí ìáñòú à òáεíí New Sorpígal ìí áòíðíεéáì, +áòááðááì è ñóááíðáì (Tuesday, Thursday, Saturday).

Íá εíðááéá ìáεíí ìáñòú à áíñòí+íòρ +áñòú òáεííá Bootleg Bay ìí áòíðíεéáì è ìýòíεéòáì (Tuesday, Friday).

Íá εíðíεááñέíε ýðóá ìáεíí ìáñòú à òáεíí Hermit's Isle (ìí ýòí ñòáíáò áíçííáεí òíεúέí ìòíí, εíááα áúìíεíεòá òóò ìáεí εç εάáñòíá).





Óó ãñò ÷ ãòóðã òííòàíà: íàèí àããò +20 äã. óãã÷ è íà íàèí äãíú, àòíðíè àããò +10 äã. Intelligence è Personality íà íàèí äãíú, òðãòèé òííòàí àããò +5 äã. è ñííðíòèäèýíáíííòè äñàí ñòèòèýí íà íàèí äãíú, ÷äòããòòóé áííñòàíàãèèèãããò 10 í÷éíà íàíú.

Á ýòíí òàéííà ííæíí éóíèòó ÷ ãíú íóæííà çàèèèíàíèý Water Walking, Lloyd's Beacon, à òàèæã çàèèèíàíèà Lighting Bolt è íàèíòíòúã äðóãèã.

**Eããñòú**

Á òãòóðã ààí äãèýò íàèòè áíèàçàòäèýñòòãã òèíòèò íàíòãíèèé Ñããããðýíúó Øèãííà, äèý ÷ äãí íòèããòñý íàããñòèòó èò ííçãíàíèèúã (Silver Helm Outpost).

Á çàíèã íãñòííáí éíðãã ààí íòèèèæèòó íàèòè Hourglass of Time. Íãñí÷íúã ÷ àñú èãæò à Gherik's Forge à òàéííà New Sorpígal. Íí ñíà÷àèè ààí íóæãí èèþ÷, íýðííò ííãñòèòó Silver Helm Outpost. Ííñèã áúííèíàíèý ýòíáí èããñòã ÷ ðããñòããèèòó ýòíáí éíðãã à ñíããòã Free Haven ðãçðãðèò ààí ííãòèòó Ìðàèòèã.

Èííãèòã áíãò èç òííòàíà íàèèè. Óííòàí ðãñííèíæãí à òàéííà Bootleg Bay ðýãíí ñ òèòèí. Ííñèã òíáí èàè ííèó÷èòã èããñò, íí çàðãáíòããò (áí ýòíáí íí íà èíãè íàçãàíèý è íè÷äãí íà àãããè). Áúíèã áíãú, äãðíèòãñú è àèããúèã Mysty, è àãð Sorcererer ñòãíãð Mage.

×òíãú íàèòè àòòãòãèò à Corlagon Estate, èèòã à Mire of the Damned. Ííñèã áúííèíàíèý ýòíáí èããñòã àãð Mage ñòãíãð Archmage.

**Silver Helm Outpost**

Øããýòã òóò ñíèèãíúã, íí òðýã 14-15 òðíáíý ñííèíèíí ñèããèò ñ íèèè. Ñ íííàòàíè ñáèèæèòãñú è çàãýçúããèòã òòèíáðíòð, íãðãèãý à ííòíáíúé ðãæèí áíý. Á ñ áíéòàíè, íàíáíòíò, ñòãæãèòãñú à ðãæèíðã ðããèúííáí àòãíáíè, ñòãðãèòãñú áñã áðãíý òòòòíàòó, ííèèããý èò íáíáí èç éóéíáí/áðããèèòã. Á ñèó÷ãã, áñèè ç çàæíòò à óáíè, íòèíáíýòã çàèèèíàíèà Lighting Bolt.

Íáíà èç èíííàò çàèèòóòã; ÷òíãú ííãñòú à íãã, ààí íàáí íàæãòó íà èíííèò íà ñòãíá.

Áèããíáý àãðã òãèú òòò - íàèòè íèñúíí ñí ñíèñèíè äãããíá íãñòíúó íàèòòãèèè è èèþ÷ òò èããíòãòíòèè (íí áóããò à íãíí ñóíãòèã ñ íèñúíí). Íèñúíí íòíáíèòã à ðãòòóó è áúííèíèòã èããñò. Á èèþ÷ ààí ííããíáèòñý òèè ííèíèã íáííáí àòòãòãèòã. Èàè ííèó÷èòã äãí, çàãèýíèòã è íãñòííò éíðãò. Áñèè ó àãñ áñòó èèþ÷, íí áñííèò, ÷òí äèý ýòííèãèíý äãí çãðèèèè ààí íááí èàòè à ííçãíàíèèúã Gharik's Forge à òàéííà New Sorpígal.

Á ñãããðí-áííòí÷íí óãèò ííçãíàíèèúý áñòó íãñèíèèé éíííàò-òãíèò. Á íèò íèèíáí íà àèãíí, íí áñèè áú çàèããòã áíòòòó íáíè èç íèò, òí ñ àáíè íáíáíòèò íèáíèè. Íí ðãñíèèèæèò ÷ ííòãèííí óíãã. Áúííàèòã à éíòèáíò è èèòòã íà ñãããðí-áííòíè, è òííèèò. Úãèèèèòò íà ñòãíá, è òèòòíáòñý ííòãèíáý äããòó (ííèã íá ííáíáíòèòã ñ íèáííèíí, äããòó íá íòèòíáòñý). Áèèãã ààí íòããñòíèò íáííáí ííòóããòó, íí à ðãçòéúòãòã áú íàèããòã äããòóéò, éíòíòðð íááí òããñòè è ñíããòíèèéò òèèíòã à Castle Ironfist. Ííñèã ýòíáí íàèããèí à àãðãí òðýýã ñòãíãð èðãñòíííòãí.

**РАЙОН BOOTLEG BAY**

**Íãðãòíãú à äðóãèã ðàéííú**

Íãðèíí ííæíí òðíèòè áí Castle Ironfist çã 5 áíáé (íà þãã).

Íãðèíí ííæíí òðíèòè áí Free Haven çã 5 áíáé (íà çàíããã).

Íà éíðããèè (ñ áííòí÷ííáí òè÷àèè) ííæíí ííãñòú à çàíãáíòð ÷ àñòó ðàéííà Bootleg Bay çã 150 íííãò ñí ííãããèýíèèè è ñòãããí.

Íà éíðããèè (ñ çàíããííáí òè÷àèè) ííæíí ííãñòú à ðàéíí Castle Ironfist çã 150 íííãò ñí àòíòíèèè è ÷ãòããòããí.

**Óíòãíú**

Áñòú òóò òðè òííòàíà, íàèí àããò +20 äã. ñèèú íà íàèí äãíú, äðóãáíè òííòàí - +2 äã. Personality (òíèúéí íàèí ðãç, çãòí íãñãããã), òðãòèé - +2 äã. Intellect (òíæã òíèúéí ðãç è íãñãããã).

Áñòú áúã òííòàí ðýãíí ñ ñòãòãíè èèòèè. Íí íà÷íãò ðããíòãòó òíèúéí ííñèã òíáí, èàè áú ííèó÷èòã èããñò ó éíðãã Misty áúíèòó áíãú èç òííòàíà íàèèè.

**Eããñòú**

Á òòãíá ðýãíí ñ òòãíèòíáí÷íú çàèíí (øàòòíí) àãñ ííðííýò óíè÷òíæòó èòèñòãèè à Temple of the Fist (òòãí áñòú à ýòíí æã ðàéííà, à çàíããíèè ÷ àñòè òãòòèèè). Ííñèã áúííèíàíèý ííèó÷èòã 3 000 çíèíòóó.

**Temple of Tsantsa** ðãñííèíæãí íà ííòòíãã à ñãããðí-áííòí÷íè ÷ àñòè èàòòó. Ýòí òòãí èðãíáíáí. Áàøã çããã÷à - àñãò òãòããèòó, òè ýòíí áóããòã ñòòíòíæíú ñ éíãòãíè. Íí÷èè íà÷àèè ííçãíàíèèúý áíèòãèèúíí íãñèããòèòã èíííàòó íà ñãããòã. Óàí áñòó ííòãèíáý äããòó, çã éíòíòíè òèèòòóòáíí çíèíòèèè.

Áèèãã - àèèòòãòíãã ñ èííáòíè, éíòíòãý èàè áú äðíæèò, éíããã íà íãã ñíòòèòó. Ýòí éíãòèè, à éíòíòíè áú áóããòã áñã áðãíý ííèó÷èòã ðãíáíèý òò ýãã. Íòíòíí áúñòòí òííããèòã ÷ äðãç íãã.

Á ñãããðíè ÷ àñòè ííçãíàíèèúý áñòó àèòãòó ñ òó÷ããíí. Áãðíèòã çã òó÷ãã è äãðíèòãñú òíè áíòíáíè, íí éíòíòíè òèèèè. Áú óáèèèòã òðè ííãúó òãðãèèþ÷ àòãèý, è éíòíòúò òãíáòó áñòó áííòóí. Íàæíèòã èò áñã. Íòèòíáòñý áííòòí è òãíòòãèèííò àèòãðð (ííðããèíèí èàòòó).

Çã àèòãòãíí áñòú òãèíáíèèúý òãíèòòã, à éíòíòíè íàòíèòñý Sherell Ivanaveh, éíòíòðð ààí íááí áííòããèòó à áíðíã Free Haven. Èèþ÷ òò òãíèòó èãæò à íãíí èç ñóíãòéíá à èíííàòò èðãíáíáí.

Ó÷òèòã, ÷òí áñèè áú áúã ðãç íãããñòèòã ýòí ííçãíàíèèúã, òí ííæãò ñèó÷èòñý éííòóç: Sherell Ivanaveh ñííãã òèííããèíèòñý è àãðãíò òðýýã. Íííáíáí áòããã òò íãã íã áóããò, íáíáíèí èçãããèòóñý òò íãã áú áíèúøã íã ñííæãòã.

**Temple of the Sun**

Áñã ííçãíàíèèúã ñííòíèò èç íãííáí áíèúøíáí çàèè è àãóò èíííàò. Á çàèã ííèíí íííãòíã. Íãðãããèòã èò ñí íãííò, íã çããúããý áíãòãíý òòòòíàòó.

Áèèãã èèèòã íà çàíãã, è íííããòã à èíííàòò è àèããííò íííãòó. Óèíæèòã äãí, à à ñóíãòèã áíçúíèòã ñãýòòð ÷ àøð. Ííà ààí íííãíáèòñý áèý áúííèíàíèý èããñòã éíðãã èç Castle Stone.

Ííñèã ííèó÷áíèý òò íááí èããñòã ÷ àøð òííãñèòã à Temple Stone à ðàéííàí Free Haven è äãðíèòãñú à Castle Stone. Áãð Priest ñòãíãð High Priest.

Íí äãðíáííý à Temple of the Sun. Ñíòããã çã àèòãòãí à ííííãíí çàèã, áñèè òãèèíòóò íà ñòãíó, òèòòíáòñý ííòãèíáý äããòó, äããòóòãý à ñíèòíáèíèèòó. Íí äã òðãíáýò Minotaur King. Óãèòó äãí ÷ áíú ñèíæíí, èðííã ýòíáí, íí áñã áðãíý òèèíáíýò òíòèè àãñ çàèèèíàíèà Finger of Death, à ááèèçè íáííèò ñíèòòèòèòãèèúíú óããòó ñáíèí òííòíí.

Ñíòãèèòóñý ñ íèí, ñ ñòòè, ííæíí òíèúéí íáíèí ñííííáí - àãð òãã, áóãò÷ è òãñòãòíí íáíý, áíèæãí òèèíáíèòó çàèèèíàíèà Incinerate ðãç 5-8. Ííæíí, òòãããã, ííòíáíáòóò Dragon Breath íà áúñíèíí òðíáíà òãòãòòãã, íí éíããã áú áí ýòíáí òðíáíý ííáíèòãñú, ààí ñíããðæèííáí ñíèòíáèíèèúóò íóæíí óæã íã áóããò.

È íáííèèèèèè - íã ííèáíèòãñú òãèèíòóò íà òàèèèèò. Áú ííèó÷èòã íãñèíèèéí ñàèèíáí ñ çàèèèíàíèà Sun Ray.

**Temple of the Fist**

llyou àai iðeaaòny eiaòu aaei n iifaòae. Eiaéòà à àeàò – iðòeà ðaçúò iifaòia iaai iðeiaíyòu ðaçúú çaeéeriaey.  
Íò à nài iiaçaiáeúà iðinòia. Añà àðaiy eàeòà aiðòaa – è ièaæaòàñú à éniàòà ñ aieúøèi èðàñíú èðèñòàèéí.  
Oaaéòà iðòaió è uaeéieòà ia èðèñòàèéè. Oaiòu iiafi aiçaðauòuñy à òòai à Bootleg Bay aey iieó+áiey iaàòaaú. Í iiaòaa òai, eàè iieéiòuò òòai, iðeòaaòeòà èç iaiíai nóiaóeà ièñúí. Aaeáà iiaieáeòà è àúòiaó èç òòaià. Oaiòu nifaa ñioñòeòàñy aieç i eáaié aiðiaéè, çaeeyieòà à ààà ñeèaàñeòè iiaúariaey. Ai àoiòí iiaúariaéè uaeéieòà ia òàeéè; iðeòiaòny iaiíeú à ñòaiá, çà èioðieé aóaaò iiaòaeép+àòaeú. Í iðeòiaò èñiàòò, èioðay ðàñiieiaáia ñòaçó ñiòaaà iò àúòiaà.

**Hall of the Fire Lord**

Oòò í+áíú iaiðeyòia iiaçaiáeúà, iðòò èàè òñòòiaí ií í+áíú çaiòòaií, à iðeàíòeòiaòuñy aifòòòí+íí ñeíaeíí. Níà+àeà uaeéieòà ia èeòà ia ñòaiá ñeáaa. Iieó+eòà çaaiaieá. Aaeáà èç nóiaóeà ðyáí aiçúieòà éoníeé yíòàðy. Iieiaéòà áai iaiíó èç áaiòiaà à áaiúiaóie. Aey +áai íóaeáí yíòàðy? A iiaçaiáeúà àú oaeèeòà èaiííúà èeòà. Añeè uaeéiòuò ia ièò, òí ààn iiaçaiáeúy 9 eí aóiaó). Í iðe yòí ò òòò +eáíia iðyàà, ò èioðòuò iáò yíòàðy à áaiúiaóeá, iðeíeíò iaiíai æeçie. Ó eiaí añòu yíòàðy – òiaí iiaçaiáeúà aaiçaiéaçiaíí. Aaeáà eàeòà à iðioia iiaòaaè (aaòu ñeáaa iò Fire Lord ia iðeòúaaòny, yóí – «áaa» eáòú). Àú ñaaèeòàñy aieç è oaeèeòà iia ñiaieé àú iiaí iðioiaia. Àaòà çaaà+ – oiañòu à eàaeáúe èç iðioiaia è iðieòè áai ai eíiòà, iñeá +áai uaeéiòuò ia èaiíaií eèòà ia ñòaiá è iiaòiaíñòeñú à ia+aeí iiaçaiáeúy. Aaeáà nifaa iiaòaa, nifaa oiañòu aieç è ò. á. Iñeíeúeò iaaòu àú aóaaòò +añòí, ñiaòòòp iðeiaíyòu çaeéeriaeá Featherfall. À eíiòà eíiòia à iaiíe èç éniàò à nóiaóeá àú iaeáàòà Crystal Skull. Yóí eàè ðaç òòò iðaiáò, èioðúeé iaeáò ðàñeíeíiaòuò (iðeòúòú) çaiòòúú áaaòè. Èiaàà àú iaiéaaòà añà iiaçaiáeúà è iðeòiaòà añà áaaòè, áaòieòàñy à ia+aeí è iiaíaiðeòà ñ Fire Lord. Àú èñiieieèè áai iðinúáò, è íí ààn iiaòaaèè.

**РАЙОН FREE HAVEN**

**Íaòòiaú à àðòaeá ðaeííú**

Iaòéíí iiafi iðieòè ai Frozen Highlands (ia ñaaáòà).  
Iaòéíí iiafi iðieòè ai Blackshire (ia çaiàaa).  
Iaòéíí iiafi iðieòè ai Mire of the Damned (ia paa).  
Iaòéíí iiafi iðieòè ai Bootleg Bay (ia aifòieé).  
Ia eíòaaéá iiafi iiañòu à ðaeíí Misty Islands i iiaáaeúieèè à +àòaaòaaì.  
Ia eíòaaéá iiafi iiañòu à ðaeíí Silver Cove i àoiðieèè à +àòaaòaaì.  
Ia eíòaaéá iiafi iiañòu à ðaeíí Castle Ironfist i ñòaaàì.  
Ia i+òiaúò eíòaaýò (èç ñaaáòieé eíiðie) iiafi aiaòòuò ai Silver Cove i iiaáaeúieèè à +àòaaòaaì.  
Ia i+òiaúò eíòaaýò (èç ñaaáòieé eíiðie) iiafi aiaòòuò ai Castle Ironfist i àoiðieèè à iyoðeòàì.  
Ia i+òiaúò eíòaaýò (èç ñaaáòieé eíiðie) iiafi aiaòòuò ai Darkmoor i ñòaaàì è ñóaaíòàì.  
Ia i+òiaúò eíòaaýò (èç ðaeííe eíiðie) iiafi aiaòòuò ai Blackshire i iiaáaeúieèè à +àòaaòaaì.  
Ia i+òiaúò eíòaaýò (èç ðaeííe eíiðie) iiafi aiaòòuò ai Kriegspire i àoiðieèè à iyoðeòàì.  
Ia i+òiaúò eíòaaýò (èç ðaeííe eíiðie) iiafi aiaòòuò ai White Cap i ñòaaàì è ñóaaíòàì.

**Oíòàíú**

Eíeíaaò à ñaaáòí-aiñòí+íie +añòè ñiñiaáí àòu +2 áa. Might iañaaáà òðè ðaçà.  
Èòaaéúe oíòai à oaiòòà aiaia à iñòòàiaaeèaaò çaiòiaúà (+25 Hit Points)  
Ia ðai-aiñòieá añòu òíò ñaiúe ñiaòò, èioðúeé aifòieèè ààn è iðaeééò.  
Áòia à Sewer iaòieòny à íáú+íí aifò iaiòieèè aiaòaaé Guild of Earth.  
Àúà íaeí aóia iaiòieòny à aifò ó aifòí+íí ièòñà.  
Añòu è òòaaòeé aóia – à aifò ia ñaaáòieé ièòaeíá aiaia.  
È aifòieé iò Guild of Earth añòu aifò, à èioðíí æeáaaò +aeiaáè, èioðúeé eioíeò ó ààn aifò, íaeáaííúe àaie à òòaiá Aàà (òàì, áaa iiaí-iiaí ñeáèòia).  
xóúú aifòí+íí íçáòòà à aiaia iiafi íaeòè aifò, à èioðíí æeáaaò eioíeò. Añeè áai íayòu, òí iieó+eòà ñòuáñòaaííá oáieè+áieá iieaçàòaeý Merchant.  
Iaiòieèè áaieá añòu aifò, áaa æeáaaò iiaòeòà. Íia aóaaò aiaiaeòu aey iðyàà ièuò (ò. á. ààí ía iðeaaòny ièuò iieóiaòu). Iaiáeí yóí íaheíeúeí íaeéaaíí.

**Eiaòeé**

À ñaaáòí-çaiáaíie +añòè eàòòu añòu eíeíaaò. Añeè iiaòòuñy iieòu èç íaíí, ía ààn íaiaòò áaaýòu Fire Archers, iiañíúò è ñeéúíúò iðieéaieéíá.  
Àaeíúá çaeéeriaey: Town Portal, Loyd's Beacon, Heroism, Fly, Flame Blast, Incinerate, Inferno.

**Eaañòu**

Iaeòè Mordred (aañò +aeiaáè à aifò è ñaaáòò iò èòaaéíai oíòiaia). Eiaaa iðeiaíñòà èeíaeè, eioíeò àaño àaí 30 000 çieòúò, à èeíaeè ñòaaèè àaí. Aifò yóí æeçíú!  
Niañòè æaiúeíò (aañò +aeiaáè à aifò ðyáíí ñ aifòí+íí ièòñí) èç òé èpaiaia (eàeòà à ðaeíí Bootleg Bay).  
Iaeòè +àòai Yòeéè Áaçóiaí (iieó+eòà 7 500 çieòúò). xáòai íaòieòny à iiaçaiáeúà à yóí æà ðaeííá.  
Iñeá àúieiaiey añaaò çaaà+, aaiíúò eíòaaie èioíeaañòaa, àaí aóaaò íaòòu iiañòu è iðaeééò íaeí èç iðaañòaaèeéé eíðiaí. Eaeòà à Castle Ironfist.  
Eíòà Osric à çaiéá Temper ñiaèañeòny aifòñòeòu ààn è iðaeééò iñeá oíe+òieaiey Devil's Outpost à ðaeííá Kriegspire.  
Eíòà Íçòeé iðieçaaáàò ðúòaaéé à Navalier, íí aey yóiaí àaí íaí çaeéyíòuò à òaaáòíò ía çaiàaa ðaeííá Free Haven è iiaíaiðeòu òai ñòòaaíúí òúòaaòai.  
xóiaú eàaaèáòú ñòaaèè +aiieíiaie, íaíí iiaáaeòu Warlord ía ñaaáòí-çaiáaa ðaeííá Icwind Pass.

**Dragoons' Keep**

Oòò iiaíúá iðieaieéè, íí, añeè aaeñòaaiaòuò ía ñiaòà è ñòòieaeíí, iðyà 17-18-ai óðiaíy ñiòaaèòny. Í iðioiaèè ía óðiaíá 21. Iðeiaíyèòà iðieèa ièò Mass Distortion è Flying Fist. Iaaèè ó àòaaíá íaò, à aifò áúòò í+áíú íaieíòí. Èeíaeè Mordred íaòieòny à Dragoons' Keep (íaaòà ðaeííá Free Haven). Yóí í+áíú iiaíúá iðeéèè aey íaaà, òàè +òí eó+òá ía òaòyéòà áai!

**Tomb of Ethric the Mad**

Ðañiieiaéí è aifòieé iò aiaia.

Íññáíá íññáíáíá - ñéáéáóó ðáçííáí áéáá, ðáííáóó ííé áàí íá ðíáíí. Íí á áéóáéíá íñçáííáéüý áàñ áéááó áñòðá+à ñ èé+àìé (Liches). Ýóí áðááé íññáííúá, íññáííí Power Liches. Íá íðéòá á éíá, àðáéóéòá áúéáçáéìé, ñòáðáýññú éááéáúé ðáç áíáéòó áðááá, éíá+á íí áíññòáííáéòóñý! Èé+é áñáááá íñòáðòñý á éíííáòáó, ðáé +òí ááéñòáóéòá òáé: ááááéáéé, íðéáéééééé áíéíáíéá - é ñðáçó óííñéòá ííáé. Íòíí íáðáóíáéòá íá íðááíáúé ðááéí é áíéáéáéòá éééáíòá, óáýçááðááííñý çá áàìé.

Áàðá òáéü - íáéí èç Power Liches, íññéá ááí ñíáðòé ùáééíéòá íá ððóíá é ííéó+éòá +áðáí Ýòðééá. Íòíáñéòá ááí á áíðíá.

**Temple of The Moon**

Óóò áàñ áéáóò áðóéáú ðáçííúò ìáñòáé, íáñéíéüéí íááóç é íííáí çíáé. Ííýòó-ðáéé, áñéé ááéñòáííáéòó íá ñííáðá é ñ óíí, ñíðááéòóñý ñ íéìé áíñòáòí+íí éááéí. Íðéíáíýéòá ìááèð íáíý ééé Áíáú.

×òíáú íðéòóòó áíéüòðò ááááó, áàí íðéááòñý áúííéíéòó éíá-éáéòð çááá+ó. Áéý ýòííá ñíá+áéá í+éñòéòá ìò áðááíá áíéíáúá éíííáòó. Á íéò áñòó áéòáðé. Áàí íááí éíñíóóñý ýòéò áéòáðáé á ñéááóðúáí íðýáéá:

- Altar of Life,
- Altar of Accuracy,
- Altar of Might,
- Altar of Endurance,
- Altar of Speed,
- Altar of Luck.

Ááéáá éáéòá é áááðé é íðéòíéòá áá. Íñáááòá á áíéüòé çáé. Áíááéòá áñáó áðááíá.

Á ýòíí íñçáííáéüá áàí íñááóòóñý ýéòá éíáð. Íòíáñéòá éò íóáééò á New Sorpical, íí èò éóíéò (íí 300 çíéíòúó çá ðóóéó).

Á íññéáííáé éíííáòá áú íáéááòá Altar of the Moon. Áàí íóáéí íñíééòóñý (ùáééíéòóòó ìúéíé íá áéòáðá) á íñíí+ú, 15-áí +éñéá éðáííá íáñýòá. Á ðáçéüòáòá ñáé íñáðáòéé Grand Druids ñòáíòò Arch Druids.

**Free Haven Sewers**

Ñíá+áéá íðíéáéòá íñçáííáéüá Shadow Guild á ðáéííá Frozen Highlands.

Ñíóñòéòáñú á éáíáééçáòèð èç áííá Sergio Carrington. Çáááðíéòá çá óáíé, òáí óáéáéòá éáíáééçáòéííóð ðáðáóéó. Íáúùéòá áá - ííéó+éòá ááíúáé é éèð+. Ýòéí éèð+íí íðéòóáááòñý áááóú á ñáááóíí éííóá éáíáééçáòéé.

Ááéáá íðíáááéòáñú é íáðáááéòá áñáó áðááíá.

Á ñáíé çáíááííé +àñòé éáíáééçáòéé áñòó ñíáéüíý, á éíòíðíé, íñéí éðíááòé, ñóíýò áúá íáñéíéüéí ñóíáóéíá.

Áñéé áú óáé íñáíáíðééé ñ Lord Anthony Stone á Castle Stone, íí ááé áàí çáááíéá çáòááòéòó íðéíòá áíðíá é áú íðíééé íñçáííáéüá Shadow Guild, òí, ùáééíéóá íá éðíááòé, áú áàòíáòé+áñéé ííéíááòá íðéíòá. Áàí íñòáíáòóñý òíéüéí ááðíóòó ááí éíðáó Ñòíóíó, ááðíóááèñú á Castle Stone.

**Oracle of Enroth**

Ñíáñòááííí, ýòí áááé íá íñçáííáéüá. Áàðá çááá+à - íðííòí íñáíáíðéòó ñ íðáéóéíí, áéý +ááí íááí ùáééíéòó ìúéüð íá íáíáéé óíðááéáíéý á ñáííí íá+áéá (áéèð+éòóñý ýíáðáíéòáíéá). Ááéáá éáéòá á çáé óíðááéáíéý. Óáí ñíáá ùáééíéòá íá íáíáéü óíðááéáíéý, ñíóñòéòáñú á íðéòóááééñý íðíóíá. Á íñáíí íñáúáíéé áú íáéááòá +áðíúé ýéðáí. Ýóí é áñòó íðáéóé.

Íðé íáðáíé ááðáé áñòðá+á ñ íðáéóéíí íí íðéáó áàñ íáéòé +áòóðá éðéñòáééá ìáíýòé. Ííé ðáñíéíéáíú á Supreme Temple of Baa, Castle Kriegspire (íáíáéí óóò á éáðá í+áðááííé «ááá», é éñéáòó éðéñòáéé áàí íðéááòóñý á Castle Alamos), Castle Darkmoor é Castle Alamos.

Éáé íáéááòá éðéñòáééü, íñáñòéòá éò íá áéòáðé (íá éáéíé áéòáòó éáéíé éðéñòáééé ííéááò - ááçðáçéé+íí).

Ááéáá ñííáá íñáíáíðéòá ñ íðáéóéíí.

Óíò ñéááéòá áàí, +òí áéý ñíáñáíéý áñááí íðíáðáññéáííáí Ýíðíòá íááí ðáçáéòóñý áéáñòáðáíé. ×òíáú éò çáííéó+éòó, áàí ñíá+áéá íðéááòóñý çááéýíóòó á Tomb of VARN á ðáéííá Dragonsand é íáéòé Control Cube.

Ááéáá ñííáá íáááñòéòá íðáéóéá, é óíò ááñò áàí áííóñé á Control Center (+òíáú óóáá íñáñòó, ùáééíéòá íá ýéðáíá íðáéóéá é áúááðéòá áéý ðáçáíáíðá óáíó Control Center).

Íðáéóé íðááóíðááéò ááñ, +òí íðáíá óáíòðá óíðááéáíéý áíó íá íñá+éíýáòóñý. Ááéáá íí ñéááéòá áàí, +òí íñòáííáéòó éííéáíáóýí-ááíííá ííáéí, áñéé óíé+òíáéòó ðááéòíð éò éíííé+áñéíáí éíðááéý. Íí áçòúá, éíòíðóé íáéçáááéí íñéááòáòá çá ýòéí, ñíííáíáí óíé+òíáéòó áñð íéáíáðó. Áàí íááí íáéòé ñíííá éáé-òí éíéáééçíááòó áçòúá. Ááéíñòááííúé, éòí áàí ííáéòó ííí+ú, ýòí Áð+éááéüá, áðáò éíðíéý ðíéáíáá. Éáéòá á çáííé Ironfist é íñáíáíðéòá òáí ñ íðéíòáí íééíéááí.

**Control Center**

Íí+òé á ñáííí íá+áéá íñçáííáéüý ùáééíéòá íá ýéðáíá - é ííéó+éòá ñííáúáíéá é ñíííáíííòó áéáááòó áéáñòáðáíé (Blaster Skill).

Ááéáá íðíéáéòáñú íí íñçáííáéüð. Áàí áóáóò íáðáòó í+áíú ñééüíúá é íáíðéýòíúá íðíðéáíééé - ðíáíòó-ðáðíéíáòíðó. Íí áñéé áóááòá ááéñòáííáéòó ðáðíáééáí, òí ñííáéòá íáíéòé áñá íñçáííáéüá. Á ýòíí ñéó+áá áú ííéó+éòá íá òíéüéí ñéáááíúééá áéáñòáðó-íéñòíéáòó, íí é íííúá áéáñòáðó-ðóáéüý, éíòíðóá á ðááéíá áíý á ðááéüíí áðáíáíé ñòðáéýðó éíòíðéíéé í+áðááýíé íí òðé áúñòðáéá. Ó+òéòá, +òí áéáñòáðó (íéñòíéáòó é ðóáéüý) ñíííáíú íðááéòó áñáó áðááíá á éáðá (ò. á ìò íéò íé ó éíáí íáò çáúéòó).

Á íáííí ñóíáóéá áóááò ñáéòíé, íáúýáéýðúéé ááñ Super Goobers (ýòí ñ+éòááòóñý íááðááíé, é çá ýòí áú ííéó+éòá áííéíéòáéüíúá í+éé íðé íñáñ+áòá íáúáé íóáíéé íí íéíí+áíèð éáðó).

**РАЙОН MIRE OF THE DAMNED**

**Íáðáóíáú íá áðóáéá óðíáíé**

Íáðéíí ííáéí íðíéòé áí Free Haven.

Íáðéíí ííáéí íðíéòé áí Castle Ironfist.

Íáðéíí ííáéí íðíéòé áí Dragonsands.

Íá íí+òíáúó éíðááýó (èç éííðéíé á áíðíáá) ííáéí áíáðáòó áí Free Haven íí íñáááéüíééáí é íýòíéòáí.

Áðááíá óóò ííáí íá íðéòóóíé íáñòíñòé. Íñáááíí ááðááéòáñú ááðíéé (ñòáðóó ñ éòóéüýíé). Íáéíòíòúá èç íéò ííáóò ñòáðéòó ááéòé ááðíáá.

**Óíðáíú**

Áñòó óííòáí, íðéáááéýðúéé éááéíó ááðíð 2 áá. Endurance íááñáááá.

**Éááñòó**

À Castle Darkmoor (à yòlì æá ðàéííá) ñèááóáò ìàèòè è óíè÷òíæèòù Book of Liches. Ààñò ÷àéííááè à àáðááíá ðýáíí ñ çàìéíí.

Óáèòù Snergle à Snergle's Caverns è ìðéíáñòè ááí òííí Avinril Smythers à òàááðíó Haunt Tavern à àáðááíá ó çàìéà. Ó÷òèòá, ÷òí ñíà÷àèà ààì íàáí ñíñáòèòù ñàçàìáèùá Snergle's Iron Mines.

**Snergle's Iron Mines**

Ó ñàíáí áòíáà àñòù áàà áàññáéíá, áíññòáíááèèááòùèá çàìíáíáá è ìààèò. Ìðìòèáíèèàìè ààòèèè óóáòò Slimes (ìðìòèá èíòìòùò áàéíòáóáò òíèùéí ìààèý è ìààè÷áñéíá ìóóæéá) è Devils (ñ èíòìòùè ìðèááòñý íáñéíèùéí íàíðý÷ùñý).

Èàèòá íà áíññòé, è òàì óáèèèòá áááòù. ×òíáú ìòèòùòù áá, òðááóáòñý áíèùòé ñéàçàòáèù óíá. Çà áááòùò ÷àééèòèòáèè, à èíòìòé íà ñéèòò ñéíí èíòáðáñíó èíèè. Áíðí÷á, à ñóíáóéèò òíæá àñòù ÷áì ñéèèèòùñý.

À íáíí èç ñóíáóéíá çááñù (èèè ÷òòù áàèùòá) áú íàéááòá Cell Key. Íí ààì ñííáíáèòñý.

Ýòèè èèò÷íí áú ñíæáòá ìòèòùòù èàìáðò, à èíòìòé òíèòñý áíí. Íí ààñò ààì Key to Snergle's Chambers, íóæíúé àèý ìðìòèááèý ñàçàìáèùý Snergle's Caverns.

**Dragon's Lair**

Óòò àñá ìðííòí. Íáíá èííáòà è ìàèí áðáéíí. À çàáèòù ááí - ìðíúá ìàðáíé ðáíú. Ààì íóæíí áúñòðí ñáááæàòù è àñòáòù ñá áðòíí áðáéíí òàè, ÷òíáú à ááðóíáé ÷àñòè ýéðáíá áúèè àèáíú íáíè òíèùéí ááí ñíáè. Óáíáòù ìàðáòíáèòá à ñàáíáíúé ðáæèè è ááèòá ýòè ñáè. Ìðè ýòíí áðáéíí íéèáè íá ñíæáò áàñ ðáíèòù ñáíèí áúðáéíí. Óáéá áðáéíí, áíçùìèòá ááí èííáíòù è èàèòá à Castle Ironfist. Òàè áú áúííèíèòá áúá ìàèí èááñò.

**Castle Darkmoor**

Í íáíáèèæò ýòè áèàçà. Áé-áíáó!

Ááéí à òíí, ÷òí èííáà ìðíèñòíáèò áóðáòèàý ñèòóáòèý: ìíè (áèèàç) çàñáèàòò ààñ ÷áðáç çàèòùòùá áááðè è íà÷èíáò òàèéíáàòù. Áíò áàáú! À óòò àñòù áúá è èè÷è, àñòðá÷è ñ èíòìòùè áááíéíá íáíòèýòíú.

Áèý òíáí ÷òíáú ìòèòùòù íáèíòíúá áááòè, ààì íàáí óóááò áíæáàòùñý, ñéèá èóáú, èáæàùèá ìà ñòíèàò, ìèðáñòñý à èðáñíúé óááò, è ùáèéíòòù íà íéò ìùèéíè.

À íáíé èç èííáò áàñ æááò ìðèýòíúé ñòðíðèç - ñòíóý áèàç, èíòìòùá íááí óíè÷òíæèòù. Ðááíòáíèà áúá òà...

À íáíé èç èííáò áú óáèèèòá óáèóáéíáè ñíñáòáéíá è íáñéíèùéí èáááòáòíá. Áñèè áú íáñòóíèòá íà èáááòáò, òí áúçíááòá èè÷à (èò èíèè÷áñòáí ááñéííá÷íí, ñíæáòá ñíðíáíáàòù òàèèí íáðáçíí ñíáíýòù ñááá ñíúò).

À èííáò èííáò áú íàéááòá èííáòò ñ èóáíí, èíòìòùé ñòáíáò èðáñíúí, èíááà áú àñáò à ýòé èííáòá óéíæèòá. Ííá èóáíí íááíèñù, áèàñýùàý «The fires of the dead shall burn forever». Íà çàíááá à íèòá èáæèò Memory Crystal Delta, èíòìòùé ààì íááí ñòíí ìòíáñòè ìðáèóéò á Free Haven.

Èíááà èóá á ýòé èííáòá ñòáíáò èðáñíúí, ùáèéíèòá íà íáí, è ìáðáíáñáòáñù à èííáòò. Òàì àñòù òðè ñáðéííòáá. Íí áñèè áú èò ìòèòíáòá, òí áàòá ðáíòáòáòèý íáííáí ñíèçèòñý. À íà áíçáúòáíèè ñòíèò Book of Liches. Ùáèéíèòá íà íáá - è çàááíèá áúííéííí, ñíæíí áíçáðáàòùñý à ááðááíò çà íááðááíé.

**PAÑOH FROZEN HIGHLANDS**

**Íáðáòíá à áðóáèá ðáéííú**

Íáðéíí ñíæíí ìðíèòè àí Silver Cove íà áíñòíéá.

Íáðéíí ñíæíí ìðíèòè àí Free Haven íà ðáá.

Íáðéíí ñíæíí ìðíèòè àí Kriegspire íà çàìáá.

Íà ñí÷òíáò èíááýò (èç èííòéí à áíðíáá) ñíæíí áíáòáòù àí Free Haven ñí ñíáááèùíèèàì è ÷áðááòáàì.

**Èíáòèèè**

Óííòáí ðýáíí ñ çàìéíí áúçúáááò èó÷éò Fire Archers.

Áúá ìàèí òííòáí, áàèàòùèè òí æá ñáííá, íàðíáèòñý à áíðíáá (ñáááðí-çàíáà èàðòù).

**Óííòáíú**

Íáðáòé òííòáí áááò +10 óðíáíáé ñíòòíñòè ìà ááíú, áòíðíé áááò +20 áá. light íà ááíú, òðáòèè áááò - +5 áá.

light íàáñááà (òíèùéí íàèí ðáç) è óáèáááò ìòèèòááí èç íááí (ííòíí ááí ñíæíí áíñéðáñòèòù), ÷áðááòòùè - +5 áá.

Ándurance íàáñááà (òíèùéí íàèí ðáç) è óáèáááò áúíèàòááí (ííòíí ááí ñíæíí áíñéðáñòèòù), ìýòùè - +20 áá. Speed

è Accuracy íà ìàèí ááíú è ðáñòíé - +20 áá. AC íà ááíú.

**Èááñòù**

Áááò Anthony Stone (ðáí-áíñòí÷íáý ÷àñòù èàðòù, çà áðýáíé ñéàè).

Íáíýòù Stonemason è Carpenter (èò ñíæíí íàèòè à Free Haven), ìðèááñòè èò à Temple Stone à Free Haven. Ííè ñá÷éíò òðáì, ñíñéá ÷ááí ààì íàèèæèò ááðíóòñý è Anthony Stone à Castle Stone. Íí ñááèááò èç áàòááí Cleric à íàñòíýùáí Priest.

Çàðááòèòù ìðèíá à áíðíá è ìðèááñòè ááí è Anthony Stone à Castle Stone. Íí èááá, ìðèíó áíèæáí áúòù à Shadow Guild, ñí, èíááà áú ìðíèááòá ýòí ñáçáíáèùá, òí óçááòá, ÷òí ñí ñááæàè à Free Haven, ááá çàðáèèñý à èáíáèèçàòèè. Èàèòá òóáá. Ííèíáèòá ìðáñòóííèè è ìðèááèèòá ááí à Castle Stone. Óíááà èíðá ñáááðæèò áàòá æáèéáíèá ñíñáòèòù ìðáèóéà à Free Haven.

Áíáóáúòá Sacred Chalice èç òðáì à Bootleg Bay (òðáì íàçúááòñý Temple of Fist), áíñòááúòá ÷áòó à Temple Stone à Free Haven, ñòíí ááðíèòáñù è Lord Stone à Castle Stone. Óíááà áàò Priest ñòáíáò High Priest.

Áááò Eric von Stromgard (ñáááðí-áíñòí÷íáý ÷àñòù èàðòù).

Ìðáèçàòèòá áá÷íò è ááðíèòáñù è Lord Stromgald à Castle Stromgald. Áèý áúííéíáèý çàááèý íáááñòèòá Hermit's Hut à ðáéííá Kriegspire. Ííñéá ýòíáí èíðá Stromgald ñíááðæèò áàñ à Ñíááòá à Free Haven.

Áíáóáúòá èèò÷è ìò áðáéííúáè áàòéí à Icewind Keep è ðáò ìò White Cap è ìðéíáñèòá èèò÷è Lord Stromgald à Castle Stromgald. Ííñéá ýòíáí Archer ñòáíáò Battle Mage.

Ìðè ñííùè íàéááííúò èèò÷è áèèò÷èòá áñá áðáéííúè áàòéí à Ýíðíòá è ááðíèòáñù è Lord Stromgald à Castle Stromgald. Áñááí áàòáí ðáñòù à ñéááòòùèò áíðíáò: White Cap (ðáéíí Frozen Wastes), Silver Cove, Free Haven, Misty Islands, New Sorpical è Kriegspire. Ñíá÷àèà ùáèéíèòá íà çàìí÷íé ñéááæèíá à ñííáàíèè áàòéíè, ñòíí ùáèèèèòá íà áíèùòéí èííéá. Ííá ñòáíáò èðáñííè - áàòíý áèèò÷íá. Èíðá ñááèááò çà ýòí èç áàòááí Battle Mage áúá áíèáá èðóòíáí Warrior Mage.

**Icewind Keep**

Óòò àñá ìðííòí. Ñíá÷àèà ÷áðáç áúòèò á àíðíòáò ìáðááèòá áðááíá çà çàèòùòíé áááòùò ìðýíí áíáðááè, ñòíí çàáèýíèòá à ááà áíèíáúò èíðéáíòá è òàì íàèèèòá ðù÷áàè. Èðíá ýòíáí, à íáíé èç èííáò áú íàéááòá çàíèñèò,

είδιδαγ αίαιδέο, +οί εκ όδρίίαι çàèà áääáò ìòàείίε όίá. Ááδρίεόáñú è áääòè, çà είδιόίε ñóìγέè áðáèè. Íá ìèòóúèáñú. Èèèòá àèèúòá. Óàì áùá íáíá áääòó, είδιδαγ όίæá ìèòóòò (áñèè áú íææèèè íáá óú+áá à áίείáúò èííáòèáò).

Áú ìíáááòá à όδρίίúé çàè. Íáðáááèòá áñáò è ñííòòèòá ìæáíúèèè όδίí. Á ìíæίείóίèèá ááí áñóú óú+áá. Ááδρίεòá çà íááí è èæèòá à ìèòóúáèèéñý ìóίóíá. Óàì á ìáíí εκ ñóíáóéíá è èáæèò óáèú ááèèò ìèñéíá - ñáyçèá èèþ+áè ìò áðáείíúèò ááòáí. Èèèòá à Castle Stromgald.

**Shadow Guild**

Óòò ìóíñóí áñáò ìáðáááèòá è á ìáíí εκ ñóíáóéíá ìæèèòá çáìèñéó, áíáíðγúóþ, +οί ìðείó áίóíá ñááæèè à Free Haven. Èíáéòá à áèèó, +οί æéý ìèòóúááíéý áááðè ááí íááí ìóíñóí ìóίèòè á íáá (íá ùáèèáy ìúèéίé). Íá çáóííæèòá à ñáíóþ ñáááðíóþ èííáòó. Ýóí èíáóòèá, óàì íáò íè+ááí óáίίíáí. Áúá íáíá èíáóòèá - ìíè ìáðáá ááìè ìèòóúáòñý, è áú óáèèèòá γíò ñ èίèúγíèè íá áíá. Íæáìèòá ìá èííéó íá èðáþ γíú, è ìèòóúáòñý ìáúè ìóίóíá à èíííáòá ðýáíí.

**ΡΑΨΟΗ SILVER COVE**

**Íáðáóίáú á áðóáèèá ðáείíú**

Íáðéíí ìíæíí ìóίèòè áí Frozen Highlands ìá çáìááá.

Íá èíðááéá (εκ áίóίáá) ìíæíí ìíáñóú á ðáείí Misty Islands ìí ìíáááèúéíèè, +áòááðááì, ñóááíòáì.

Íá èíðááéá (εκ áίóίáá) ìíæíí ìíáñóú á ðáείí Free Haven ìí áòíðéèáì, ìγóίèòáì.

Íá èíðááéá (εκ áίóίáá) ìíæíí ìíáñóú á ðáείí Eel Infested Waters (ñáááðíúé ìñòóíá) ìí ñðáááì.

Íá èíðááéá (ñ ññòóíáá) ìíæíí ìíáñóú á ðáείí Eel Infested Waters (þæíúé ìñòóíá) ìí +áòááðááì.

Íá ìí+οίáúò èíðááγò (εκ èίíþóίè à áίóίáá) ìíæíí áíáòáòú áí Free Haven ìí ìíáááèúéíèè è ìγóίèòáì.

**Οίόðáíú**

Íáðáúé óίíðáí áááò +20 áá. Intellect è Personality ìá ááíú.

Áóίóίé óίíðáí áíññóíááèèèáááò 25 í+éíá ìááèè.

Óðáðèè óίíðáí áááò +2 áá. Accuracy ìááñáááá.

+áòááðòúé óίíðáí áááò +2 áá. Speed ìááñáááá.

Áñóú è ìéíóίé óίíðáí, είδιόúé ááèááò áúìèáðááí εκ íááí ááçóίíúì (Insane), íí ðáñííèíæááí ìá ñáááðí-áíñòíèá èáðòú, ìá ìñòóíáá.

**Èááñóú**

Áááò Eleanor Vanderbilt (ðýáíí ñ çáìéíá ó þáí-áíñóí+ííáí óáèè áίóίáá).

Οίè+οίæèòú áèòáòú á ìíáçáíáèúá Monolith è çáìááò ìò Silver Cove è ááðíóúòñý è Eleanor Vanderbilt.

Áááò Loretta Fleise (á çáìéá ìá þáí-áíñóíèá).

Áíáíáíðèòóñý ñ áèáááèúòáìè èίíþóáí ìí áñáíó είδιéááñòáò í ìáíé óáίíáíè ìèèèèèè. Èίíþóáí áñááí áááγòú, ðáñííèíæááíú ìíé à áίóίááò Silver Cove, Darkmoor (á ðáείíá Mire of the Damned), Kriegspire, Blackshire, Castle Ironfist, New Sorpigel, White Cap (á ðáείíá Frozen Highlands) è á Free Haven (òòò ñðáçó ááá èίíþóéè). ìíñáðèòá áñá èίíþóé è ìíáíáíðèòé ñ áèáááèúòáìè. Ííè ñíáèáñýòñý ìá ìáúá óñéíáéý. Á Lady Fleise áóááò ìíáááðæèááòú ááñ á ñíááòá à Free Haven.

Íáááñòèòá Altar of the Sun á èðóáá èáííáè è ñáááðò ìò Silver Cove á ìíðáááèáííúá áίè (Áquinox èèè Solstice).

Ýòèò áíáè +áòúðá: 20 ìáðòá, 21 èþíý, 23 ñáíóýáóý è 21 ááèááðý. Ááð Druid ñòáíáò Grand Druid.

Íáááñòèòá áèòáòú Èóίú à Temple of the Moon á ìíèí+ú (òðáì íáóίáèòóñý á ðáείíá Free Haven).

**Monolith**

Á γòíí ìíáçáíáèúá ááì ìááí úáèèáòú ìá áñáò ááðááγòú, +οί ááñò ááì çίείóí è ìèòóíáò áááðè. Íá γòíí áú óçíááòá εκ çáìèñéè, είδιόóþ ìæááòá ðýáíí ñ ìá+æíí ìíáçáíáèúý. Íðáááá, á ìáíí ñèó+áá ááì ìèèèèèñý úáèéíóúò è ìá èίείííá (á èíííáòá èáè ðáç áóááò èó ìáñéíèúéí). Ýóí ìèòóíáò ì+áðááíóþ áááòú.

Á èίíóá èίíóíá áú ìæááðá èñéííúé áèòáòú. Úáèéíèòá ìá ìáì, è áñá èèèèèèè è áðóéáú á ìòðýáá ìíèó+áò +5 áá. Personality ìááñáááá.

**Warlord's Fortress**

Óòò áñý çáááíçèá - èáè ìóίèòè +óúú ááèúòá áóίáá, áááðáè-οί ìá áèáíí. Áíñíèúçóéòáñú ìòáείίé áááðóþ, είδιδαγ ðáñííèíæááíá ìá ìðááίè ñòáíá, ìðèíáðíí á 2/3 ìòèè áίçç ìí èáñóίèòá. Áñóú è áúá ìáíá ìòáείáy áááòú - ìá óðáòúáè èáñóίèòá (áñèè ó ááñ áñóú áίçííæííñóú ìèòáíáèòú çáèèèèèíéáá Wizard Eye ìá óóίáíá «ìáñòáð», γòá èáñóίèòá áóááò ñááòèòóñý ñéíèì óááòíí).

Íóίéáy ááèúòá ìí ìòáείíú ìóίóίááì, áú ñííæááðá ìáèòè à ìáίίé εκ èíííáò ááá èèþ+à - Warlord's Key è Storage Key. Èèþ+íí Warlord's Key ìèòóίèòá áúá ìáíó èίííáò, è ìæááðá ìóείúá ááì áóίááè, ñ είòíòúìè ìááí ááðíóúòñý è èίðáó à Castle Temper.

Íí ìá ñíáèèòá - ìóίéáèòá áñá ìíáçáíáèúá, è á èèèòá à èáçáðíáò áú ìæááðá áúá ìáèí Storage Key. Óáíáðú ó ááñ áñóú ááá ðáèèò èèþ+à, è áú ñííæááðá ìèòóúòú áίèúòèá áίðíòá ðýáíí ñ èáñóίèòáè.

**Silver Helm Stronghold**

Ááì ìááí ñíá+áèá ìóίèòè Silver Helm Outpost á ðáείíá Misty Islands è ñíáñòè óàì Melody Silver.

Á á γòíí ìíáçáíáèúá áú áñòðáòèòá ìðèçðáè, είòíòúé ìííæááð ááì, áñèè áú óæá ñíáñèè Melody Silver. Íí ðáññèáæáò ááì ìá áίéá (Anhk, ìðááíáò óáείé) è ìèòóíáò ìáúé ðáείí.

Óàì áñáò ìáðáááèòá, è ìá óðóίá ìáñóííáí ìá+áèúéèá Gerrard Blackames áú è ìæááðá γòíò áίè.

Èáèòá è Loretta Fleise (á Silver Cove), ìíá ááñ ìíèèáò è Anthony Stone (á Castle Stone á ðáείíá Frozen Highlands). Óàì áú è ìíèó+èòá ìááðááó.

**ΡΑΨΟΗ BLACKSHIRE**

**Íáðáóίáú á áðóáèèá ðáείíú**

Íáðéíí ìíæíí ìóίèòè áí Free Haven ìá áíñóίèá.

Íáðéíí ìíæíí ìóίèòè áí Kriegspire ìá ñáááðá.

Íáðéíí ìíæíí ìóίèòè áí Paradise Valley ìá áíñóίèá.

Íáðéíí ìíæíí ìóίèòè áí Dragonsands ìá þáá.

Íá ìí+οίáúò èíðááγò (εκ èίíþóίè à áίóίáá) ìíæíí áíáòáòú áí Free Haven ìí áòíðéèáì è ìγóίèòáì.

**Οίόðáíú**

Íáðáúé óίíðáí áááò +50 áá. Luck ìá ááíú.

Áóίóίé óίíðáí áááò +30 áá. Magic Resistance ìá ááíú è ìðááðáúááò èñíèáðááí εκ ìááí à èáíáíú.





Firsr Mate – kcops,  
Doctor – yoccm.

Άνεε ιδί+εδοδου ίααίηεηέ η έίίόα, όί ιίέό+εόδ έίίίά αέααίύό αάόίάα όάέαηάόέαέα Star Trek.  
Έίάαα ίαέααόά αηά ηάέόέε, εάεόά ά άίεύοίά ιίάυάίεά η όδáoáίεύίύίε όίίόáίáιε. Ιδίέαέόά ιί αηάί όίίόáίáι όαέ,  
+όίáύ ιίηέάáίέι ηόαέ Well of Varn. Άάέάά άύ ηίáεάόά ιίáίýóύηý ίá έέόόά, έ ιίέό+εόά Control Cube.

### ΡΑΨΟΗ HERMIT'S ISLAND

#### Ιάδáoίá á áδóáέá δαέίύ

Ιάθέηι ιίáεηι ιδίέόέ áη Paraside Valley ίá ηάάάόά.

Ιάθέηι ιίáεηι ιδίέόέ áη Dragonsands ίá áηηόίέá.

#### Όίόáίύ

Όίίόáί, έίόίόύέ εέçá+εάάáό ίάáηόáηόάáίίá ηόάδáίέá (εάέ δác όί, +όί ίόáεηι).

#### Supreme Temple of Baa

Ιό áóίáά έέέόά á çáíááίύέ ιδίόίá, çá óáέηι óáέέέόά όέέέíáδέ+áηέέέ ίáύáέό. Υάέέέέόά ίá ίááí – έ ιίέό+εόά όáέáίηόόáόίό, ιάδáoίηýýέέ ááη á ιίόáέίόç έίίáόό á εáíáέέçáόέç á Free Haven. Όáέáίηόόáό ίá+ίáό δááίόáόύ όίέύέί ιίηέá όίáí, εάέ άύ áέέç+εόά ááí á Supreme Temple of Baa.

Ά ίáίίέ έίίίáόá άύ ίáέááόá όδέ áέόáδý – Altar of Pain, Altar of Earth é Altar of Fire. Υάέέέέόά ίá εάáεáιι εç ίέό. Ýóí ίáíίáí εηίηόόέό çáíόíáύá ááθέι ááδíýí, ιί ιίçáίέέό ιίίέóóύηý ίáíίáí ιίόίι ó áδóáέό áέόáδáέ. Ýóí áέόáδέ:

Shrine of Air, Shrine of Earth, Shrine of Water é Shrine of Fire. Έάáéúέ ιίáύθááό ááθó ηίίόίόέáéýáíηόύ ááίίέ ηόέόέέ ίááηáááá ίá 10 ááέίέό. Άáέηόόç áέόáδέ ίáέί δác.

Ά έίίόá έίίόίá άύ áíááδáόáηύ áí áέόáδý, ίá έίόίόίι έááέό Memory Crystal Alpha. Ιάηέόά ááí Ιόáέέόό á Free Haven.

### ΡΑΨΟΗ PARADISE VALLEY

#### Ιάδáoίáύ á áδóáέá δαέίύ

Ιάθέηι ιίáεηι ιδίέόέ áη Sweet Water ίá ηάάάόά.

Ιάθέηι ιίáεηι ιδίέόέ áη Hermit's Isle ίá çáá.

Ιάθέηι ιίáεηι ιδίέόέ áη Blackshire ίá áηηόίέá.

#### Νόίáόέέ

Ά ίáδáí ηόίáόέá έááέό áδóáόáέό Percival (ίá çáíááá).

Άí áόίόίι ηόίáόέá έááέό áδóáόáέό Odin (ίá áηηόίέá).

#### Όίόáίύ

Όόό áηόύ ί+áíύ ίόáίύέ όίίόáί, έίόίόύέ áíηηόáíáέέéáááό 100 ί+έίá λááέέ é 100 ί+έίá áέçίέ (çáí-áíηόί+ίύέ óáίέ). Νόááύόá Lloyd's Beacon.

### ΡΑΨΟΗ SWEET WATER

#### Ιάδáoίáύ á áδóáέá δαέίύ

Ιάθέηι ιίáεηι ιδίέόέ áη Paraside Valley ίá çáá.

Ιάθέηι ιίáεηι ιδίέόέ áη Kriegspire ίá áηηόίέá.

#### Όίόáίύ

Όίίόáί áááό ááθέι ίáδíýí +50 áá. έί áηáí ιίέáçáόáéýí ίá ááíύ

#### The Hive

Ιό áíό, ιίηέááίýý δácáíόέá. Όόό áηá ιδίηόί – δόáéý-áέáηόáόύ ίááίόίáá, ηόááéáίέý á δááέúίι áδáίáίέ (όίááá δόáéý ηόδáéýçó ί+áδóáýίέ ιί όδέ áύηόδáέá).

Ιόίáέáíύ – ááí ίá áááόό ιίέύçíááόύηý όáέáίηόδέόççúέέ çáέέέéíáíέýíέ. Όáέ +όί ίáááδέόá ηίááíáέέ,

áíηηόáíáέέéáçúέέ ίááέç é çáíόíáύá.

Άδóδáý ιόίáέáíá – áύ áóááόá ιίέό+áόύ ηίááύáίέý ιό Flush System. Έίááá ιίýáέόηý «Flush is in Drogress», áηá á ίόδýáá ιίέό+áό δáíáíέý, áηέέ ίá ηόίýό ίá ηέίέό έáááδáόáό (áηέέ ίáááηόέ ίá έáááδáόύ έόόηηό, όί ιίýáέόηý ίááίέηύ «Protected»).

Άύá ááí ίááí ίáέόέ Hive Sanctum Key, έíá+á ίá áíááδáόáηύ áí δááέόίόá.

×όί áí ίáηέááίέý, όί ιδίηόί óááέόá áηáό, ιίόίι δáηηόδáéýέόá δááέόίό (áέáηόáδáέ έέέ áááé éóέáίέ, ιί á ιίηέááίáí ηέό+áá άύ ίá áóááόá ιίέό+áόύ ηίááύáίέέ í ίáíáηáίίι ιáóáíέçíό áδááá).

Ιίηέá «ηίáδóé» δááέόίόá áηá çáύέόίύá çáέέéíáíέý, ίáέáéáίύá ááιέ ίá ίόδýá, δácááçóηý, é ááη ηí áηáό ηόδóíí ίέδóáέό ááίίύ é έó έίόίέááá. Ιέίáέέόá έó áηáό é áááέόá ίá áύόίá (όáι, ίόέόáá ιίýáέéáηύ έίόίέááá).

Άηέέ ó ίáíίáí εç ááθέό ίáδóηίááέé ηόááé ááύáέ áηόύ ááίίύέ Άδ+εááéúáí ηáέόίέ η çáέέééíáíέáí, áηá

ίέίí+έόηý όίόίóí – έίόááéú έίίίέáíáόýí áçíδááόηý η ίέιέ áíδέáá+ó (όίόý áύ é όáέ áηáό ίáδááέέέ), á

çáέέéíáíέá éç ηáέόέá óááδáέόό ηέέó áçδóúáá.

Άηόύ é áδóáίέ ááδέáίό ίέίí+áίέý έáδó – όίέ+όίáéáίέá δááέόίόá á ιίáçáíáέúá ááç ιίááδáίίáí Άδ+εááéúáí

ηáέόέá (ιίáέáόá ááí áíáύá ίá áδáόύ έέέ ιδίηόί áύáδíηέóú). Έηόáδé, ίέίόáý έίίόίáέá ιδίέçíéááó é á όίι ηέό+áá,

áηέέ ááίίύ óáύçó ááη ηίηέá όίέ+όίáéáίέý δááέόίόá.

ΑΥ ΙΙΑΑΑΕΕΕ!

### ХИТРОСТИ

#### ΈΔÁÑÉÁÍ ΞÉÓÚ ÍÁ ÇÁÍΔÁΟΕΘÚ

Íáέá+áέόá ááδíáá όθíáíý áí +áδááδóíáí, +όί ηάáέáόύ ίáηέíáεηί – áíηόáόί+íí ίόίáηόέ ίέηύιι ιίέέίίίέέó έóέúóá

Ááá, á çáόáí áíηόááέόó ááí á çáίίέ Ironfist. Íáέίέόá έδáηόóýýίέíá ηí ηίίηίáíηόóç Gate laster (áηέέ ó ááη

ίόηόόηόáόáό çáέéýóúá Town Portal), ιίηόáδáέόáηύ ηíáíáíáέóú έίááίόáδó ááδíáá ίό ίáíόáéúó ááύáé. Έáέόá á

ááίέ á δááέίίá New Sorpical, ιίέίáέόá ίá η+áó áηç ηíηόáθóçηý ίáέé+íηόú. Υάέέέέόá ίúέίέ ίá çáéίέ ηόδóííá

ááίέá, áááύ ίáέόέ όáí ηáέόίέ η çáέéýóéáí ιίέáóá. Όáíáδó ιίέáέέçúóáηύ é ηáááδíίέ +áηόέ áέéúáέέ

Buccaneer's Den, áççááóáέόá é ίδéçáíéýéóáηύ ίá έáδíέç çááίέý. Ιáδáέáέόá á ιίόίáíáύέ δááέé é úáέéáέόá ίá

ηόáίό ίáδóá ááιέ. Άηέέ áηá áύέí ιóíáέáéí ίδááέéúí, ίόδýá δáέáίηόδέόóóηý á δááέίí Dragonsands δýáí η

ίáíáύ+íí áúáéýáýúέí çááίέáí. Νίδéáíδéδíáááθéηύ ίá ίáηόίηόέ é ιίέçáíáááθéηύ ίá όίέίό áδáέίίá, ίáδóóίáέόá á

δááέéí δááέúίáí áδáíáίέ é áύηόδóí çáέáóáέόá áíόóóú ιίáúáίέý. Άηέέ έδóúέáόúá όááδé όηίáçó éηíáíáέέóú ιίέ-

ίόδýáá, όί çááδóçéóá ηίόδáíáίίóç έáδó é ιίίόíáóέóá ηίáá. Ά ηέó+áá όηίáδá ίáδóá ááδíýίέ áíí+έç ίáááηόáίáó

Náyòèèèùá Aíáíá (Shrine of the Gods). Áíòðííùòáññù áí íáá èàæáùí +èáíí ãðóíí, +òíáù áñá ìéó+èèè ì 20 ìíòíýííùò áàèíèò èí *áñá*) òáðàèòáðèñòèèè, à íá òíèùéí è íñííáíùí ñáíè. Òðíáàòù ñáyòùíþ æèèòáèèùíí à ìíòíáíí òáæèèá. Òáíáòù íáðàòèòá ñáíè áçíð íà ñáááðí-çàíááíóþ ñòðáíó, òùèàéòáññù à íáá - è áàñ íáðáíáñáò à ñáèòáðííá ìáçáíáèùá. Çááñù íá+íáòñý íáòíýíùáá áñáèùá: íáñéíèùéí ááñýòéíá ááññíùíèáííí òáááþùèò èóáá-òí èðáñòùýí íèþñ ááá áíáèèá. Á íòèñá NWC òáðèò ñòðáíóéúé ááñíòýáíè, - ááçáá ðáçáðííáíù éó+èè ááñíòíçííáí çíèíòá, áñý+áñèèá ìááíáòù... ìáíèíáèòáññù ìí èáñíòíèòá è çàòíáèòá à áéáéíòáéò. Ñíððáíèòáññù è íáúùèòá èíèæíóþ ìíéò, à íáè ñíðýòáíù +áòùðá ìááíáòá. Ááçòñéíáíí, ìáá íáðááòáòñý áíçííáíííòè áúó+èòù Inferno èç ìáííðéíáðòáííí èíèèè çáèèèáíèè. ìáííáèèéò ìòñþáá ðáñííèíáèíí +òí-òí áðíáá ñáðááíòá, ááþùáá ìðè èáæáíí ñííòðá 500 çíèíòùò. ìáííáòáíí áúòáñéèááý ìí ìéòùñý+è ìííáò, áú áíñòèáííáòá ñóíùí à 10 000 çíèíòùò - áíèùòá, è ñíæàèáíùþ, ìíèà èç ñáðááíòá íá áúòáèùò. Áñèè ó áàñ áñòù çáèéýòùá Lloyd's Beacon è Town Portal, òí ñíòááúòá ýéíðù íéííí èñòí+íèèá ááíáá è òáèáíðòèðòèòáññù à áíðíá. Ìñòááèá à ááíèá áñá òéíáíñù, áíçáðáàèòáññù çá ñèááòþðáé ìíðòèáé ááíáá. Ìíæáòá ááèàòù òáè, ìíèá íá íááíáñò, ááíùáè à ñáðááíòá íáñéíí+ááíù ìí ìááááèéíèþ. Áñèè ìáðíáèòù ìí ìáçáíáèèþ, òí íáððóáíí íáíáðòáèèòù òèàò+èèè ñ ááñéííá+íùè òðáááíè è íòñòùè ñèéýíéáíè. ìáááðèòá èò «ìí çááýçéò», ìíè ìèáíáýòñý áéý èçáíòíáèéíý +áúíó è ááèúò çáèèè. Ðáñíòááúòáññù ñ ñáíèíí Áæ. Á. Èáíáááííí (ìðááñòááèáííùí à áèáá æòòéí çéíáííáí áíáèèá) è ùáèèèèòá íá ááèéúé éóá íá ñòíèá, áíáðáòùñý è èíòíðíò ìáðáè èèááð NWC. Ýòí éóá áááò +250 èí áñáí ñííáíùí ìíèáçáòáèéýí ááðíáá. ìíèáá ýòíáí æèòù áàí ñòáíáò ìííùá, æèòù ñòáíáò áñáèéáá. ìá çááóáúòá òñòáííáèòù Lloyd's Beacon.

**ÌÈÈÍÒÈ ÁÍÁÍÁ**

Áúá íáèí ñííííá ìáíùíèòù ñííáíùá ìíèáçáòáèè ááðèò áðááúò ìáðíáé - íáááúòáòù áèòáðè. Áéý ýòí à íá+àèá èáæáííí ìáñýòá íááí ìíñáòèòù ìðíáèèòá à ðáéííá Castle Ironfist (è ñáááðí-çàíááò ìò çáíèá) è ñíðííèòù ááí í ìáèííè+áñòáá. Íí ñèáæáò, èáéíè áèòáòù íááí ìíñáòèòù. Áñèè ìðíáèèòá íá ñíðííèòù, òí áèòáòù íá ñòááíòááò, ááæá áñèè áú ìðèááòá è íáíó à íóæíúé ìáñýò. Èòáè, ìíñèáííáàòáèèííòù ìíñáúáíèý áèòáðé:

<b>Ìáñýò</b>	<b>×òí ìáúòááò</b>	<b>Ááá íáòíáèòñý</b>
January	Might	Bootleg Bay, íá ñáááðí-çàíááá
February	Intellect	Misty
March	Personality	Silver Cove, ìñòðíá íá ñáááðí-çàíááá
April	Endurance	ðýáíí ñ Castle Whiteheaven
May	Accuracy	íá áíñòíéá ìò áíðíáà Free Heaven
June	Speed	íá áíñòíéá ìò áíðíáà Mire of the Damned
July	Luck	ìñòðíá íá áíñòíéá ìò ìðèñòáíè áíðíáà New Sorpigel
August	Fire	à áóéèáíá ðýáíí ñ çáíèíí Kreigspire
September	Electricity	çáíáá ìò òáíòðá ðáéííá Castle Ironfist
October	Cold	è ñáááðò òò òáíòðá ðáéííá Kreigspire, ðýáíí ñ áíðáíè
November	Poison	ìñòðíá íá þáí-çáíááá à ðáéííá Alamos
December	Magic	è ñáááðí-áíñòíéò ìò áíðíáà à ðáéííá Blackshire

**ÈÞÁÈÓÁ ÕÈÐÈ**

Õèðè - ááñíùíá ááæáíý +áñòù ìèðá Ýíðíò. Õèðè íá ñòíèò íá ìáñòá, à èí+óáò ìí áñáé ñòðáíá. Çáñòáòù ááí ìáèíí áñááí à òðáò ìáñòáò - à Blackshire ñ áíðáéý ìí èþèù ìáñýò, à Bootleg Bay ñ ááèááðý ìí ìàòò, à Mire of the Damned ñ áááóñòá ìí ìýáòù. Á òèðéá áú ìíæáòá ìíó+áñòíáàòù à ñíñòýçáíèýò (áñòù ááðíýòííòù çáðááíòáòù ìðèçù, èíòíðùá ñííæáòá òòò æá à òèðéá íáíáíýòù íá çíèíòùá ìèðáíèáèè). Á ýòè ìèðáíèáèè, à ñáíþ í+áòááú, áú ìíæáòá íáíáíýòù à ðáéííá Dragonsands íá ááçáòá ò éóíòíá íá ìðóæéá èèè áíñíáòè, ìðè+áí í+áíù òíðíèéá. ìáíáéí òòò áñòù ñáíè ðèòðííòè. Áí-ìáðáúò, +òíáú áúèáðáòù ñíñòýçáíèá à òèðéá, íááí èíáòù áúñíèéá ìíèáçáòáèè ó +èáííá áðóííù. Áéý ýòíáí ìðèíáíèòá çáèèèáíèá Lloyd's Beacon, à ìíòí - Town Portal, ìðè ìííùè èíòíðíáí ìðýá íáðáííñòáòñý, ñèáæáí, à áíðíá Sweet Water (òáí òííòáí ìðèáááèò áàí ìí 50 í+éíá è ìíèáçáòáèéýí) èèè, áúá éó+òá, ìáðáííèòáññù à ñáèòáðííá ìáçáíáèèùá - NWC (áñèè áú óæá ìíáúááèè à íáí è òñòáííáèèè Lloyd's Beacon). Òáí ìðè ìííùè ááèíáí éóáá íáðáñòèòá ìíèáçáòáèè +èáííá áðóííù íá 250 í+éíá. Çáòáí ìðè ìííùè Lloyd's Beacon ááðíèòáññù à òèðè è íá+èíáèòá áúèáðúáàòù. Òáè òíèùéí áúèáðáòá ìðèçíá à íáúáè ñèíáíííòè íá 30 í+éíá, èáèòá à áíèùòþþ ìáèàðéò, è òáí ìíéò+èòá çíèíòóþ ìèðáíèáèè (ìèðáíèáèè áàí áúááþò òíèùéí ìí íáííí, òáè +òí ìèéááòñý áàí ìíáááòù òóáá-ñþáá). Ááèáá ìáááñòèòá ááçáð à Dragonsands è ýèèèèòéòéòá ñáíèò ðááýò ìí ìíèíè ìðíáðáííá.

**ÌÌÈÓ×ÁÍÈÁ ÁÁÑÈÍÁ×ÍÁÍ ÌÌÙÓÁ**

Ìíñéá áúñíèáíèý çáááíèý à Hall of Fire Lord èáèòá è èàíáíííò èèòò, ðáñííèíáèèáòáíóñý íéííí áúòíáá ýòíáí áííáíá. Ó áàñ áóááò òðè òáíù áéý ðáçáíáíðá ñ íèì. Áúáèðáèèòá «Quest», è ááðíè ìíéò+àò ááñýòù òùñý+ ááèíèò ìíòíííòè. ùáèèèèòá íá òáíá áúá ðáç, +òíáú ìíéò+èòù ñèááòþðóþ ìðòèþ. ìáòíðýòù òéáçáííúé ìíðýáíè ááèíèòáèè ìíæíí áí ááñéííá+ííòè. Ó+ðèòá, +òí áñèè áú áúéááòá èç ááñááù, òí áú ìíòáðýáòá áíçííáíííòù ñííáí áúáðáòù «Quest» à èá+áñòáá òáíù ðáçáíáíðá.

**ÈÁÁÑÓ Ñ ÕÈÁÒÐÈÁÍÈ ÁÈÁÍÓÍÙÓ**

Çáèèèòá à áíí à áíðíáèá Blackshire, ìí íáòíáèòñý íá áíñòíéá ìò òáíòðáèèííáí òííòáíá. Áçýá çáááíèá ó ñòáðíáí ìááá, çááèòáèèòá èç ñóíáòéá ðýáíí ñ áíííí ìýòù òéáòóíè. Èò íááí ðáññòáèèòù ìí ìíáááñòáèè à ìýòè ðáçèè+íúò ðááèíáò. Èó+òá áñááí èñèàòù à ìíèòá, íèçéí ìèáíèðóý íáá çáíèáé. Íòñòù íáèááííúé ìíáááñòáèè ìíðíáááò ìáðíííáæ, òáñèáþùèè òéáòðèè. ìáðá+èñéþ ìáñòá:  
1) Bootleg Bay - ìíáááñòáèè íá ñáááðí-çàíáááí ñòðíáá,  
2) Mire of the Damned - íá þáí-áíñòíéá áíèíò,  
3) Dragonsands - à òáíòðá ìáèàòí+ííáí áíðíáèá,

- 4) Kriegspire - à ñáááðí-çàìàáíí óáéó,
- 5) Sweetwater - ààéééí íà ñáááðá, à ñéá.

Çà íεàçàíííá óñεóáε ñεó+εòá ó εíεáóíá óáííóρ íàððááó - àððáðáεò Percival, íáεàààρòεúε ñááúðáííε ñεíòíñòðáεúííñòρ ε áçðòúààρòεíεñý ñòðáεáíε. Éó+ðáá ñòðáεéíáíá íðóáεá áí àñáε εáðá. Ñàì εááñò íáíáýçàðáεáí áεý íðíááεáíεý ñ ñρáεáðíε εéíεε.

### ÉÁΕ ÁÍÁΟΥΘ ΔΙΑ

Ýòìò ðíá ñéàçúáááò εíεε+áñòáí æεçíε áðááá.

Á ððáìá Çíáε (Temple of Snake) óááéòá çíεíòíáí áðáéíá ε òðúáíεòá áíεç, á íððáíýáíóρ εì εíííàòó. Íááááεá íà εíííεò ε òεéðúá òíòíá, íáðáááεòá íááóç, íàòíáýúεòñý á ððáò ñááúáíεýò. Íñòíðíæí, ááðíε ñòíεéíòòñý ñ òðááíñòíáýúε ñεéáíε òíðεáíεéá, íáíáéí, áñεε áúíáíýò íááóç ε ðáçááéáρòñý ñ íεíε ñááéí+εá, ðí íñíáúò òðóáíñòáε ó íεò íá áíçíεéíáò. Íðòúεáεòáñú á ñòáíó ðýáí ñ ðáí-áíñòí+íúí óáéíí εíííáòú, ááá áúεí ñáá ñááíòðíá (εðáéíáá ñáááðí-áíñòí+íá ñááúáíεá). Íðεðíáðòñý óçáíúεéε òíòíá; ñεááóéòá ñ íáíó ε áñòðá+áεòá ðáíáá íááεááííáí áðááá Q, εíòíòúε +εñòí áíáðíá ñòíáε íá ñááòá (íá ñááíí ááéá Q - íáðòííáε ðáíòáñòε+áñéíáí ñáðεáεá Star Trek, ñááíáεá Éíðεáíá (Ñáíáí íáðáíáí) εç «Áááεéíá-5»). Ááðáòñý áóáéíεíε, +áñòí íóñεááò Finger of Death ε, +òí ñááíí íáíðεýòíá, ñáçεòáεúíí æεáó+. Ááéíñòááííáý ñεááíñòú Q çáεéρ+ááòñý á ááí íááεéòáεúííñòε. Áóáεóéòá ááí áðóéíáρíóρ, áúñòðí íáíñý óááòú, ε, ñòíý áíεíòíóρ (òáε íá òííáòíáòáñú), òðεíáíýéòá áíááòρ íááερ. Áñòú ε áúá íáéí ááðéáíò - áñòáòú òáε, +òíáú Q áí ñááíεúíí ñεðúááε óáíε ñòáíú (íí íεéíááá íá áúòíáεò εç ñááíε íεòε). Óíááá ááí çáééεíáíεý áóáóò óáíεýòúñý çá áúñòðí ñòáíú ε áí ááñ íá áíεáóò. Ááøá íááεý, òðáááá, òíáá áí íááí íá áíεááò, çàòí +áñòú ñòðáε áíεáóεò, á áñεε áú ñááíεááòá ε óáεò ñòáíú ñááεεá, ðí ñááéòá áεòú Q ñááíε +εáíáíε áðóíú (ðó+íúí òðóáεáí). Íñéá íðááááðááííε éíí+éíú áðááá íáúúεòá ááí òáéí, áááú íáεòε Horn of Ros. Íðááíáò òðááñòááéýáò ñíáíε ðíá áðáéíá, ñááíεýρòεúé ðí+íí, á òεòðáò, ñááááεéòú εíεε+áñòáí çáíòíáýú ó ερáúò ñòúáñòá. Á íáðáíí ñóíáóéá éááεàò ððε εíεæéε ñ óáá εçááñòíúíε ááí çáééεíáíεý, á áíò ñáááðééíá áòíðíáí çáíýòíáá - òýòú ñááíòíá, ñáááðáεáúεò ñúóρ íááερ.

### ΙΟΑΘΑΝΘΑΕΑ Α ÇΑΙΙΕ ΑΕΑΙΙΝ

Íðεíáíεòá çáεéýòúá Lloyd's Beacon ε ñááíáóéòá áúçááòú òáéáíðò εç íáííá+áííε íεíúááεε. Çáó+εò áεòíí, çáòí ðáçóεúòáò í+áíú εíòáðáñáí. Íððýá íáðáíáñòòñý áíóòú çáíεá Alamos ε íεáááòñý íéíéí áðíáííε áááðε. Óáíáòú áúòíáεòá, +òíáú ñááíáεòú ñ ðááéíó Eel Infested Waters. Áíðí+áí, áεý ñεúííε áðóíú áñòú ðáçíí í+εñòεòú çáíε òò áðááíá ε εííóεñéíááòú εðεñòáεé íáíýòε.

### ÇΑΑΑΕΑ ΙΑΕΕΝΕΙΑ

Íáεáíεáá íáíáú+íúε, òáéíñòááííúε ε çáíεíáòáεúíúε εááñò. Ááðíε áíεáúí ñ+áðááíí ñááòεòú áñá òýòíááòáòú íááεεñéíá - áúñíεéò εáíáíúò εçááýíεε, ðáçáðíñáííúò ñ áñáíó Ýíòíò á ñáááòñòáεε ñ òðεíòεíí «íáéí ðááéíí - íáéí íááεεñε». Á çáíεñíε εíεáεá óεáçúáááòñý ñáð òáεááííáí áðóííε εçááýíεý ε +áñòú çáøεððíááííε εíòíòíáòεε. Áñá òýòíááòáòú íááíεñáε çáíεñáíú á εíεáεá, ñ áú íá ñááíááòá, +òí çá+εò ýòá ááεéááðáá. Íáðáíεúεòá εíòíòíáòερ íá εεñòíε, çáíáíýý ñòðíεε íá ñòíεáóú, ðí áñòú ñáááúòá òáεñò εáε áú íá áíε. Áíεáíí ñεó+εòúñý ñεááòρòáá:

- 1) In\_the\_land\_of\_
- 2) the\_dragon\_to\_n
- 3) orth\_by\_far\_nor
- 4) theast\_lies\_th
- 5) e\_cache\_of\_the\_
- 6) captain\_neath\_
- 7) the\_weight\_of\_t
- 8) he\_least\_Hid\_f
- 9) or\_the\_ship\_of\_
- 10) the\_sun\_before\_
- 11) her\_functions\_c
- 12) eased\_lift\_the
- 13) stone\_and\_you\_h
- 14) ave\_won\_this\_r
- 15) iddle's\_puzzle\_
- 16) pieced\_\_\_\_\_

Á ðááéíá Dragonsands íá ñáááðí-áíñòíεá ðáñíñéááí ñòðáíúε εðóá, ñááááεáíúε εç íáñéíεúεéò áóεúæíεéíá. Íááéíòá íá áíεúòíε εáíáíú á óáíòðá, ε ñí òðεðíáòñý. Áíóððε εááεà ááá íááε+áñééá εíεáε ñ çáééεíáíεýíε Dark Nontainment ε Divine Intervention íερñ ððε áððáðáεòá, εíòíòúá á ñááéóííñòε óááεε+εááòρ ááéñòáεá áñáò ñòáð áíεðááñòáá.

Ðáçðáøéá çááááεò íááεεñéíá ε íáíáðóáεá ñíεðíáεúá, íá ñááòεðá óóíáεòú. Íááéíòá áúá ðáç íá ñóíáóé, +òíáú òðεíáðáñòε áííéíεòáεúíúá áááñòε òýòúááñýò óúñý+ çíεòúò. Áúá ðáç, áúá... áí ðáò ñð, ñεá íá óáíáεáðáíðεòá ñááñòááííóρ áεááíñòú. Óáíáòú íáíðááéýéòáñú á ðááéíí Kriegspire - á íáñòíí ñááéáíεε íáεáεòá εíεíááò, íáíýρòεúé çíεíòí íá ñúò á ñááíòáíεé íáéí ε íáííó εðóíúíε ñááòéýíε ñ òýòú óúñý+ ñááò. Áíñáíεúçíáááøéñú εí íáñéíεúéí ðáç ε εñ+áðíáá áíçííæíñòε ñááí, ñááíεòá íáðó áíáε, +òíáú áíñáòáíáεòú óíεáεúíúá ñááíáíñòε áíáú εç εíεíáòá. Á εáááεá, òáεéí íáðáçíí óðíááíú áñáò ñááííáεáé ñááéá áíεáíáðááííúò óñεéε ñááéíááòñý áí ááóòñíòíáí. Áñεε ááíúáε éíí+áòñý ðáíúðá, á ðáðíáíúá áúá íáò, ðí ááðíεòáñú ε ñóíáó+εò òεòáòá, +òíáú íááòáòú áúá çíεíðεøéá.

Éεðεéε Øεðáðáá, Áíáðáε Øáíááéíá