

# Прохождение мода Neverwinter nights

---

## **Новые напарники:**

### **Томи Висельник** (полурослик, вор, хаотично-нейтральный)

Сила: 16

Ловкость: 19

Конституция: 16

Интеллект: 11

Мудрость: 8

Харизма: 11

Разыскиваемые предметы:

Глава 1 – Официальный документ находится в Гнезде нищих, в помещении ремонта повозок.

Глава 2 – Звезда Калимшана находится в подвале башни Вэйна.

Глава 3 – Пепел бегущего волка находится в доме Зокана в крепости племени Лося.

### **Даэлан** (полуорк, варавар, хаотично-добрый)

Сила: 18/34

Ловкость: 18

Конституция: 19

Интеллект: 6

Мудрость: 11

Харизма: 5

Разыскиваемые предметы:

Глава 1 – Железная брошь находится в ящике на северо-западе Доков Невервинтера.

Глава 2 – Топор находится в инвентаре Горкана в лабиринтах Зеленого грифона.

Глава 3 – Церемониальное копье Утгардта дает Зокан в крепости племени Лося.

### **Лину** (эльф, священник (целитель Сеханин), нейтрально-добрая)

Сила: 14

Ловкость: 15

Конституция: 17

Интеллект: 9

Мудрость: 17

Харизма: 8

Разыскиваемые предметы:

Глава 1 – Священная чаша Мунбоу находится в доме Мелданена в районе Черного озера.

Глава 2 – Дневник Синта Ла'нерал находится в пещерах троллей в лагере археологов.

Глава 3 – Семя вулканического дуба находится в сундуке на северо-востоке руин.

**Гримгнау** (дварф, священник, законно-злой)

Сила: 18/0

Ловкость: 17

Конституция: 18

Интеллект: 5

Мудрость: 18

Харизма: 3

Разыскиваемые предметы:

Глава 1 – Серебряное кольцо находится в подвале крепости Хельма.

Глава 2 – Мертвая Рука находится в саркофаге на кладбище в Зеленом грифоне.

Глава 3 – Кинжал находится в сундуке в Холодном лесу.

**Шервин** (человек, бард , хаотично-добрая)

Сила: 12

Ловкость: 18

Конституция: 16

Интеллект: 15

Мудрость: 6

Харизма: 15

Разыскиваемые предметы:

Глава 1 – Небесный Эликсир находится в на втором этаже поместья леди Танглбрук на Полуострове.

Глава 2 – Локон волос нимфы находится в доме нимфы в Сердце леса.

Глава 3 – Песня Таморлина находится в могиле Лайенн в Холодном лесу.

**Боддинок** (гном, маг (чародей) , нейтрально-добрый)

Сила: 12

Ловкость: 18

Конституция: 17

Интеллект: 17

Мудрость: 9

Харизма: 1

Разыскиваемые предметы:

Глава 1 – Рецепт дрожжевого хлеба находится в пекарне на западе Гнезда нищих.

Глава 2 – Семя призмцвета в пещерах троллей в лагере археологов.

Глава 3 – Драконья чешуя в одной из пещер в Лунном лесу.

Все присоединяемые персонажи будут соответствовать вашему уровню, но будут иметь не более

2550000 XP

**Начало:**

При достижении вами 1750000 опыта в любом из районов Аскатлы к вам подойдет посланник из Невервинтера и попросит о помощи. Вы можете согласиться или отказать, сославшись на неотложные дела. Если отказались, посланник будет ждать вас на том же месте любое количество времени. Если согласились, вы сразу будете телепортированы в академию Невервинтера.

И так вы оказались в академии Невервинтера. Сразу зайдите в комнату справа от вас, там вы познакомитесь с Дестером и Фентиком, это не обязательно, но для понимания сюжета важно. Фентик предложит вам поговорить с леди Арибет в центральном зале, идем к ней. Леди Арибет вам поведаст о том, как на Невервинтер обрушилось страшное несчастье – необычная чума, как в Невервинтер были доставлены компоненты для лекарства, и странное нападение на академию в результате которого были потеряны все эти компоненты. Вам нужно найти утерянные компоненты и узнать, кто стоит за нападением на академию. Если разговорить Арибет и подружиться с ней, можно получить от нее подарок.

## **Глава 1**

### **Сердце города**

**По всему району можно встретить разных беженцев из всех районов города. Если им предложить помощь, а после решения проблем в их районах снова поговорить, вы получите немного опыта, а беженцы вернуться в свой район.**

**Итак, сначала полностью исследуем всю местность в городе заглядывая во все закоулки и ящички. На юго-западе, Возле Великого Дерева, можно встретить Ниатара – друида, который дает квест – спасти четырех животных, содержащихся в зверинце в районе Черного Озера. Он дает ключ от зверинца и свиток телепортации, а также амулет для разговора с животными. Если вы друид или следопыт амулет вам не понадобится.**

**На восточном краю района находится Башня Плаща (Анклав Звездного Плаща). Там находится Эльтура, которая предлагает главному герою, если он маг, стать членом гильдии магов Звездного Плаща, но для начала нужно выполнить пару квестов: надо найти 4 предмета, которые находятся в тайных лабораториях волшебников, расположенных в 4 районах города и отмеченных у входа особым знаком. Эльтура дает ключ от лабораторий.**

**Далее. Заходим в Маску Лунного Камня. Там встречаю Офалу Шелдарстон. Она дает следующий квест – надо найти 3 похищенных у нее предмета, два из которых находятся в районе Черного Озера, и один в районе Доков. Далее просим у Офалы разрешение для общения с куртизанками на 2 этаже. Для этого надо взять у Олеффа в Зале Правосудия справку, подтверждающую ваше здоровье. В заведении встречаю Джиллса. Он пока разговаривать не хочет. Но после получения задания от Олеффа по поиску артефактов о заговорит. Он предлагает найденные артефакты Халуэта Невера отдавать ему за большую цену (здесь можно поступить двояко – либо действительно приносить ему вещи за большие деньги, либо нужно потребовать у него один из артефактов и отнести его Олеффу). Забрав у него перо Джейкоба, идем в Зал правосудия к Олеффу. Он дает письмо для Офалы. Вернувшись в маску, отдаем Офале письмо и покупаем у бармена жетон. Подымаемся наверх (если вы играете за персонажа мужского пола, то наверху одна из куртизанок дает квест – убить Хоффа в районе Доков).**

**В Сияющем Оружие и Броне для Рыцарей встречаем Дургу. Он дает пропуск в заднюю комнату всем воинам, рейнджерам, паладинам и всем чья сила выше 15. В комнате Маррок - дварф-кузнец изготавливает оружие и доспехи на заказ. У него можно попросить книгу, в**

которой описано все, что надобно для изготовления оружия.

Теперь самое время нанять спутников и отправится на поиски этих Уотердипских созданий. Заходим в “Ярмарку мечей” на юго-востоке района. Здесь вы выбираете себе спутников, навыки которых вам больше всего нужны, и кто вам более симпатичен, так как они будут ходить с вами на протяжении всей игры... Говорите с ними, и узнаете больше об их навыках и умениях. Выбрав спутников, не забудьте сразу поговорить с ними, так как они рассказывают свои истории и дают квесты!

Ну что ж, теперь с полным журналом квестов самое время отправится на поиски приключений. И начнем, как посоветовала Арибет, с района Полуострова.

### Район полуострова

При входе капитан Кипп советует поговорить о побеге из тюрьмы с Седос Себил в штаб-квартире стражи. По карте направляюсь туда. Не доходя до штаба ополчения, находится магическая лаборатория, если вы маг, заходим внутрь, убиваем охранников и забираем из сундука редкую глину для Эльтуры.

Далее. Заходим в дом, не помеченный на карте к северу от входа в район. Перед входом в него на вас нападут культисты. С трупа одного из них поднимаем анонимное письмо, кого надо передать Фентуку. В подвале дома встречаем гнома Брайли и отдаем ему письмо от Олеффа. В сундуке берем 4 вещицы, которые потом понадобятся для обнаружения остальных артефактов.

Идем дальше. Заходим в Штаб-квартиру стражи (ополчения). Там встречаем Седос Себил. Она дает квест – проникнуть в тюрьму, выяснить, что там происходит и доложить ей.

Исследуем местность дальше. Заходим в дома. В центре на улице встречаем мастера Джонса, который также просит провести его до ворот. Далее. В канализации убиваем главаря банды и забираем ключ от главных ворот тюрьмы (теперь в тюрьму можно попасть двояко – через главный вход или туннели Леди Танглбрук – как вам больше нравится). На севере, рядом с поместьем на лужайке лежат ковры (видимо их нужно почистить). Под одним из них лежит ключ от поместья Леди Танглбрук. Используя ключ, заходим в Поместье Танглбрук.

В доме на втором этаже находится небесный эликсир – квест для барда Шарвин.

### Тюрьма

По туннелям выхожу на 1-ый этаж тюрьмы. Мочим всех врагов. По лестнице на северо-востоке спускаемся на этаж.

Наблюдаем сцену разговора Элейфина со своим подручным полуорком Курданом, в конце которой капитан Элейфин уходит вниз по лестнице. Направляемся за ним, по дороге убивая противников. Курдан, после того как поймет что ему кирдык, попросит о пощаде, можно с ним поговорить.

Спускаемся еще на этаж ниже в Логово Мозгоеда. Мозгоед вселился в капитана Элейфина. После смерти Элейфина он переселяется в других стражников которые находятся в камерах. Стражников можно убедить уйти, если ваша харизма или интеллект выше 16, но это надо делать прямо во время боя, пока в них не вселился мозгоед. Когда вселяться будет не в кого, мозгоед самнападет на вас. Убив его, забираем все что с него осталось – собственно мозг и остался. Теперь его надо доставить Арибет и рассказать об этом всем Седос Себил в Штабе стражи.

## Район доков

Чуть западнее от входа встречаю Нейбора. От него узнаю, что в таверне Сиди проводится аукцион на котором за монетки контрабандистов можно прикупить хорошие вещи, и как он сказал, кто-то будет продавать лекарство от чумы. Исследую местность, попутно собирая монетки с нападающих бандитов, можно забрать себе еще и форму моряка.

На юге района стоят 3 человека. Хеммел Мастерсон рассказывает о капитане Каллике, и дает следующий квест - забрать у Каллика фамильный амулет и вернуть ему.

Рядом чуть восточнее стоит Хофф, убив или прогнав которого, выполняете квест куртизанки из Маски Лунного Камня.

На северо-западе в ящике находится брошь Утгарта – квестовая вещь для оруженосца Даэлана.

На востоке района находим еще одну лабораторию волшебника и внутри забираем еще одну квестовую вещь для Эльтуры – флягу с водой.

В центре, рядом с Серебряными парусами заходим в запертый дом, поднимаемся на второй этаж. В комнате лежит ключ от Таверны Сиди.

В лавке торговца "Двадцать в колчане" можно прикупить контрабандистских монеток. Еще монета есть у Гильды в Таверне "Золотое Яблоко" рядом с лавкой торговца.

## Таверна Сиди

Чтобы зайти в Таверну Сиди можно надеть форму кровавого моряка, дать 5 монет контрабандистов при входе, либо открыть заднюю дверь добытым ключом. Внутри стоят 2 моряка – Джалеки и Крестов. С Джалеком можно посоревноваться в исконной русской традиции – кто кого перепьет (помогает снадобье выносливости). Затем выведать у него или у Крестова информацию о Каллике.

Рядом у торговца можно купить много полезных вещей за монетки контрабандистов.

На северо-востоке есть дверь – там стоит шеф-повар. Чтобы пройти надо узнать пароль (а вообще пройти можно всеми возможными способами). Поднимаемся на 2 этаж. Там сидит и парится Ульфанг, который говорит пароль к подвалу. Спускаемся в подвал – это оказалось убежище или склад кровавых моряков.

Убиваем в мех врагов, в из одной из камер освобождаем Дара'ней. Она дает медальон – пропуск в "Серебряные паруса". Выходим на поверхность и идем в "Серебряные паруса".

## Серебряные Паруса

Внутри убиваем кровавых моряков, спускаемся ниже в акведуки. В одной из комнат стоит сундук с загадкой. Кладем в него церемониальный меч, и дверь открывается. Заходим внутрь и попадаем в могилу. В саркофаге лежит квестовая вещь для Олэффа – Амулет Халуэта Невера.

Дальше. Справа от входа возле лодки стоит Харон. Разговариваем с ним и просим его отослать нас вниз по течению. Попадаем в канализацию. Находим там среди остальных врагов Каллика, убиваем его и забираем амулет (квестовая вещь для Мастерсона). Затем, говорим с Венгаулом, который после разговора убегает; забираем из сундука перо Кокатриса

– фрагмент Уотердипского создания.

**Выходим на поверхность.**

Находим Поместье Андрода. Заходим внутрь. В одной из комнат встречаем Андрода и вежливо забираем у него статуэтку (квестовая вещь для Офалы). Выходим наружу. Идем к Хеммелу Мастерсону и отдаем ему амулет Каллика. У выхода из района нападают культисты, у одного из которых находим анонимное письмо. Забираем. Направляемся в центр города и отдаем Арибет перо Кокатриса, а Фентикку очередное анонимное письмо.

Гнездо нищего

У ворот капитан Эргус сразу дает квест – один из его стражников – Уолтерс – пропал и его надо найти. Где он – неизвестно.

Направляемся в гостиницу "Сияющий змей". Там надо поговорить с Харбеном Ашенсмитом. Он просит разобраться во всем происходящем в районе и навестить двух парней – Крестала и Джемани. Крестал живет в центре района, рядом с ремонтной мастерской повозок; Джемани – к востоку от Сияющего Змея. Далее, поговорите с Дрейком. Он говорит, что эти парни забаррикадировались в своих домах. Он дает квест – разузнать, кто стоит за нашествием нежити.

Выходим из гостиницы и идем в Храм Хелма (расположен на востоке района). В Храме встречаю Бертрана, который дает квест – просит найти его пропавшего брата Маркуса.

На северо-востоке возле телеги стоят Альдо и Матилла – они просят найти парня по имени Гектор, который отправился за запчастями для повозки. Ремонтная мастерская Томаса Уилрайта находится в центре района. Там встречаем Гектора.

В книжном шкафу лежит Официальный документ – квестовая вещь для оруженосца Томи Подвисельника.

С Гектором возвращаемся к сломанной повозке.

Далее, заходим в заброшенный дом чуть восточнее Сияющего Змея. На 2ом этаже встречаем Крестала. Он рассказал, что банда использует старый склад в северной части района как штаб. Направляюсь во 2-ой заброшенный дом, который находится на востоке района, там находится рецепт дрожжевого Хлеба – квестовая вещь для наемника Боддинока.

Идем дальше. Захожу в последний заброшенный дом, который рядом с булочной. Там встречаю Джемани. Он говорит о странном доме. Дает оберег и просит найти его брата Торина (квест). Направляюсь в странное здание. На юго-западе находится лаборатория волшебника – внутри забираем еще одну квестовую вещь для Эльтуры - лучину.

Используя оберег, заходим в странное здание. Это оказалось убежище культа.

Убежище культа

Спускаемся в подвал. Выходим по лестнице наверх и попадаем в подземелье Великокого кладбища. В ящике возле склепа лежит свиток с загадкой, кладем в ящик церемониальный щит и заходим в склеп. В саркофаге лежит артефакт – хроники Халуэта Невера (квестовая вещь для Олеффа). Выхожу на кладбище и захожу в Лабиринты проклятых.

В одном из помещений находится труп Торина (пропавшего брата), у него беру кольцо. В зале на северо востоке убиваем Гулнан – Уотердипское создание, и забираем ее сердце (квестовая

вещь для Арибет). Чтобы ее убить надо предварительно уничтожить идола.

Выхожу на поверхность и через главные ворота выхожу в район Гнездо нищего (предварительно можно осмотреть другие склепы).

Возле ворот справа лежит тело Маркуса – брата Бертранда из Храма. Забираем его вещи. Направляемся в склад. Там спускаемся в подвал и в камере находим Уолтерса – пропавшего солдата (квест капитана Эргуса. Чтобы получить опыт за этот квест надо поговорить с Уолтерсом еще раз у выхода из района).

Теперь возвращаемся в заброшенный дом и отдаем кольцо Торина Джемани. Возвращаемся в гостиницу "Сияющий змей" и докладываем Харбену, что сделали всю работу (за них). Далее идем в Храм и отдаем Бертрану вещи его брата (можно и себе оставить).

### Центр города

Идем к Арибет. Отдаем ей сердце Юань-Ти. Олеффу отдаем очередной артефакт. Фентику – анонимное письмо. Кажется, все довольны. Кроме Дестера... Странный он какой-то...

Идем в район Черного Озера.

### Район черного озера

Справа от ворот стоит Формоза в окружении толпы горожан, она дает квест – убить мага Мелданена, забрать у него ключ от склада и принести ей еще его зуб для уверенности в его смерти. На севере возле дома стоит девочка Панкин, которая сразу разбалтывает, что у них за шкафом есть подземный ход. Захожу внутрь, говорю с Тельмой, она сообщает, что надо сказать пароль и можно пройти в открывшийся проход. Внутри упираемся в закрытую дверь, рядом стоит сундук. Кладем в него церемониальную стрелу. В одном из помещений подземелья сражаемся с мечами, охраняющими саркофаг и могилу Халуэта Невера. Доспехи надо отнести Олеффу.

Далее направляемся в заведение под названием Голая Доска. Там встречаем капитана Турина, который дает квест – его старый друг Сэмюэль пропал и его надо отыскать.

Бармену надо отдать пропуск в Перчатку (который вы получили на "Ярмарке мечей" у Гракса). Бармен дает ключ от нижнего этажа. Спускаемся вниз. Разговариваем с Келлисай и сражаемся за медаль три раунда (между раундами перерыв 8 часов). Затем сражаемся с самим Клодусом. Победив его, получаем таверну во владение. Теперь вы можете раз в неделю получать у бармена по 500 золотых.

На востоке района расположено поместье Рамботтома. У него забираем портрет – квестовая вещь для Офалы. На северо-востоке района - поместье Ходжа. Идем туда за последней вещью для Офалы. Ходжа нет дома, однако охрана у него злая. В одной из комнат 3 этажа забираем Позолоченную урну.

На юго-востоке находится лаборатория волшебника. Там забираем последнюю квестовую вещь для Эльтуры - "Облако тумана".

Не далеко от поместья Мелданена встречаем Милли – она дает ключ от своего дома, где есть телепорт в поместье Мелданена. (хотя можно пройти и через главные ворота, перебив стражу). Заходим в поместье.

### Поместье Мелданена

На 1 этаже поместья Мелданена сражаемся с магами и бесами. В западном крыле из тюрьмы и спасаем Сэмюэля. Спускаемся вниз. В помещении на западе за решеткой видим дриаду.

Появляется Мелданен. Разговариваем с ним (тут можно поступить как угодно – а) убить, б) забрать ключ и освободить дриаду; в) заключить более выгодное соглашение – т.е. убить Формозу...). Убиваем Мелданена, забираем у него зуб, ключ и посох. Отпускаем дриаду, и она дает локон своих волос – квестовая вещь для Арибет. На востоке ключом открываем дверь в сокровищницу (осторожно, она заминирована, внутри тоже полно ловушек). Забираем сокровища и Священную чашу Мунбоу (квестовая вещь для Лину). Отправляемся в Формозе за наградой (неплохое ожерелье и деньги).

Далее идем на север – к зоопарку Невервинтера, чтобы спасти животных для друида Ниатара. Внутри убиваем охранников, открываем дверь и убиваем Монтгомери. У него есть хороший лук и адамант. В одной из комнат поворачиваем рычаг, клетки с животными открываются. Надо поговорить с каждым животным (кроме змеи) и предложить бежать к дереву перед входом в зоопарк (можно предварительно приказать им всех загрызть). Затем идем к дереву и активируем свиток Ниатара. Затем одному из животных предлагаем войти в портал, и все животные войдут в дерево.

Идем в Голую доску, где получаем благодарность от Турина за спасение Сэмюэля. Возвращаемся в центр Невервинтера.

### Центр города

Идем к Офале и отдаем ей все ее вещи. Затем заходим в Башню плаща к Эльтуре, отдаем ей 4 вещи. Она дает следующий квест – убить голема и телепортирует в круглую комнату, в которой находится голем. После того как голем умрет, уходим через портал. Если не справляетесь через этот же портал можно просто сбежать. Эльтура в знак вступления в гильдию дает Звездный плащ и появляется возможность покупать особые товары.

Дальше идем к друиду, он благодарит за спасение животных, дает колечко.

Захожу в Храм и отдаю Олеффу последний артефакт. Затем отношу Фентику записку, получаю 300 золотых. И, наконец, когда все дела сделаны, отдаем Арибет последний реактив для лекарства – локон волос Дриады.

Арибет приглашает посмотреть, как делают лекарство. Идем за ней.

...Дестер нас предал и всех нагло обманул. Украл лекарство. Арибет в растерянности и просит поспешить за ним в телепорт, пока Дестер далеко не убежал. Заходим в портал.

Портал выбрасывает нас рядом с фермой Бригана, с другой стороны крепостная стена. Можно поговорить с Бриганом. Далее двигаемся вдоль крепостной стены. Ворота в крепость закрыты, у ворот встречаем странное видение (призрак Мораг). Она расскажет кое-что про крепость хельмитов и про Дестера. Двигаемся дальше вдоль стены и упираемся во вход в пещеру. Заходим.

В пещере полно пауков и ловушек. Из нее есть два выхода – на поверхность внутри замка и в подвал крепости. В подвале вас поджидает много нежити и лжехельмиты. На северо-востоке находится ритуальный зал, в центре демон Каохион. Он поведаст о том, что хельмиты вызвали его, но не закончили ритуал, и теперь он застрял в этом месте. Каохион просит завершить ритуал и освободить его, для этого надо использовать черный фолиант, который лежит рядом на алтаре. Можно поступить двояко – освободить демона и получить награду, или изгнать демона. Если прогнать демона, появится дух хранитель Хелма и предложит вам награду. В одном из сундуков можно найти серебряное кольцо – квестовая вещь для



Гримгнау.

Вход на 1 этаж крепости находится на северо-западе, поднимаемся на 1 этаж.

Сразу у лестницы вас встречают 3 лжехелмита и невидимый сталкер. С трупа одного из хелмитов поднимаем камень Хельма. Продвигаемся по коридорам на юг к главному входу. В комнате с пьедесталом стоят доспехи-призраки. Кладем камень Хельма на пьедестал и оживляем призраков. Теперь ожившие доспехи будут следовать за вами и помогать в бою. На северо - востоке в главном зале вас ждет битва с лжехелмитами возглавляемыми могучим псевдохелмитом. Рядом лестница на 2 этаж, поднимаемся.

На этом этаже нет ничего примечательного кроме множества врагов. Зачищаем помещения, у лестницы на 3 этаж встречаем Фентика. Разговариваем с ним, Дестер находится этажом выше. Подымаемся. В зале в центре ритуального круга стоит Дестер, окруженный зомби. Убиваем всех зомби и сражаемся с Дестером, Дестер сдается. В диалоге можно сразу отвести его в Зал правосудия, но лучше, приказав ему стоять на месте, осмотреться и заглянуть в комнаты. Там можно найти много полезных вещей.

Осмотревшись, ведем Дестера под суд.

Конец I главы.

Дестер сожжен на костре, Фентик повешен.

Арибет в отчаянии.

Лекарство возвращено. Охота за культом перемещается в город Порт Лласт. Завершив все свои дела в Невервинтере (можно выковать магические предметы в местной кузнице), выходим из города через центральные ворота и отправляемся в Порт-Лласт

Глава II – Порт-Лласт и Лускан

## Порт-Лласт

У дверей ко мне подбегает сын фермера. Они живут к югу от ворот. Бандиты похитили его мать и он просит поговорить об этом с его отцом Герролом.

Исследуем карту. К югу от входа в город находится портовый склад. Внутри склада стоят капитан Мунг и капитан порта Причев. У Причева есть грузы для Невервинтера и Уотердипа. Надо уговорить Мунга взять груз для Невервинтера, он важнее. За выполненный квест получите немного золота и 20000 ХР.

Далее идем в Храм Тира в центре города. Предлагаем свою помощь жрецу Ньюрику, и он дает задание спасти трех юношей превратившихся в оборотней и убить главного оборотня – Черного волка.

Идем в таверну “Герб Союза”, это рядом с храмом. Внутри встречаем Элайта Кролнобера из Эвермита. Для возвращения в родной Эвермит ему требуются три недостающих для скипетра камня. Соглашаемся помочь. Потом разговариваем с Эндером, он расскажет где искать пропавших юношей (квест Ньюрика). В таверне с вами заговорит некий Соломон и предложит в подарок полезное колечко, берите.

На втором этаже таверны вы встретите Эльтуру. Она дает задание по поиску пяти томов древнего Имаскара. У нее также можно прикупить разные магические штучки.

Выходим из таверны и направляемся в ратушу на западе города. На 1 этаже ратуши вы встретите всех наемников из Ярмарки мечей Невервинтера. Командует здесь всем мэр Порт-Лласта Кендрак. Он дает задание поймать сбежавших заключенных и принести ему в качестве доказательства их уши. Поднимаемся на 2 этаж. Здесь нас ждут леди Арибет и Аарин Генд. Они дают задание найти базу культа. Все доказательства надо приносить Аарину (если разговорить Аарина и подружиться с ним, можно получить неплохой подарок).

Выходим из Ратуши, к вам сразу подойдет сын фермера и попросит о помощи. Бандиты похитили его мать, подробности нужно узнать у его отца Геррола на ферме (это на северо-западе следующей локации). Рядом с ратушей расположен дом Эйзенфельдов. Идем туда и на 2 этаже встречаем одного из пропавших юношей – Урта. Он превратился в вервольфа и нападает на вас. После получения приличного урона он остановится и заговорит с вами. Предложите ему надеть один из амулетов Ньюрика после чего он излечится. Опыт, благодарности и все такое. Выходим из дома и направляемся на северо-восток в дом Вэйнива. На втором этаже лежит охранный камень Вэйнива – забираем, пригодится.

На северо-востоке есть дверь в городской стене, это вход в роццу. В роцце на северо-востоке вы встретите следопыта Балларда. У него можно купить следопыто-друидские вещички. Он же дает задание выяснить почему все животные в лесу Невервинтер сошли с ума и нападают на людей.

Всё, все задания в Порт-Лласте получены, выходим из Порт-Лласта на Северную дорогу.

### Северная Дорога

На северо-востоке расположена ферма Геррола. Он дает квесты – найти и спасти его жену Лию, а также предлагает награду за голову огра-мага Дергиаба.

Идем в Пещеры Гоблинов и Орков. На северо-востоке в комнате соглашаемся принести лидеру гоблинов головы вождей багбиров и орков. В этой же пещере убиваем вождя орков и направляемся на юго-восток в пещеру багбиров. На юго-западе в клетке томится жена фермера Лия – освобождаем. Лидер багбиров находится в комнате на юго-востоке. Мочим его и всех остальных багбиров. На северо-востоке есть спуск в нижние пещеры. Отправляемся туда. В пещере разнообразные враги, в помещении на северо-востоке засели огр Дергиаб и представитель культа Ганон. Всех убиваем, забираем с трупа Дергиаба его голову, а в одном из сундуков дневник Ганона (его надо предъявить Аарину). Поднимаемся в пещеры гоблинов и орков и отдаем голову Дергиаба вождю гоблинов. Выходим на поверхность и направляемся к фермеру за благодарностью за спасение его жены и уничтожения Дергиаба.

### Южная дорога

На севере карты, недалеко от вас в скале есть вход в пещеру - заходим. Там встречаем оборотня Брана. Сражаемся с ним, пока он не сдастся, и заставляем одеть амулет. Он благодарит и отдает свое кольцо для Ньюрика.

На юго-востоке расположена башня волшебника Вэйнива. Чтобы пройти к ней нужно пройти по мосту, который охраняет тролль Лерк. Он вас пропустит, только если у вас есть охранный камень Вэйнива, персонаж с интеллектом не ниже 16 может его обмануть. Остальным остается только убить тролля. Также в юго-восточном углу

карты есть вход в подземелье, откуда тоже можно попасть в башню. Рекомендую войти в башню через подземелье. Благодаря оберегу Вэйнива, внутри никто не нападает. Справа возле входа в ящике лежит Звезда Калимшана – квестовая вещь для Томи Подвисельника.

Поднимаемся на 1 этаж, или заходим с улицы в башню. Здесь вы встретите двух големов и несколько контейнеров с различными ингредиентами. На одном из алхимических столов можно создавать магические вещи. Поднимаемся на 2 этаж, там встречаем Вэйнива. Он нападает, потом сдаётся и говорит, что камень эльфа Элайта находится в его лаборатории и даёт квест – закрыть портал демонов. Дает свиток снятия магических печатей. Забираем в библиотеке Вэйнива книгу Льда (квестовая вещь для Эльтуры) и, используя свиток, поднимаемся на этаж выше. Там убиваем чертенка Гулгаша и берем его сердце. Сердце надо положить в жаровню, тогда портал хакроется. В сундуке берем драгоценный камень Вэйнива (квестовая вещь для Элайта). Получаем благодарность и награду от Вэйнива и выходим из башни.

На юге, возле дороги, есть еще одна пещера. Заходим внутрь. Убиваем всю нечисть и с трупа Главиуса забираем трактат о забытых Героях. На севере в сундуке вы найдете зелье стойкости. В центре пещеры есть водоем, чтобы проплыть, используем зелье стойкости (при конституции 18 и выше оно не понадобится). Вынырнув вы оказываетесь в другой пещере. После щелчка мышью на саркофаге появляется Маегэль и задает загадку. По найденной книге отвечаем – "Клан Мириалис" (чтобы получить опыт – не надо говорить о книге!). Выходим на поверхность и направляемся на юг к фермам. На дороге встречаем Соломона из таверны Порт-Лласта, он требует прекратить поиски культа и уходит.

### Фермы

Чуть западнее от дороги встретим Пита о'Дила. Он даёт квест – убить волчицу по кличке Серебряная Спина, и принести ему ее голову. Отправляемся на юг и заходим в Логово. Сражаемся с Волчицей, пока она не сдаётся. Волчица умеет говорить, оказывается. Затем уговариваем ее не нападать на коров фермера (кто злой – можно ее просто убить). Идем к ферме и уверяем Пита, что волчица больше не будет нападать на его стадо. Со второго раза он верит. На востоке находится еще одна ферма. Фермер Инго рассказывает интересные вещи о Чарвуде. Заходим в его дом. В доме встречаем Эрика. Он даёт квест – забрать брошку у Констанции – дочери о'Дила. Идем опять на ферму О'Дила. Заходим в дом и забираем у Констанции брошь. Несем Эрику – опыт и золото. Исследуем дальше местность. На юго-востоке находим палатку Стриджа (беглеца из тюрьмы – квест мэра). Говорим с ним. Он предлагает поиграть. Можно и поиграть. Но если выиграть, он убежит. В общем, убиваем и забираем ухо. Теперь направляемся в Чарвуд по дороге на востоке. У выхода с локации встречаем Соломона с компанией культистов, всех мочим. С трупа Соломона поднимаем письмо (надо показать Арибет).

### Лес с Призраками

В разрушенной башне на северо-востоке находится старый свиток с рунами. На юго-западе находится древнее сооружение. Возле него на трупе находим дневник исследователя. Теперь можно кликнуть по светящейся надписи сооружения. Надо нажать на правильные руны. По старому свитку выбираем – Невер + Будет + Правильно. Появляется портал. Заходим внутрь. Убиваем скелетов и прочую нежить. В зале на северо-востоке убиваем лича и из саркофага забираем Маску Нетера. Выходим на поверхность. Направляемся на юго-восток и переходим в Чарвуд.

## Чарвуд

В гостинице встречаем странного человека. Он оказался культистом. Его дневник надо отнести Арибет. Напротив в здании мэрии встречаем мэра Мобли. Он говорит, что что-то странное случилось с замком Джарег. Идем проверить.

## Замок

Внутри встречаем Астральную деву и соглашаемся быть судьей в деле об убийстве детей (квест). Идем расследовать и собирать улики. По лестнице на северо-западе заходим в башню Квинта. В одном из шкафов в библиотеке берем том Смерти (квестовая вещь Эльтуры). Возле входа в маленькой комнате беру ключ Квинта. В самой дальней комнате на юге встречаем Квинта. Слушаем его версию случившегося и берем письменную клятву. Выходим на 1-ый этаж и идем на восток в Башню Карлата.

Исследуем этот этаж, на котором можно найти жезл Карлата, жезл защиты от зла, Имаскарскую книгу огня (квестовая вещь для Эльтуры). Читаем большую книгу, где описан ритуал вызова демона Белиала. В комнате для вызова в жаровню кладем брюхо огненного жука. На себя колдуем заклинание защиты от зла, а на жаровню – заклинание "пылающие руки". Появляется Белиал. Просим его рассказать историю и берем письменную клятву. В комнате на севере находим Карлата и выслушиваем его версию. Берем и с него письменную клятву. Возвращаемся в комнату Суда.

Отдаем Астральной деве клятвы, и начинается суд. В процессе вызываем Белиала, и он признается в совершении преступления. Филактерию забираем себе (дает постоянный иммунитет к истинной смерти и дезинтеграции). Все свободны. Теперь выходим из замка, и мэр Мобли благодарит вас за спасение Чарвуда.

## Порт-Лласст

Возвращаемся в Порт-Лласст к Арибет с докладом. Затем выходим из города и направляемся на восток к Восточной дороге.

## Восточная дорога

Заходим в лагерь археологов, там встречаем Джакса. Он дает квест о поиске доказательств существования древней расы созидателей (он просит книгу). В одной из палаток разговариваем с Реватом. Он рассказывает, что тролли украли его мать, и дает квест – спасти ее (дает свое кольцо). В другой палатке встречаем Лентона. Его квест – очистить пещеры от троллей и принести голову их вожака в доказательство. Отправляемся на запад лагеря. Там находим Делилу (квест мэра о сбежавших заключенных). Можно ее убить, а можно договорится и взять ее ухо с меткой. Далее направляемся на север к пещере.

Захожу внутрь. Возле спуска в нижние пещеры нахожу мать Ревата и отдаю ей кольцо, она телепортируется на поверхность. Спускаюсь глубже в пещеры троллей. В самом нижнем уровне – руины рас созидателей.

## Руины Рас Созидателей

Зачищаем пещеру от троллей, на северо-востоке встречаем мать Ревата. Отдаем ей кольцо, и она телепортируется домой. Идем на северо-запад к проходу в следующую пещеру. Недалеко от входа с тела искателя приключений берем дневник Синта Ла'нерал (квестовая вещь для Лину). Переходим в следующую пещеру.

Здесь ничего и никого кроме троллей вы не встретите. Разве что пленника Дариуса (он нужен чисто для получения информации). Зачищаем пещеру и переходим в другую через проход на северо-западе.

В этой небольшой пещере обосновался вождь троллей, в сундуках лежат его сокровища. Всех убиваем, с тела убитого вождя забираем его голову, а из одного из сундуков кольцо-печатку (оно необходимо для прохода в другую пещеру). Выходим из пещеры назад. К юго-востоку от места вашего появления есть проход в другую пещеру. Идем туда.

В проходе стоит голем. Надо предъявить кольцо-печатку, чтобы пройти. Отдаем ему кольцо и проходим дальше. Зачищаем врагов, на северо-западе в сундуке забираем свиток создателей и (если в группе Боддинок) семя призмочвета квестовая вещь для Боддинока). Несем его к голему у прохода к порталу на юге. Входим в портал и перемещаемся в другое подземелье.

Зачищаем локацию, на северо-востоке сражаемся с последним големом и людоящерами. В саркофаге берем книгу – История Руин Созидателей (квест для Археолога). Возле выхода на поверхность в коридоре лежит труп, у которого есть дневник – квестовая вещь для оруженосца Лину.

Выходим на поверхность и возвращаемся в лагерь археологов. Джаксу возвращаем книгу. От Ревата получаю благодарность за спасение мамы. Лентону отдаем голову тролля. Далее направляемся по дороге на восток. На вас нападет оборотень Гет. Когда он сдастся, заставляем его одеть амулет Ньюрика. Гет отдает свое кольцо. Далее направляемся к роще друидов, что на востоке.

### Роща друидов

В лагере встречаем главного друида Аавила. Он дает квест – найти 3х пропавших друидов и выяснить, что случилось с Духом Леса, и при возможности вылечить его. В этой же роще находим палатку эльфа Вайверна (квест мэра). Убиваем его, забираем ухо. Теперь по мосту идем в сердце леса.

### Сердце леса

Заходим в дом ведьмы Сетары, что на юго-западе. Она просит зеркало тщеславия (квест), которое находится у Нимфы. Направляемся на северо-восток в дом Нимфы в дереве. В кмнате встречаем Терари – друида из Рощи. Спасаем его. Он также дал информацию, что чтобы попасть к Духу Леса нужно войти в специальный пруд-телепорт в другой мир, где обитает Дух. Рядом в шкафу лежит прядь волос Нимфы – квестовая вещь для Шарвин. Дальше, в зале встречаю саму Нимфу. Она говорит, что чтобы попасть в мир Духа, надо воспользоваться на алтаре пруда особым церемониальным кинжалом. Рядом в ящике нахожу этот самый кинжал, и зеркало тщеславия.

Идем опять к Сетаре, отдаем ей зеркало. В качестве награды получаем от ведьмы драгоценный камень Сетары (квест эльфа Элайта) и ключ. Спускаемся в подвал, в сундуке забираем Имаскарскую книгу резонанса и освобождаем из клетки пропавшего друида.

Выходим из дома и направляемся на восток к пещере. Внутри, убив всех пауков, освобождаем из кокона Орлейна – пропавшего друида. Выходим на поверхность и направляемся к водопаду. Здесь, используя церемониальный нож, попадаем в Мир Духа.

## Мир Духа Леса

Встречаем Духа леса, он нападает. Сражаемся с ним, пока он не сдастся. На юге стоит сумасшедший гном. От него узнаем, что лекарство для духа спрятано где-то на поляне среди камней. Ищем. Гном нападает, с его трупа забираем дневник (его надо предъявить Арибет). На небольшой поляне среди булыжников действительно находим противоядие. Отдаем противоядие Духу леса (кто злой – можно наоборот убить его). Через портал выходим обратно в лес. Возвращаемся в рощу к друидам. Аавил благодарит за спасение друидов и духа Леса. Возвращаемся в Порт Лласт.

## Порт Лласт

В Храме Неурику отдаем три кольца. Осталось найти сэра Каратиса и Черного Волка. Отчитываемся перед Арибет. Выходим из города и направляемся на север к Зеленому грифону. У выхода из города нас встречает Джахиль (для гг женщины Тарран) и дает квест – спасти его брата Неву, который находится возле стоячих камней на локации фермы.

## Зеленый грифон

На дороге на вас нападает Чернослов Костолом – прислужник культа. Зря... Слева от дороги находим Волчью пещеру. Заходим. Внутри – Логово Оборотня Каратиса. Сражаемся с ним, пока он не сдастся и заставляем его одеть амулет Ньюрика. Каратис отдает своей дневник, в котором говорится, что Эльхеор-торговец и есть настоящий оборотень. Заходим в самую гостиницу Зеленый Грифон. В зале встречаем Замитру (квест эльфа Элайта). Она уходит на верхний этаж. Следуем за ней. Убиваем и в сундуке берем последний драгоценный камень для Элайта. В другой комнате встречаем преступника – минотавра Зора. Убиваем его и забираем ухо.

Идем в Храм Порт-Лласта отдаем дневник Ньюрику. Бежим в гостиницу и сообщаем Эндеру, что Элхеор и есть Черный волк. Эндер говорит, что Элхеор только что ушел к себе в дом. Направляемся туда. Убиваем его и забираем его зуб. Опять идем к Ньюрику и отдаем ему зуб. Заходим еще раз в гостиницу и говорим с Эндером. Миссия с оборотнями выполнена. Элайту возвращаем драгоценные камни. Квест Элайта тоже выполнен. Кендраку предъявляем уши бандитов. Но у него теперь другая забота, последний из сбежавших заключенных Езгар похитил его дочь Шалдриссу. Возвращаемся в локацию Зеленый грифон.

## Зеленый Грифон

На северо-востоке находятся Шахты. Заходим туда. убиваем всех огров и в помещении на юго-западе встречаем Есгара. Разговариваем с ним, убиваем, забираем ухо и ключ. Ключом открываем темницу на северо-востоке и освобождаем дочь мэра. Возвращаемся к Кендраку и получаем награду за спасение, отдаем также ухо Есгара. Миссия выполнена. Теперь осталось изучить гостиницу Зеленый Грифон и найти последний том Имаскара.

## Гостиница Зеленый Грифон

В гостинице от постояльцев узнаем, что торговец Мутамин проводит состязания авантюристов (квест). Разговариваем с Мутамином, он дает ключ от подвала. Заходим. Джару объяснил правила, платим ему 1000 золотых. Начинаются состязания.

**1 уровень:** Всех убиваем, в одном из ящиков забираем хрустальный череп. Здесь 2 варианта перехода на 2 уровень – либо убив паучиху и пройти за ней в дверь, либо

поговорив с Юань-Ти (можно и убить, но за загадки дают опыт). Ответы на загадки Юань-Ти: 1) 15 рыцарей; 2) 12 безделушек и 5 девушек. Получаем хрустальную лягушку. Проходим дальше.

### 2 уровень:

Проходим через дверь паучихи. Убиваем всех минотавров. В сундуке на северо-западе забираем хрустальное насекомое. В этом подземелье на вас нападет Горкан. У него забираем топор – квестовая вещь для оруженосца Даелана. Возвращаемся и проходим через дверь Юань-Ти.

### 3 уровень:

Убиваем всех врагов и в сундуке забираем ключ. Проходим дальше на восток, там, в сундуке лежит хрустальное яйцо, забираем. Теперь продвигаемся на восток до упора в дверь с магическими устами. Если у вас есть все 4 хрустальных безделушки, дверь откроется. Статуя загадывает загадку. Кладем нужный предмет (яйцо) в сундук и телепортируемся на поверхность. Идем к Мутамину за наградой.

Выходим на улицу. Идем на юго-запад, изучая местность. Видим дом кладбищенского сторожа и само кладбище. У сторожа берем ключ от склепа. Идем туда, убиваем всех зомби и заходим в склеп. В склепе мочим всю нежить, убиваем Торраса, в саркофаге забираем том Жизни Имасакара для Эльтуры. В другом саркофаге лежит рука трупа – квестовая вещь для оруженосца Гримгнау.

### Фермы

Сразу идем в локацию Фермы искать Неву. Подходим к Стоячим камням на юго-востоке. Засада... опять культисты. Убиваем всех, с бездыханного тела Невы забираем письмо. Возвращаемся в Порт-Лласт.

### Порт Лласт

Сразу идем к Эльтуре. Отдаем ей книги. Отдаем Арибет письмо к Неве. Выходим на северную дорогу в направлении Зеленого грифона. На нас нападает Вардок со своей бандой. С его трупа забираем письмо и предъявляем Арибет.

Что ж, все квесты выполнены, разговариваем с Аарином и идем в Лускан. У ворот встречаем Сержанта. Он спрашивает, кто вы такой, и открывает ворота.

### Лускан

Сразу у ворот встречаем группу сражающихся бандитов, помогаем умереть тем, кто выживет. Дальше встречаем Грегора. Он дает полную информацию о происходящем в Лускане. Начинаем обследовать местность.

Заходим в публичный дом "Подмигни и ущипни". Разговариваем с мисс Беллой. Она предлагает поговорить с человеком наверху (для мужчин – с Рэйн, для женщин – с Оретом). В зале встречаем гнома Эрба. Он дает квест – забрать кольцо у леди Джедейл. Рядом в комнате находим Иветт. Она рассказывает свою историю и дает квест – забрать ее ребенка у Галрона, который живет в на севере города.

Теперь заходим в Храм тира рядом с борделем. От Аарина узнаем, что Арибет бесследно исчезла. Аарин говорит, что чтобы попасть в Башню культа, надо найти пропуск с печатью, но печать есть только у высших капитанов (квест). Вы должны печать, и

Аарин без труда подделает документ - пропуск. Выходим на улицу.

Слева заходим в здание – трактир "Тесак". На первом этаже разговариваем с Эленвидом. Получаем квест – найти его сестру Эвейн, которая находится в плену у капитана Курта. Он дает свое кольцо для Эвейн. На втором этаже встречаем Лонду. Она рассказывает свою историю и дает квест – найти ее 9-рых детей, которых похитил капитан Барам.

Выходим на улицу и сразу решаем выполнить квесты Эрба и Иветт. Идем на север и заходим в поместье Джедейл. На втором этаже стоит леди Джедейл. Забираем у нее кольцо путем.

На северо-западе расположен дом Галрона, идем туда. У Галрона ребенка можно либо выкупить, либо забрать с его трупа. Поступайте как сочтете нужным.

Далее, заходим в канализацию через один из люков. Убиваем всех врагов и находим на северо-западе Капитана Барама. Барам предлагает за 1000 золотых принести ему голову капитана Курта. Можно торговаться на 1500 золотых и потребовать освободить детей Лонды. На том и сторговались, все равно убивать придется обоим. По канализации проходим на юг до выхода. Выходим в доках (можно выйти на поверхность и пройти в доки через пролом в стене на юго-западе).

Направляемся на юго-запад к убежищу Курта. У входа стоит сам Курт, разговариваем. Если ваша реакция высокая (определяется из расчета вашего характера и репутации), Курт предложит вам 1500 золотых и 2 магических предмета. Соглашайтесь. Можно поступить наоборот, то есть сначала поговорить с Куртом, а потом с Барамом. Тогда предметы предложит Барам.

Идем к Бараму. Атакуем его и он исчезает. Проходим в ворота. У входа убиваем Юань-Ти и находим у нее записку, из которой узнаем, как испортить ритуал. Переходим в логово Барама.

### Убежище Барама

Идем на северо-восток в комнату призыва. Там разбиваем надгробный камень, и процесс производства скелетов прекращается. Убиваем Юань-Ти, которая лишилась магической защиты. В следующей комнате убиваем Барама и всю нежить. Забираем с трупа его башку, а со стола берем печать.

Далее на западе находим паучью пещеру, убиваем всех пауков и из кокона освобождаем няню Мириам, которая говорит, что все дети Лонды погибли. Она отдает игрушечного медвежонка для Лонды.

### Убежище Курта

Отдаем Курту голову Барама и получаем награду. При попытке зайти в дом или атаковать Курта он телепортируется в свое логово. Идем за ним в дом, а там спускаемся в подвал. Убиваем всех его телохранителей и его самого. С тела бездыханного Курта забираем ключ. В центре подвала находится зал с порталом из которого постоянно лезут разные твари. Нужно закрыть портал. Идем в комнату на северо-западе. Убиваем гоблина сжигающего книги и забираем из костра том чистой мысли. На столе лежит книга, в которой описано как закрыть портал, а у мертвого Бурка можно взять гладкий жетон. В колодце на юго-востоке забираем светящуюся сферу с водой. Затем помещаем жетон и сферу в портал и он закрывается. Направляемся в тюрьму на северо-востоке.



Там убиваем надсмотрщика и освобождаем Эвейн. Идем на выход.

В центральной части района, рядом с выходом из канализации находим брошенный дом, у дверей которого статуя. Это оказывается Руины Иллуска. Заходим. Убиваем в комнате череповоина и кладем его череп на алтарь. Первая печать сломана, заходим в руины.

### Руины Иллуска

В одном из залов убиваем павшего героя и забираем с него сердце, которое кладем рядом на алтарь. Еще одна печать сломана, открывается дверь на следующий уровень.. Проходим дальше. На следующем уровне на северо-востоке убиваем охранника – водного элементала и берем у него чашу с освященной водой, которую также кладем на алтарь. Последняя печать сломана, идем вниз сражаться с личем Волероном Проклятым. Волерон уничтожен, проклятие Иллуска снято. С трупа Волерона забираем неплолую мантию. Выходим в Лускан. Сдаем все квесты, Лонде отдаем медвежонка. Она дает ключ от сокровищницы ее мужа, который находится в канализационном коллекторе – надо сходить и забрать.

Идем к Аарину Генду. Он подделывает документы и дает нам, чтобы можно было пройти в башню. Направляемся к воротам. Охраннику отдаем документ, и он пропускает вас.

### Башня хозяина

Внутри в зале разговариваем с послами Йенашей и Гураком. Поднимаемся на 2 этаж. На 2 этаже убиваем всех магов, в одном из шкафов берем камень портала, с его помощью перемещаемся на 3 этаж.

На 3 этаже: в жаровню, из которой вылетают бесы, кладем глаз Квазита, а в жаровню, из которой вылетают квазиты – глаз беса, и порталы закрываются

Поднимаемся на 4 этаж, на столе находим записи лаборатории, что чтобы создать жезл, нужно поместить в аппарат череп горгульи, язык слаада и прочитать заклинание “Тайное слово”. Телепортируемся на 5 этаж.

На 5 этаже встречаем суккуба Нифитис, она просит вызволить ее из ловушки, уничтожив жаровню. В награду получаем амулет Векны. Телепортируемся на 6, там убиваем лича.

7 этаж. Проход на 8 этаж заблокирован, пройти можно только выполнив задание лича Арклема. Нужно уничтожить 3 жаровни, после чего лич разблокирует вход на 9 этаж.

На 8 этаже наблюдаем сцену посвящения Арибет на службу Мораг и силам зла. Меня замечают и атакуют... После сражения в столе находим дневник Маугрима и узнаем, что Мораг ищет "Слова Власти", и одно из них уже найдено.

Теперь отправляемся в Храм и рассказываем Аарину Генду о предательстве Арибет и о словах Власти. Затем направляемся все вместе в Колодец Берунны.

### Глава III – Колодец Беорунны

Говорим с Аарином. Он дает квест – найти три Слова Власти и доставить их в срочном порядке ему. Предлагает поговорить с археологом Лилиан Кембридж в гостинице. Тут Выходим на улицу.

Итак, первым делом ищем Лилиан. Заходим в питейное заведение. Подходим к пьяной Лилиан. Она рассказывает немного о Словах Власти и дает квест – найти ее Снежный Шар, который был украден волшебником Нексом. Заходим в Храм Тира, что на северо-западе. Там встречаем Ньюрика. Он рассказывает о своей проблеме – Утгард, по имени Ролган, убил одного из солдат Союза Лордов. И в суде для него нужен защитник. Соглашаемся (квест). Сначала в храме разговариваем с Ролганом и с Эдгаром.

Дальше идем в питейное заведение и говорим с Авериком и с Лодаром. Поговорив с Лодаром, покупаем ему выпивку и еще раз говорим с ним. Он дает дополнительную информацию, что Грифф намеренно спаивал Утгарда.

Дальше идем в казармы наемников. Там встречаем Ролкида, который дает квест – принести ему головы двух орков-бандитов – Ваата и Гузуда. Дальше проходим в казармы и разговариваем с Зедом и Джевоном. Зеду нужно вылечить больную ногу, а Джевона просто подкупить.

Выходим на улицу и идем к поселению Утгардов. На северо-востоке встречаем Юсама. Он дает квест – разузнать, что случилось с племенем Лося, которое находится рядом с фортом Илкард. Разговариваем с Далсией, Вандой, Эндаром. Собрав достаточно информации о деле, возвращаемся в Храм и говорим Ньюрику, что можно начинать судебное разбирательство.

Начинается суд. Добиваемся того, чтобы присяжные подняли как можно больше факелов. Выигрываем дело, получаем опыт.

Выхожу на улицу. Севернее храма расположен «Анклав Звездного плаща». Там опять встречаем Эльтуру. У нее есть лаборатория, но чтобы там можно было экспериментировать, необходимо найти особые книги по колдовству.

Дальше. Заходим в Торговый пост, что на западе. Там встречаем Хашера Глину. Он дает квест – найти драгоценный камень – Звездный Сапфир, который находится где-то в гробнице Лайенн в Холодном Лесу. Теперь направляемся в форт Илкард.

### Форт Илкард

Заходим в осажденный форт. В одной из казарм встречаем командира Дамаса. Он дает квест – уничтожить осадные катапульты, которые бомбят форт. Выходим на улицу и идем туда. Убиваем всех осаждающих и разбиваем все катапульты. Затем, возвращаемся в Дамасу, он благодарит за это и дает еще один квест – принести ему голову Арнесса – вождя Утгардов племени Лося. Если вы разобрались с осадой форта, то у вас уже есть башка Арнесса. Отдаем ее Дамасу. Исследуем Форт. В казармах поселенцев встречаем дварфа Экеля, который дает квест – доставить письмо его жене Галие, которая живет на ферме к юго-востоку от Форта Илкард.

Теперь направляемся к поселениям Утгардов, что на западе. По пути заходим на ферму Экеля. Внутри встречаем Галию и отдаем ей письмо от мужа.

Идем дальше в поселение Утгартов. Утгарты просят вас пойти к их вожаку Зокану и поговорить с ним. Идем в самую большую хижину к Зокану.

В комнатке справа на алтаре лежит бронзовая урна с прахом волка – квестовая вещь

для Лину.

От Зокана узнаем, что Дамас заразил его племя чумой через подаренные им одеяла. Заключаем сделку – принесем ему лекарство от чумы, а племя разорвет союз с Лусканом.

Идем к Дамасу в казармы. Показываем ему одеяла и забираем у него лекарство.

Возвращаемся в форт Утгардов и отдаем Зокану лекарство. Он благодарит за спасение его народа и дает Ловец Снов для Юсама, а также церемониальное копьё Утгардов в подарок. Копье - квестовая вещь для оруженосца Даелана. Дело сделано, теперь отправляемся к Руинам.

Рядом между стоячими камнями в булыжниках лежат семена дуба – квестовая вещь для оруженосца Шарвин.

### Руины

Заходим в пещеру на северо-западе. Здесь обосновался разбойник Гузуд – убиваем его и забираем голову. На северо-востоке есть руины, а рядом сундук, в нем лежит семя вулканического дуба – квестовая вещь для оруженосца Шарвин. Далее идем на юг к руинам, спускаемся и попадаем в Руины Рас Созидателей. Сразу у входа забираем с трупа амулет перевода. На северо-западе по лестнице поднимаемся в Сад. Там встречаем Сапфиру. Она рассказывает как можно попасть в прошлое и дает квест – посадить в прошлом семена дерева Ултарта. Она дает временной кристалл, с помощью которого можно попасть в прошлое через солнечные часы.

Теперь направляемся к солнечным часам. Используем на них кристалл и перемещаемся в прошлое. В саду разговариваем с Мораг и на полянке сажаем семена. Спускаемся вниз. Прямо у входа с трупа поднимаем книгу амулета для использования в лаборатории Эльтуры и книгу с описанием системы защиты древних. Надеваем амулет перевода и разговариваем с Локаром и получаем от него кольцо. Теперь все рабы в подземелье будут вам помогать. Уговариваем трех рабов сделать големов уязвимыми к одному из видов урона. Подымаемся в Сад и возвращаемся в настоящее, используя кристалл на солнечных дисках. Получаем награду от Сапфиры и снова спускаемся в руины рас созидателей.

Переходим через мост и убиваем первого голема, охранявшего загадку дыма. Открывается дверь. Подходим к алхимическому столу и берем оттуда порошки. Кладем в жаровню в таком порядке: красный + желтый; синий + красный; желтый + синий. Первая загадка решена.

Далее. Убиваем рядом с комнатой загадки дыма второго голема, откроется дверь в комнату с гонгами. В комнате убиваем бодака и забираем у него бутылку с бесом. Используйте ее – появится бес и покажет порядок ударов по гонгам. Повторите удары в том же порядке. Вторая загадка решена.

Теперь направляемся на юг к последней загадке – света. Из центрального колодца берем камни. В первичных колодцах выбираем цвета (например, красный и желтый). В бассейны вторичных цветов кладем по оранжевому камню.

Все загадки решены, и теперь идем к главным воротам, что рядом в выходе из подземелья. С алтаря берем Слово Власти. Снова появляется Хедралин и рассказывает историю о своей расе. Выходим на поверхность.

## Холодный Лес

На северо-востоке находится лагерь орков. В одной из хижин находим главаря – Ваата. Убиваем его и забираем его голову (квест для Ролкида). Рядом с его хижинкой в сундуке находим кинжал с черепом на рукояти – квестовая вещь для оруженосца Гримгноу.

Дальше исследуем лес. На юго-востоке находится проход в обитель колдуна. Идем туда.

На северо-западе находим тюрьму – и за решеткой волшебника Накса. Он просит помочь освободить его (квест): для этого надо вызвать водного элементала в комнате с колодецем для вызова. В бассейн кладем язык слаада и колдуем на бассейн заклинание стрелы Мельфа (можно с кольца). Появляется водный элементал, просим у него освободить Накса (можно также вместо этого взять магический предмет - жезл чудес).

На юго-востоке в комнате находим лабораторию колдуна. В шкафу берем лабораторный журнал, с помощью которого можно поэкспериментировать на алхимическом столе. Делаем: глаз ракшасы + кварцевый кристалл + заклинание подчинения. Получаем посох господства.

Иду дальше. Чуть севернее в библиотеке находим страницу из дневника, в которой описывается битва волшебника с горной ведьмой. Рядом заходим в помещение с 4-мя гонгами. По записке, ударяю в каждый из них в данной последовательности:

Пума – собака – медведь – дракон.

Открывается дверь, и там с пьедестала берем Снежный шар для Лилиан.

Теперь возвращаемся на поверхность. На северо-западе видим вход в руины и толпу нежити. Входим и оказываемся в могиле Лайенн. Идем по пещере и справа встречаем группу нежити, охраняющей саркофаг. Из саркофага забираем книгу власти и кристалл долга.

Следуем дальше по коридору. Видим лича, который охраняет очередной саркофаг. Убиваем его, а из саркофага забираем кристалл чести и ожерелье суккуба.

На севере вас поджидает еще один лич, охраняющий саркофаг. В саркофаге лежит кристалл боли и кольцо суккуба.

На северо-востоке в зале в магической клетке встречаем суккуба, которая просит освободить ее – принести 3 талисмана, которые восстановят ее силы. Отдаем ей 1 из талисманов и просим взамен книгу, повышающую силу. Говорим с суккубом снова и отдаем второй талисман. Взамен получаем кольцо сопротивления стихиям. Теперь спускаемся в гробницу через проход на севере. Там встречаем очередного лича. Из саркофага забираем кристалл страдания и камень суккуба.

Отдаем суккубу ее камень, она освобождается и нападает. Зря конечно...

Заходим в помещение с пьедесталами и кладем на них в соответствии с табличками цвета 4 камня. С центрального пьедестала забираем Звездный Сапфир (квест для торговца).

## Колодец Беорунны

Заходим в Торговый пост и отдаем Хашеру Звездный Сапфир. Дальше идем в Анклав Наемников и отдаем Ролкиду головы Ваата и Гузуда. Разговариваем с ним еще раз и

получаем задание убить Обольда Многострельного. Далее заходим в Анклав Звездного плаща и пробуем колдовать по книге Силы: итак, 2 зуба бодака + заклинание слабоумия. Получаем Посох могущества +4. Затем направляемся в питейное заведение и отдаем Лилиан Снежный шар. И она рассказывает, что одно из Слов Власти находится именно там, в шаре, и говорит подняться в ее комнату на 2 этаже, где вы сможете попасть в этот шар.

Подымаемся на 2 этаж. Шар находится на пьедестале в комнате Лилиан. Заходим внутрь.

### Снежный Шар

Иду по шару и вижу, как дриады нападают на гномов. Идем на юг, встречаем дриаду Апвил – главаря клана дриад, разговариваем с ней. Идем дальше. В центре шара находим пещеру. Заходим туда, и в одном из сундуков берем амулет веков. Рядом вас поджидает дракон. Он рассказывает о Словах Власти, и говорит, что одно из них находится у него. Также он сказал, что специально разделил гномов и дриад, дабы они не объединились против него. Уходим и идем дальше по шару к гному Ходду. Показываем ему амулет и он заделывает на нем трещину. Но чтобы он был полностью починен, необходимо наделять его магией дриад. Теперь идем в лагерь дриад к Арвил – главной дриадой. Она наделяет амулет магией. Теперь он починен, возвращаемся в пещеру к Дракону (амулет с защитой от холода, нужно одеть), дабы забрать Слово и освободить заодно дриад и гномов.

Сражаемся с Драконом, и убиваем его. Открывается проход в скале. В сундуке забираем Слово Власти. Неожиданно появляется ящерица – Хедралин. Она рассказывает, что она представитель древней расы и враг Маугрима, как и я.

Теперь выходим обратно в комнату Лилиан. Идем к Аарину и отдаем ему Слово Власти. Получаем опыт и теперь направляемся в Лунный лес.

### Лунный лес

Исследуем местность. Находим пещеру и сразу заходим в нее. Убиваем орков, и в пещере находим Оболда. Убиваем его и забираем его голову.

Выходим на поверхность и идем дальше. На северо-востоке в пещере находим логово Дракона. Разговариваем со злобным зеленым Драконом – Акулатраксасом. Она дает квест – принести ей голову вождя горных великанов. Выходим из ее пещеры и идем в центр карты за великаном. Заходим в пещеру – логово горных гигантов. Убиваем вождя горных великанов и забираем его голову. Теперь выходим из пещеры и направляемся к Зеленому Дракону. Отдаем ей голову. Сокровищами оно поделилась очень плохо (можно его убить и забрать положенное). Убиваем, забираю сокровища из комнаты и из инкубатора забираем с собой яйца (пригодятся). Выходим в Лунный лес. Иду дальше на юго-восток к загадочной пещере. Заходим внутрь и встречаем дракона - Горготу. Она дает квест – убить злого Красного Дракона Клаута и принести ей его голову в доказательство.

Идем дальше и заходим в пещеру на севере – логово Повелителя Огня.

### Логово Клауса

Исследуем местность. Во многих местах находим книгу ритуала – «как убить Клауса», а в колодце сферу драконов. В одном из залов убиваем короля Скрогга и берем с него амулет перехода. Заходим в первую глубокую пещеру на северо-востоке – пещеру

слаада. Убиваем Лорда Слаадов.

Во второй глубокой пещере – подземелье дракона. Далее по книге ставим сферу на пьедестал, убиваем Синего Дракона. Сфера засасывает душу мертвого дракона. Берем сферу. Идем дальше на северо-запад. Убиваем короля огненных гигантов Скрогга, одеваем амулет-пропуск и заходим в Логово Клауса.

Говорим с Клаусом. Узнаем, что одно из Слов Власти находится у него. Продаем ему яйца Зеленого Дракона. Затем подсовываю ему сферу с якобы живым драконом. Клаут травится. Убиваем его и берем его голову и ключ.

Из ящика в комнате забираем третье Слово Власти. Опять появляется Хэдралин. Она рассказывает о Мораг и Словах Власти. Выходим на поверхность.

Направляемся в загадочную пещеру к Горготте. Отдаем ей голову Клауса и получаем подарки и благодарности. После этого ее можно убить.

Выходим в Лунный лес и идем на северо-запад, заходим в пещеру. Внутри с трупа берем том Кольца (для лаборатории Эльтуры). А рядом с мертвым драконом находим чешую дракона – квестовая вещь для Боддинока Глинкла. Выходим из пещеры и идем на выход из леса к Колодцу Беорунны.

### Колодец Беорунны

Вначале идем к Эльтуре и колдуем с помощью тома кольца: глаз ракшасы + болотная ягода + заклинание кислотная стрела Мельфа. Получаем кольцо регенерации +2. Дальше идем в анклав наемников и отдаем Ролкиду голову Обольда.

Теперь идем к Аарину и отдаем ему третье Слово Власти. Он говорит, что мы отправляемся в замок Невервинтера, чтобы охранять Слова Власти от Арибет и Маугрима.

### Глава IV – Финальная битва

Вас приветствует Лорд Нашер. От Аарина узнаем, что Хэдралин находится за решеткой в подвале замка. Она рассказала о тайной двери, за которой находится Камень-Источник. Генд говорит, что вам надо с ней переговорить. Спускаемся в подвал.

От Хэдралин узнаем, что Маугрим нашел самое главное Слово Власти, и магия Камня разбужена бесповоротно. Она просит, во что бы то ни стало добыть последнее Слово Власти и принести ей. Это должно остановить пробуждение Мораг и Древней Расы.

Слово находится в южной части города под защитой войск Лускана.

Выходим на улицу. Заходим в Ярмарку Мечей. Там встречаем Транкара, командира батальона армии Невервинтера. Он дает квест – разрушить боевые катапульты и уничтожить боевых големов. От него узнаем, что големами управляют 2 мага. Заходим в Маску Лунного Камня. Внутри встречаем Люси. Она дает квест – найти ее потерявшуюся сестру. Она где-то в районах, занятых лусканцами. Выходим в зону боевых действий.

## Зона боевых действий

Сразу ищем магов, которые управляют големами. Маги засели в домах на северо-востоке и на востоке локации. Убиваем магов, големы становятся беззащитными и легко можно убить

Далее разбиваем катапульты и убиваем их обслугу.

В юго-восточном углу карты находим Лиису. Она убегает в Маску Лунного Камня. Далее заходим в двухэтажный дом на юго-западе. Внутри встречаем Арибет. Разговариваем с ней (если вы играете за мужчину, то вы можете ее спасти, при условии что в прошлом этапе выслушали ее историю). Уговоры не подействовали, и она атакует. Приходится ее убить. С ее тела забираем камень-ключ и поднимаемся на 2 этаж к Маугриму (если договорились с Арибет, она сама отдаст камень-ключ). Бьемся насмерть. В сундуке в его комнате берем последнее Слово Власти. Дальше, возвращаемся в центр города. В торговле клинками подходим к Транкару и он благодарит за выполненные задания. Затем, заходим в Маску Лунного Камня и разговариваем с Люси. Она благодарит за спасение Лиисы и дарит плащ (плащ можно не брать, а оставить ей, получив за это очки опыта).

Возвращаемся в замок и отдаем Слово Власти Хедралин. Она говорит, что единственный шанс остановить Мораг – войти в Камень Начал, находящийся под Замок Невер и уничтожить там Мораг раз и навсегда.

Это похоже на финальную битву... Выходим в город и запасаемся припасами у разных торговцев. Затем идем в Замок и спускаемся в подвал. Там разговариваем с Мастером Фордом. Он рассказывает о Камне. Идем туда. Камень окружают четыре пьедестала, на трех из которых уже установлены Слова Власти. Кладем на последний свободный пьедестал четвертое слово власти. Проход в камне открывается. Входим туда.

## Последний бой

Сражаюсь с ящерами. Чуть западнее от входа встречаем Аширу – двойника Арибет из параллельного мира. Разговариваем с ней, и она дает в подарок Артефакт – Амулет против ящеров. Идем дальше. В конце пещеры на западе встречаем Мораг, а за ней телепорт. Сражаемся с призванными ящерами и входим в телепорт.

В подземелье сражаемся с двумя Драконами. Убиваем их и с каждого забираем часть охранного символа. В инвентаре они соединяются в охранный символ портала.

Теперь отдыхаем. Входим в телепорт. В центре помещения стоит Мораг, но она неуязвима. Сражаемся с ящерами. По краям помещения находятся камни, которые защищают Мораг от всех видов урона. Разбиваем один или несколько из них. Теперь Мораг не защищена от этих видов урона и ее можно прикончить. Убиваем Мораг, все рушится. Забегаем в телепорт.

Попадаем в Астральный Карман, который сделала для вас Хедралин своей магией. Мораг убита, Мир спасен. Мы прощаемся навсегда.

Заходим в главный портал и возвращаемся в Аскатлу.

Миссия выполнена.