

The logo for the video game 'Might and Magic VI: The Mandate of Heaven'. The title 'Might and Magic VI' is written in a large, stylized, serif font with a metallic, embossed appearance. Below it, the subtitle 'THE MANDATE OF HEAVEN' is written in a smaller, simpler, all-caps font. The entire logo is set against a light, glowing rectangular background.

Might and Magic VI

THE MANDATE OF HEAVEN

**Руководство
пользователя**

Руководство по игре «Меч и Магия VI» разработано и представлено издательской компанией «Mars».

www.marspub.com

Эдвин И. Стюсси, издатель.

Вёрстка руководства: Рафаэль Батиста.

Автор: Д. Чичестер.

Художник: Кейси Додд.

© 1998 The 3DO Company.

Все права защищены.

Данный программный продукт и справочные материалы по нему охраняются авторским правом.

Они не могут быть ксерокопированы, отсканированы, переведены на другие языки, воспроизведены, скопированы или перенесены на какой-либо материальный или электронный носитель или в машиночитаемую форму, а также не подлежат публичному исполнению или показу без предварительного письменного согласия компании 3DO. Владелец данного программного продукта имеет право использовать программу и справочные материалы только в личных целях, но не имеет права продавать или передавать копии программы или справочных материалов другим сторонам; а также сдавать в аренду или в прокат данный продукт другим лицам без предварительного письменного согласия компании «Бука».

Windows и DirectX – торговые знаки или зарегистрированные торговые знаки Microsoft Corporation.

Технология Smacker Video принадлежит компании RAD Game Tools, Inc.

© 1994-1998.

© 2003 Бука. Все права защищены.

На территории России издается компанией «Бука». Защиту авторских прав компании «Бука» на территории РФ осуществляет ассоциация «Русский щит» (rshield@aha.ru).

Содержание

| | |
|--|----|
| КЛАВИС ВЕРЖ | |
| Предупреждение для слабых и недостойных. | 5 |
| ОПИСАНИЕ УПРАВЛЕНИЯ С ПОМОЩЬЮ МЫШИ И КЛАВИАТУРЫ | 17 |
| УПРАВЛЕНИЕ | 17 |
| РУНЫ БИНАРИИ | 18 |
| УПРАВЛЕНИЕ С КЛАВИАТУРЫ | 19 |
| УПРАВЛЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ МЫШИ | 20 |
| ВВЕДЕНИЕ В СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА | 23 |
| ИНФОРМАЦИЯ | |
| О СОЗДАНИИ ПЕРСОНАЖЕЙ | 26 |
| ОПИСАНИЕ ЭКРАНОВ ИГРЫ | 33 |
| ОКНО ИНФОРМАЦИИ О ПЕРСОНАЖЕ | 35 |
| МЕНЮ СНАРЯЖЕНИЯ | 36 |
| ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЭНРОТУ | 37 |
| БИТВЫ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ СИЛ | 42 |
| ОПЫТ | 45 |
| ЗАКЛИНАНИЯ | 49 |
| ПРОХОЖДЕНИЕ ПЕРВОГО ЗАДАНИЯ | 70 |
| ТЕХПОДДЕРЖКА | 80 |



КЛАВИС ВЕРЖ

Предупреждение для слабых и недостойных.

Вам нравится ваш мир, не так ли? Должно быть, здорово пребывать в безопасности, где бы вы не были, что бы не делали и кого бы не знали. И большинство людей вокруг вас точно такие же, почти уверен в этом. Стадо баранов! Туго соображающие и примитивные. И когда из-за спины появляется нож, чтобы пройти по вашему горлу, всё, что вы успеваете сделать, - это проблеять: «Бе-е-е»!

Или вы не такой?

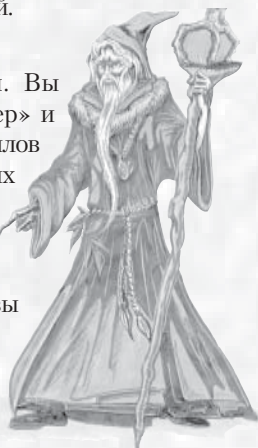
А может, у вас хватит силы духа, чтобы заглянуть по ту сторону иллюзии безопасной жизни. Или вы просто глупец, который суёт свою голову везде без разбору. В любом случае, нам нужны ваши умения... и ваша смелость.

Я ур-маг Клавис Верж - вы наверняка обо мне слышали! А? Что? Впрочем, ладно, вы многого в мире не знаете. Я здесь, чтобы научить вас. Открыть вам глаза... Запомните вот что: ваш мир вам не принадлежит. В лучшем случае, это просто окно в реальность Меча и Магии: королевство Энрот. Возможно, новый для вас мир, но это страна с долгой историей... и сейчас ей угрожает смертельная опасность. Если она дрогнет под натиском ужасов, угрожающих ей, ваш мир почти наверняка погибнет, будет разрушен до самого основания. Выживание обоих миров – вашего собственного и Энрота – зависит от ваших действий.

Хотя я ни на чём не настаиваю.

У вас есть необходимые инструменты. Вы называете их странными словами: «компьютер» и «клавиатура». Они мало чем отличаются от кристаллов и рун, с которыми я работал не одно столетие. С их помощью через это окно вы сможете творить моё волшебство, собрав отряд смельчаков и приведя их к победе! Нет причин отказываться.

Кроме страха. Выбирайте, какой дорогой вы пойдёте. Узкой тропинкой трусости? Вам наверняка оставили место в загоне вместе со всем остальным стадом. Или широкой дорогой отваги?..





Король Роланд пропал без вести

Паника!

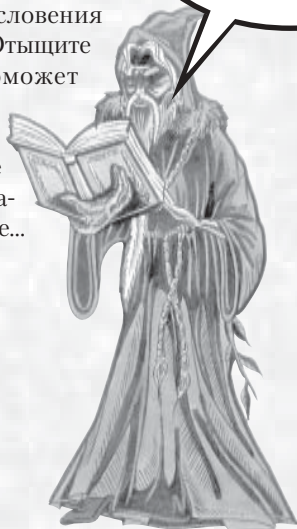
Она проникает повсюду – во всех и в каждого! Некоторые говорят, что близится Судный день, предсказанный звёздами. Многие покупаются на это и сжимаются от страха, видя ночное небо. Но это – пустяк, страшнее то, что некоторые пытаются искать в дьявольских звёздах совета, не зная, что им делать. Возник культ – Баа, пропагандирующий страх и неопределённость... и жаждущий светопреставления. Жуткая одержимость заставляет последователей и служителей этого культа сеять беды по свету. Всё это создаёт хорошую почву для страха перед культом Судного дня. Король Роланд пропал без вести, принц Николай слишком юн для трона, а королева Катерина отправилась в Эрафию на похороны своего отца. Власть прибрал к рукам совет аристократии, но нет ничего аристократичного в этой злобной грызне между лордами и их лизоблюдами – членами совета. И пока они топят друг друга в поисках личной выгоды, культ Баа становится всё опаснее. Боюсь, что аристократы пытаются подменить правление короля Роланда властью тёмной теократии. Хуже того, я склонен поверить в слух о том, что один из членов совета - Верховный жрец храма Баа. У вас будет не одна возможность выяснить, так ли это или нет, путешествуя по

Энроту, вам придётся иметь дело с советом. У них находятся ключи от входа к могущественному Оракулу, и они позволят вам попасть к нему, только если вы поможете им в их делишках. Они предложат храбрецам из вашего отряда выполнить их задания, которые могут отвлечь вас от поисков зла, разъедающего страну. Если вы не справитесь, наши миры погибнут. Всегда помните об этом. Но если у вас получится, ваши искатели приключений приобретут новый опыт и навыки. И возможно, именно они будут теми, кто вернёт Благословение Небес.

Благословение Небес

Что же такое это Благословение небес? Если вы спрашиваете, возможно, вам никогда не понять этого. Кто-то называет его духовным порядком Вселенной, противостоящим холодному ужасу, который порождают тёмные звёзды. Делать то, что требует справедливость, а не то, что выгодно вам. Звучит просто, не так ли? И всё же, почему так много правителей прибегают к силе вместо мудрого руководства? Если король выбирает духовный порядок и следует его путём, он достоин власти. Если нет – ему незачем оставаться на троне, у него нет на это права. Потому что он теряет Благословение Небес. Баа планирует навеки разрушить этот договор между богами и земными правителями этой страны. Приём, которым они пользуются - разговоры о Судном дне. Они состоят в заговоре, который должен заставить людей поверить, что король Роланд Айронфист утратил то самое Благословение небес, которое они стремятся уничтожить. Последователи Баа нащёптывают, что единственный путь вернуть расположение богов – это восстание. И естественно, мятеж поможет культу Судного дня захватить власть. Оракул лучше, чем кто-либо понимает это. Много веков он был связующим звеном благословения между людьми и богами. Отыщите его, и, возможно, он поможет положить конец разрушению драгоценного порядка, восстановить то, что уже разрушено. Потерпите неудачу и готовьтесь жить в хаосе...

Лучшая защита –
это, откровенно говоря,
Бегство.



18 июля 1152 г.

Катерина, любовь моя!

Я всей душой верю, что это письмо развеет опасения, которые ты испытывалаешь по поводу моей безопасности и моих людей. Ты должна понять, я не могу не отправиться в эту поездку. И расследование Кишбурна, и назначение Блэкшира требовали моего личного участия, а я не был на северо-западе уже много лет. Меня очень волнует, что ты переживалаешь за мои благополучие в этой поездке, какой бы короткой она ни была. Поэтому, милая, обещаю тебе вернуться в сентябре без неудач и потерь. Что может со мной случиться? Со мной целая армия из пятисот вооружённых людей, все из которых прошли через военную кампанию Арцибальда. Я - король, меня любят народ, я путешествовал по земле, моё право на котором никто не оспаривает, и у нас нет известий о подготовке мятежа или беспорядков. Толпы людей выходят на улицы, чтобы посмотреть, как ты проезжаешь через их деревни и сёла. Они стремятся хотя бы мельком увидеть своего короля и его свиту. Никто не мешает нам пробыгать, и никакие опасности нам не угрожают. Даже монстры почти не встречаются. Мы видели лишь кучку гоблинов и оргов, но не встретили ни одного дракона. Единственная неприятность - это необычная снежная буря, разразившаяся, когда мы выехали в деревню Роксэм. Но даже эта метель - какой бы странной она ни была - мало помешала нам, потому что жители деревни дали нам ночлеж в своих домах и сараях. Что касается дьяволов, которые, по слухам, облезают Горда на северо-западе, то до нас доходят лишь слухи. Мы ещё не встретили никого, кто видел бы дьяволов своими глазами, и никого, кто нашёл бы тела лорда Кишбурна и его рейнджеров. Единственные дьяволы, с которыми мы имели дело, это москиты, облезававшие земные боюта. Такие паразиты! Если бы я смог изобрести средство для спасения мира от этой напасти, место в истории было бы мне обеспечено. Нет, милая Катерина, лорд Кишбурн, вероятно, был убит какими-то гораздо более злыми существами, чем дьяволы, - возможно, это была пара драконов или Большая Банда разбойников с Большой дороги. В любом случае, вскоре ты раскроешь тайну его исчезновения, по справедливости наказав виновника, если это человек, или уничтожив, если это монстр. Я не могу позволить никому безнаказанно нападать на своих людей. А сейчас позволь ещё раз попросить тебя успокоиться и поверить мне, когда я говорю, что вернусь в сентябре. Передай нашему сыну Николасу, что я его люблю, и знай, что люблю тебя всем сердцем навеки твой, Роланд.

Эти письма - последнее, что связывает нас с королём.

У короля доброе сердце.

Но ему не мешало бы быть осторожнее!

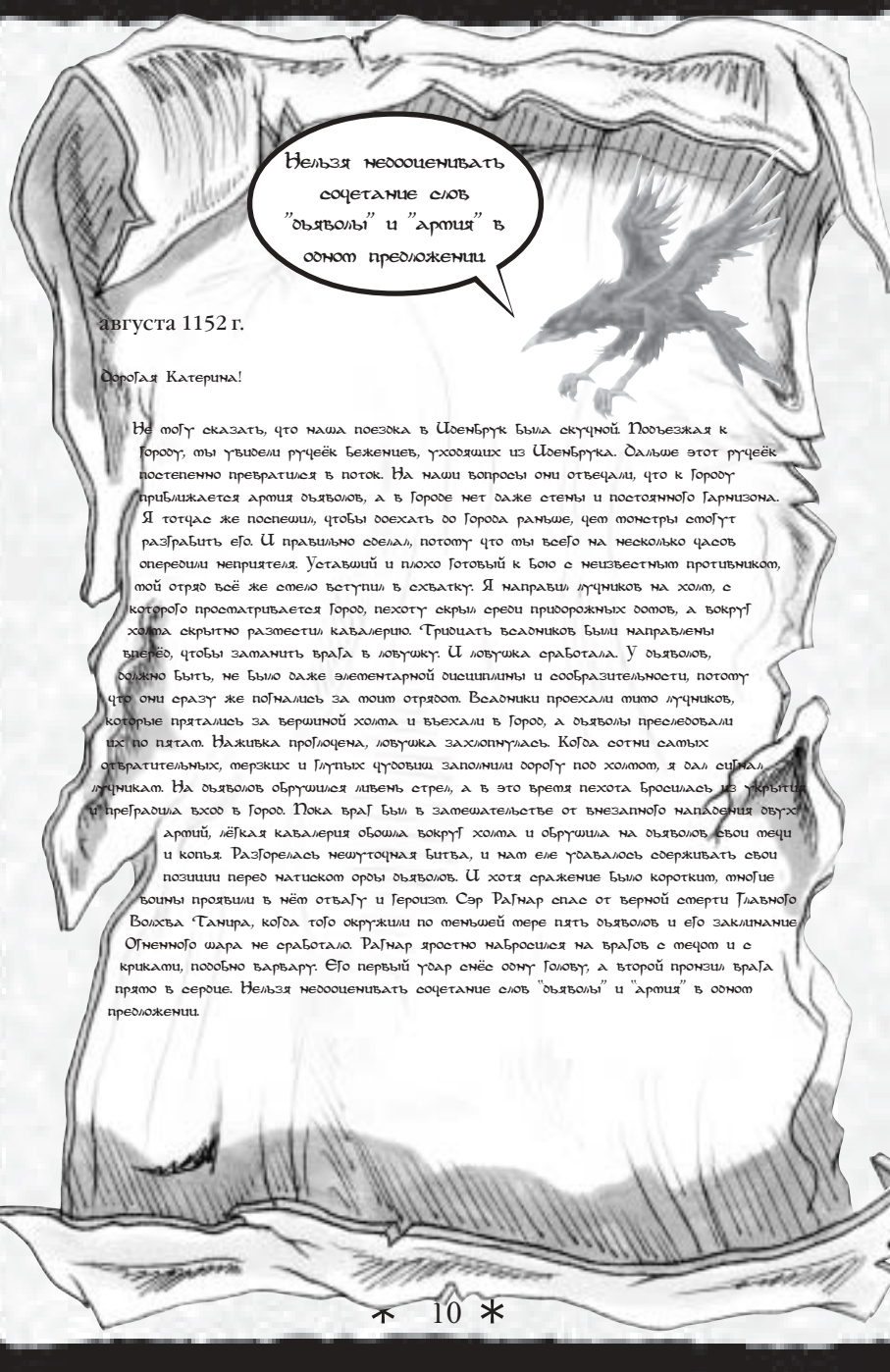
4 августа 1152 г.

Дорогая Катерина!

Из-за снежной бури в Роксэте, о которой я писал тебе в прошлом письме, мы приехали в Блэкшир на день позже, чем планировали. К тому времени, когда ты получишь это письмо, мы уже будем выдвигаться дальше, по следам, которые найдём здесь, к развалине. Экспедиция Килбурна исчезла в нескольких днях пути к западу отсюда, поэтому скоро мы добьёмся до места его последнего привала и начнём преследовать убийцу. Блэкширцы встретили нас с восторгом. Мне понадобилось лишь несколько часов, чтобы назначить нового руководителя Городка. Его зовут Этон Шпиндлер, он стал официальным преемником предыдущего мэра и моего старого друга Арона Хэмптона. У меня есть основания подозревать, что Хэмптон был убит, точнее отравлен, но нет времени, чтобы лично заняться расследованием. Вместо этого я оставляю здесь Финиуса Хофбарта, который разберётся с этим делом. Обычно я не выношу в уголовные дела на местном уровне, но смерть Хэмптона вызывает во мне острое ощущение тревоги. Возможно, всё гораздо проще, но всё равно мне не терпится узнать результаты расследования Хофбарта. А я тем временем продолжу своё расследование гибели Килбурна. Вчера вечером в Блэкшире на постоялый двор, где мы остановились, мне доставили письмо. Передал его довольно нервный тип, который сказал, что ему поручили отдать мне письмо таинственный незнакомец, который "был не похож на человека". Когда мы заставили его описать этого незнакомца, он лишь смог сказать, что тот был очень высокого роста и широкоплечий. "Знаете, такой ОГРОМНЫЙ - будто он едва влезал в собственное тело". Будто бы на нём была шляпа, скрывающая нечеловеческие уши. В письме оказалась карта, на которой показано место рядом с последним привалом Килбурна, где было написано "Килбурн" и обведено красными чернилами. Я явно чувствую здесь ловушку, за которой, наверняка, скрывается ещё более запутанный заговор, но я пока не разобрался в этом. А может, этот незнакомец честно пытается помочь, не выдавая себя. В любом случае, никакой ловушке, устроенной человеком или монстром, не по зубам та армия, которая идёт со мной. Соблюдая осторожность, ты легко всё преодолеешь. Я, конечно же, напишу тебе, когда ты приедешь в Иденбург. Я постоянно думаю о тебе и очень скучаю. Пожалуйста, передай Николаю мой отцовский поцелуй.

С любовью, Роландо





Нельзя недооценивать
сочетание слов
"дьяволы" и "армия" в
одном предложении

августа 1152 г.

Сорогая Катерина!

Не могу сказать, что наша поездка в Уденбрук была скучной. Поезжая к городу, ты увидела ручеек беженцев, уходивших из Уденбрука. Дальше этот ручеек постепенно превратился в поток. На наши вопросы они отвечали, что к городу приближается армия дьяволов, а в городе нет даже стены и постоянно гарнизона. Я тотчас же поспешил, чтобы доехать до города раньше, чем монстры смогут разбить его. И правильно сделал, потому что ты всего на несколько часов опередила неприятеля. Уставший и плохо готовый к бою с неизвестным противником, мой отряд всё же смело вступил в схватку. Я направил лучников на холм, с которого просматривается город, пехоту скрыл среди придорожных домов, а вокруг холма скрытно разместил кавалерию. Тридцать всадников были направлены вперёд, чтобы заманить врага в ловушку. И ловушка сработала. У дьяволов, должно быть, не было даже элементарной дисциплины и сообразительности, потому что они сразу же погнались за моим отрядом. Всадники проехали мимо лучников, которые прятались за вершиной холма и въехали в город, а дьяволы преследовали их по пятам. Наживка проложена, ловушка захлопнулась. Когда сотни самых отвратительных, мерзких и липких чудовищ заполнили дорогу под холмом, я дал сигнал лучникам. На дьяволов обрушился ливень стрел, а в это время пехота бросалась из укрытия и преградила вход в город. Пока враг был в замешательстве от внезапного нападения обухом армий, лёгкая кавалерия обошла вокруг холма и обрушила на дьяволов свои мечи и копья. Разгорелась нешуточная битва, и нам еле удавалось сдерживать свои позиции перед натиском орды дьяволов. И хотя сражение было коротким, многие воины проявили в нём отвагу и героизм. Сэр Рагнар спас от верной смерти Главново Воиства Тамира, когда того окружили по меньшей мере пять дьяволов и его заклинание Отенного шара не сработало. Рагнар яростно набросился на врагов с мечом и с криками, подобно варвару. Его первый удар смёс орду голову, а второй пронзил врага прямо в сердце. Нельзя недооценивать сочетание слов "дьяволы" и "армия" в одном предложении.

Три оружих врага быстро настали ефо, но пришедший в себя Тамир убил их разом, во время сотворить заклинание, и спас Сера Рагнара. Ты будешь рада узнать, что он поправляется в иенбрукском доме исцеления и уже скоро встанет с больничной кровати. К сожалению, множит повездо меньше, чем епу: У оружих выживших в схватке появилась болезнь, которая, как говорит наш лекарь, вызвана заразой на кофтях оьяволов. Всею с нашей стороны в битве с оьяволами погибли 11111 человека. И всё же, ты благодарна Провидению, что наш счастливый приезд в Уенбрук в трудный час помог избежать гибели сотен людей. Оьяволы понесли гораздо большие потери - 111111 погибших. Те, кому удалось выжить (слава Богу; менее половины), убежали, как ооип, будто по какому-то незримому сигналу. Мы были слишком утомлены, чтобы преследовать их. После недолгого отдыха мы выведем их и прикончим. Я знаю, тебе не терпится услышать, что я цел и невредит. Боюсь, что написанное выше могло тебя растревожить, но ты бы никогда не простила мне неправды. Я поручал своему советнику Стуману заняться извешением родных погибших, так же, как я поручал епу много оружих важных дел, включая доставку тебе этих писем. Он сможет вспомнить это delicateное поручение тактично и - я уверен - оставит тебе мои письма со всеми Быстрейшими формами.

Вечно твой, Роланд

Roland Ironfist

p.s.

Напишу тебе, когда мы догоним эту армию демонов и отправим их на тот свет. Вы с Николетом получите от меня следующее письмо примерно через неделю.

Уверенность – это хорошее дело.
Но чрезмерная уверенность может
стоять жизни.

3 августа 1152 г.

Катерина!

... как солнце вошло над полем боя в Уденбруке, мы претислись в погоню за попутчиками Тучи Бежали по небу над нами. Точно такие же тучи, как те, что задержали нас в Рокхэте, когда среди лета ворул посылал снег. Мои бесстрашные воины шли вперед, ведомые желанием отомстить за своих друзей и отправить дьяволов назад в Ад, откуда они пришли. Понацалю казалось, что дьяволы совсем не улетают, они останавивались только чтобы напиться и вновь исчезали из виду, как тьма растворяется в лучах восходящего солнца. Мы шли за ними несколько дней, хотя казалось, что они отрываются от нас миль за милью. Из-за форсированного марша и коротких привалов жаркие летние дни превратились для нас в кошмар. Несколько человек погибло от жары и переутомления, и мы отправили небольшую группу больных назад в Уденбрук, пока они не умерли от усталости в пути. На пятый день мы пришли в бесплодный край, именуемый Приятной Долиной. Если дьяволы вскоре не свернут с пути, мы заложим их в торе. Поскольку мы попросту не могли успеть за ними в этой гониме, я попытался обхитрить их и направился на северо-запад во старую дорожку, идущую вдоль западного побережья, в надежде, что когда враг дойдет до тора, ему некуда будет свисаться, и он направится по этой дорожке. И вновь наш враг оказался безумно предсказуем, и вновь я смог устроить засаду, которая оказалась решающим фактором. Остановившийся на привале на целый день возле узкого прохода, мои воины смогли устроить такую хитрую засаду, что сам Арцибальдо позеленел бы от зависти. Когда больше половины врагов вошло в этот проход, мы напали на них, скатывая валуны с края утеса и обрушив на дьяволов ливень стрел. Вызванная нами лавина заблокировала проход и разделила вражескую армию на две части. Мы сосредоточили силы на той части их войска, которое еще не вошло в проход и было, таким образом, лишено руководства. Всего за несколько минут мы разгромили эту часть войска без единой потери со своей стороны.

Уверенность – это хорошее дело.

Но чрезмерная уверенность может стоять жизни.

Остатки армии дьяволов немедленно потянулись на север, в спины им летели наши стрелы и проклятья. Учитывая слишком малое число оставшихся дьяволов - примерно 100 - и трудность дальнейшей погони за ними, я объявил победу и ты праздновала её всю ночь. Однако радость победы была преждевременной. Когда ночь близилась к концу, начали возвращаться твои разведчики, которые сообщили, что со стороны пустоши к нам приближается целое войско дьяволов - числом несколько тысяч! Мне пришлось скопировать к отступлению: охотник и добыча поменялись местами. Катерина, я пишу тебе это письмо во время одного из наших редких и коротких привалов. Наши преследователи двигаются быстрее, чем ты, и меньше устают. Мои лазутчики сообщают, что демоны идут за нами по пятам, несмотря на все попытки оторваться от них, а эти ужасные снежные Бури среди лета преследуют нас так же безжалостно, как сами дьяволы. Я боюсь, что среди нас есть предатель, который каким-то образом даёт врагу о каждом нашем шаге. Дорогая, я хотел бы, чтобы ты передала это письмо Уинбуру Хамфри. Он должен собрать войско достаточно большое, чтобы победить дьяволов, скажем, 100 тысяч человек, и сделать это немедленно. Я хочу также попросить тебя обратиться к Роклингу, королю Гномов, и рассказать ему о сложившейся ситуации. Он придёт на помощь, ведь опасность угрожает обоим нашим королевствам. А кроме того, он в долгу передо мной - ведь это я пришёл ему на помощь в Войне за Наследство против моего ужасного брата Арчибалда. Тем временем, мы будем отступать на восток, пытаюсь дойти до укрепленного сооружения, которое поможет нам противостоять армии демонов до прихода подмоги. Я не хочу раскрывать его точное месторасположения из опасения, что враг может перехватить это письмо. Я попрошу Сугмана отправить это письмо с нашим самым быстрым Гонцом. Надеюсь, ты вскоре получишь это письмо и будешь действовать без промедления. Надеюсь на тебя и всё время думаю о тебе и Николае.

Roland Ironfist

Роланд

23 августа 1152 г.

Любимая!

Мы добрались до замка Кригсгайр, на день опередив врага, и укрепились здесь в ожидании нападения.

Это последнее письмо, которое ты получишь, до той поры, пока нас не освободит армия, которую готовите ты и Хамфри.

Я благодарю Богов за то, что оставил этот замок свободным, чтобы когда-нибудь награждать какого-нибудь рыцаря или дворянина за преданность.

Он путешествовал со времён Войны за Наследство, а раньше принадлежал какому-то сподвижнику моего брата.

Провизии здесь не хватает, и мы очень расчитываем на провиант, который отправит Роклин или ты, потому что на этих запасах мы не продержимся более двух недель.

Наших сил едва хватает для обороны, но мы продержимся до прихода подкрепления. Поспешите! Мы посвятили некоторое время обследованию замка, нашли много потайных ходов и сюрпризов. Может, нам удастся найти тайный тоннель, ведущий отсюда. Если стена рухнет, то ловушки, ямы и потайные ходы придутся нам. Надеюсь, до этого всё же не дойдёт, но лучше быть готовыми. Я был бы очень рад, если бы предатель-некротант, который был последним хозяином этого замка, страдал манией преследования и прокопал бы запасной тоннель. Суман очень помогает мне в ходе всей кампании, и он обещал мне выяснить причину снежных бурь. Ведь он всё же Магистр Воздуха. А буря снег летом - это Божий знак! Над нашим замком нависла новая буря и уже начала покрывать нас снегом и несчастьями. Кажется, что дьяволы лучше себя чувствуют в холодную погоду. Как бы то ни было, находясь в осаде, у Сумана будет достаточно времени, чтобы разобраться с этим вопросом. Не исключено, что причина снегопадов кроется также в предателе, который несомненно есть среди нас.

Страх, что рядом предатель, не даёт мне спать по ночам, если я вообще смогу уснуть в таких обстоятельствах. Что могло толкнуть человека на такое предательство? Обещание высокой должности в дьявольской иерархии? Хотел бы я взглянуть на это! Богатство? А могут ли дьяволы БЫТЬ богатыми? Но тогда что? Если среди нас есть предатель, я должен схватить его, замучить и вздернуть на глазах у всех. От одной мысли, что он, возможно, скрывается под самым моим носом, меня бросает в озноб. Нет ничего хуже предательства. С этим согласился бы даже Арцибальд! Что ж, нет смысла жаловаться. Он вскоре себя проявит, я уверен. А теперь я должен идти и закончить приготовления к осаде. Если нам не суждено увидеться, знай, что я люблю тебя и Николая! И если ты любишь меня хотя бы наполовину так же сильно, как можно скорее отправь подкрепление к нам на помощь.

Помолись за нас, Роланд.

Roland Inghart

ps.

Если я не вернусь, передай Николаю, что Третий Глаз находится в Колоде, - он поймёт смысл этих слов, когда придёт время. Это принадлежит ему по праву рождения и понадобится, если он когда-то станет королём.

Король Роланд возлагает на своего сына большие надежды. Гм... Может, принц мог бы стать союзником в твоём собственном поиске.



Кудесники бывают двух типов:
Быстрые и Гниющие,
плесневеющие, поедаемые
червями, природные в пищу
порождения зла.



ОПИСАНИЕ УПРАВЛЕНИЯ С ПОМОЩЬЮ МЫШИ И КЛАВИАТУРЫ

УПРАВЛЕНИЕ

Неважно, как вы называете эти инструменты: хрустальный шар, компьютер, магический кристалл, Руны Бинарии, клавиатура или Абак Тюринга. Крыса, мышь или какой-нибудь другой грызун. Всё это артефакты транспространственной манипуляции, и обладая знаниями, вы можете управлять ими по своему желанию. Иногда они будут ставить вас в тупик своим поведением. Словно многоликие волки Кригспайра, эти артефакты могут и будут выполнять разные функции в разное время. Такова их натура! Но я знаю, как укротить их дикую сущность, и я готов передать эту мудрость вам. Если вы представите себя кукловодом, то рассматривайте эти предметы, как верёвочки, за которые вы дёргаете, чтобы вести своих персонажей по Энроту. Но представить себя кукловодом, значит, оказать плохую услугу тем, кто рискует всем, вступая в ваш отряд на этом пути. Так что смотрите в оба, не зевайте! Второго шанса не будет. Либо жизнь, либо смерть.



РУНЫ БИНАРИИ



ФУНКЦИЯ

КЛАВИША

| | |
|--------------------------------------|---|
| <i>Escape</i> | <i>Настройки игры / Закрыть окно</i> |
| <i>Tab</i> | <i>Переключение между персонажами</i> |
| <i>Q</i> | <i>Задания</i> |
| <i>A</i> | <i>Атаковать/Стрелять</i> |
| <i>Z</i> | <i>Быстрая справка</i> |
| <i>C</i> | <i>Сотворить новое заклинание</i> |
| <i>S</i> | <i>Сотворить быстрое заклинание</i> |
| <i>R</i> | <i>Отдыхать</i> |
| <i>T</i> | <i>Время/Календарь</i> |
| <i>Пробел</i> | <i>Активировать предмет / Обыскать тело</i> |
| <i>N</i> | <i>Автозаметки</i> |
| <i>M</i> | <i>Книга карт</i> |
| <i>X</i> | <i>Прыжок</i> |
| <i>Клавиши со стрелками</i> | <i>Движение/Повороты</i> |
| <i>Shift + Стрелка</i> | <i>Бежать</i> |
| <i>Control +Стрелка влево/вправо</i> | <i>Шаг в сторону</i> |
| <i>Page Down</i> | <i>Посмотреть вверх</i> |
| <i>End</i> | <i>Смотреть прямо</i> |
| <i>Delete Key</i> | <i>Посмотреть вниз</i> |
| <i>Page Up</i> | <i>Взлететь</i> |
| <i>Home</i> | <i>Приземлиться</i> |
| <i>Insert</i> | <i>Лететь вниз</i> |
| <i>Enter</i> | <i>Пошаговый режим</i> |
| <i>+ и -</i> | <i>Увеличить/уменьшить карту</i> |
| <i>1 - 4</i> | <i>Выбрать/просмотреть персонажа</i> |
| <i>5 - 6</i> | <i>Выбрать/поговорить с нейтральным персонажем</i> |
| <i>F4</i> | <i>Переключение полноэкранного/оконного режимов</i> |



Садитесь за
клавиатуру и
путешествуйте
между мирами!

УПРАВЛЕНИЕ С КЛАВИАТУРЫ

Руны Бинарии, или «клавиатура», если вы настаиваете на этом названии, выполняют множество задач.

Вот лишь наиболее часто используемые, полный список смотрите в таблице слева. Чтобы атаковать ближайшего к вам монстра, нажмите на клавишу

A. Чуть дальше в этой книге я дам рекомендации, как вести себя в сражении. То же самое получится, если щёлкнуть кнопкой мыши по любому противнику. Сотворить быстрое(подготовленное) заклинание – волшебство, которое персонаж заранее настроил для быстрого вызова, – можно с помощью клавиши **S**. Удерживайте клавишу **CTRL** и щёлкните на любом объекте, чудище или персонаже, чтобы направить это заклинание на него. Отдавать отряду команды на передвижение вперёд, назад, влево или вправо можно с помощью клавиш со стрелками. При использовании клавиши **SHIFT** отряд перейдёт с обычного шага на бег. Использование клавиши **CTRL** в сочетании со **СТРЕЛКОЙ ВЛЕВО** или **ВПРАВО** позволит отряду двигаться боком – незаменимая способность в бою. Если какой-либо предмет может быть использован, то активировать его можно клавишей Пробел. Таким же образом можно обыскивать тела врагов или друзей. При нажатии на клавишу **Enter** ход времени изменится - ваш отряд из приключения в «реальном времени» перейдёт в режим пошаговой битвы. Находясь в пошаговом режиме, они не смогут двигаться, бегать или летать. Они будут способны лишь атаковать других персонажей и монстров или перемещаться в поле вашего зрения. Повторное нажатие на клавишу **Enter** вновь вернёт ваш отряд в реальное время. Нажатие цифровых клавиш от **1** до **4** позволяет переключаться между соответствующими членами вашего отряда. Нажмите на клавишу второй раз, чтобы увидеть подробности о данном персонаже – его навыках, знаниях и т.п. При помощи клавиш **5** и **6** вы можете выбирать сторонников, которые иногда вступают в ваш отряд в качестве наёмников или просто за компанию. Чтобы начать разговор, нажмите на ту же цифру ещё раз. Клавиши обзора и полёта расположены в соответствии со своими функциями. Вы можете не обращать внимания на клавиши полёта, пока не научитесь летать, – вероятно, это произойдёт после получения некоторого опыта в игре. **R** просто даёт вашему отряду отдохнуть, позволяя им расслабиться после сражений и путешествий.

Открыть книгу карт можно с помощью клавиши **М**. Учитывая стремительное распространение культа Баа, само время может стать вашим врагом! Оберните эту угрозу в собственную пользу, используйте клавишу **Т** для изучения настроек времени и календаря. Для обретения Благословения Небес потребуется выполнить множество заданий. Просмотреть данные вам задания можно с помощью клавиши **Q**. Информация - это власть! К счастью, эта информация в вашем распоряжении: нажатием на клавишу **N** вы можете вызвать важные записи о вашем путешествии, которые автоматически сохраняются для вас. Поскольку я не могу быть рядом всё время, клавиша **Z** обеспечивает быструю справку по вашему отряду. Большие и мелкие опасности можно преодолеть с помощью прыжка, вызываемого клавишей **X**. Ваше путешествие документируется с помощью волшебной карты, на которую автоматически наносится ваш маршрут. Увеличить или уменьшить её масштаб можно с помощью клавиш - и +.

УПРАВЛЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ МЫШИ

Грызун, которого вы называете мышью, – довольно ленивое животное, оно не желает даже передвигаться без вашей помощи. Тем не менее, под вашим руководством он может и будет бегать взад и вперёд между вашим миром и Энротом, исполняя все ваши желания. Его способности зависят от ваших потребностей, но на некоторые его умения можно положиться. Двигайте мышшь в своём мире и отражение её движения будет происходить по ту сторону мерцающего экрана. Наведите курсор мыши на любой предмет в Энроте, и появится его описание. Про фонтаны будет написано, что это фонтаны, про двери – что это двери, а люди будут названы по именам. На корпусе вашей мыши есть пара кнопок – справа и слева. Нажмите («щёлкните») на правую кнопку, когда курсор находится над каким-либо предметом, чтобы запросить информацию о нём. Если вам повезёт, и об этом



предмете что-то известно, ваш запрос будет выполнен. Наведите курсор мыши на предмет и нажмите на левую кнопку мыши, и вы сможете поднять этот предмет. Чтобы положить предмет, который находится в вашей руке, щёлкните левой кнопкой по земле. Чтобы отдать предмет одному из ваших персонажей, нажмите левой кнопкой на портрет того из них, кому вы хотите вручить предмет. Нажатие левой кнопкой мыши на большом портрете персонажа (который появляется при просмотре его снаряжения или статистики) означает, что вы хотите попросить его сделать что-то с этим предметом. Если это оружие или доспехи, ваш персонаж попытается вооружиться им или надеть. Если это свиток, он прочтёт его или сотворит заклинание по нему. Если это Книга Заклинаний, персонаж попытается выучить заклинание, содержащееся в ней. Чтобы выпить снадобье, возьмите его и затем нажмите левой кнопкой мыши на большом портрете персонажа. Чтобы добавить в снадобье новый ингредиент или смешать два зелья, возьмите этот ингредиент или одно из снадобий и щёлкните по снадобью, с которым хотите смешать его. Результаты смешивания не предсказуемы и могут быть опасны для вашего здоровья! Все эти приёмы легко запомнить. Взяв некий предмет мышью, и нажав правой кнопкой на лице персонажа, вы заставляете его что-то сделать с этим предметом, при этом персонаж автоматически выбирается в качестве объекта применения предмета. Например, взяв снадобье и щёлкнув правой кнопкой по лицу персонажа, вы заставите его

выпить это снадобье. Сделав то же самое со свитком заклинания или защиты, вы сотворите это заклинание над персонажем, по которому щёлкаете правой кнопкой.

Уважайте своих врагов.
Приберёгите своё презрение до той поры,
когда они будут мёртвыми лежать на
поле Брани





Тщательно выбирайте
союзников!

Жизнь каждого в вашем отряде
будет зависеть друг от друга.



ВВЕДЕНИЕ В СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Вы обладаете даром путешествовать между мирами и влиять на судьбу Энрота. Но вести поиски, творить заклинания и казнить во имя справедливости вы будете не своими руками. Вместо этого вы сможете проверить свою мудрость и умения, руководя отрядом искателей приключений, набранным из лучших представителей этого мира. «Лучшие» не обязательно значит, хорошо воспитанные или добродетельные: в этих краях есть жестокие и мрачные, но талантливые люди, которые могут послужить вам. Вы не можете позволить себе слабость духа или нерешительность. Только под вашим руководством этот отряд хороших и плохих людей сможет пройти весь путь и вернуть миру Благословение небес. В начале вам даётся достаточная власть, чтобы набрать в отряд четырёх персонажей из шести разных классов, каждый из которых обладает различными навыками. Поначалу вы сможете набрать лишь начинающих. Но со временем вы увидите, как путём постоянных тренировок и обучения ваши персонажи становятся экспертами или даже мастерами своего дела. Угроза, нависшая над нами, становится все сильнее с каждой минутой. Вашему отряду следует набираться навыков и могущества, ведь впереди их ждут большие испытания. И трудные времена...

ОКНО СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА



Искатели приключений характеризуются внешним видом, профессией, своей силой и навыками. Некоторые относятся к жизни, как к большой игре, соревнованию, в котором зарабатывают и теряют очки. Счёт очков позволит вам в любой момент узнать состояние своих персонажей. Единицы здоровья показывают их ранения и травмы, а следовательно, общее состояние здоровья. Очки навыков отражают их подготовку и опытность. Щёлкните своим грызуном, в смысле, мышью, по персонажу, чтобы выбрать его. С помощью **СТРЕЛОК ВВЕРХ** и **ВНИЗ** можно переходить от одной черты персонажа (навыки, имя и т.п.) к другой, что позволит вам создать идеального воина или мага. И помните, что правый щёлчок крысой, то есть, мышью, вызывает окно с подробной информацией.

Портрет придаёт персонажу собственное лицо. Выберите лицо, которое вам симпатично – вам придётся часто видеть его. С помощью грызуна вы можете пролистать имеющиеся варианты портретов.

Значок/название класса визуально отображает эту информацию о вашем персонаже. Имя даёт возможность перейти с персонажем на «ты». Нажмите на поле ввода имени, если хотите дать персонажу новое имя. Я бы не советовал называть рыцарей как-нибудь типа «Цветочек» – они терпеть этого не могут.

Выбор класса – здесь вы решаете, какую профессию дать своему персонажу. Нажатие левой кнопкой на той или иной профессии позволяет присвоить её персонажу.

Доступные навыки тоже можно выбирать с помощью вашего грызуна.

Дополнительные очки – это способ улучшить созданного персонажа, добавив или забрав у него очки тех или иных навыков. Нажимайте левой кнопкой на знаках «+» и «-» на экране, чтобы увеличить или уменьшить количество очков. ОК означает, что вы сделали свой выбор и пора браться за дело.

Нажмите клавишу Enter или щёлкните по этой кнопке левой кнопкой мыши.

ИНФОРМАЦИЯ О СОЗДАНИИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Пора подумать о том, кого пригласить в свой отряд...

Рыцари – это главные действующие лица в классе воинов, они вступают в игру с самым богатым арсеналом оружия и доспехов. Перед ними открыты все пути, если у них достаточно навыков. Речь идёт о серьёзном оснащении! Рыцари – самые сильные воины, они начинают игру с наибольшим количеством единиц здоровья, а впоследствии, с переходом на каждый новый уровень этот показатель у рыцарей растёт больше, чем у других классов. Рыцари могут быть повышены до Всадников, которые получают преимущество в две дополнительные единицы здоровья за каждый уровень и, в свою очередь, могут быть повышены до Чемпионов с возможностью получения ещё двух дополнительных единиц здоровья за уровень. Рыцари не способны к волшебству и никогда не смогут выучить заклинания или освоить навык Медитации.

Клирики – это смелые священники, владеющие заклинаниями, но посредственные воины. Их магия в основном сильна в таких сферах, как лечение и оборона. Клирики могут изучить необычайные заклинания высших школ магии Света и Тьмы. Но из оружия им доступны лишь булава, посох и лук. С бронёй дело обстоит чуть лучше: им не доступны только латы. При известном усердии и обучении Клирики могут быть повышены до сана Священника (с прибавкой одной единицы здоровья и одного очка магии за уровень) и даже до Верховного жреца (с прибавкой ещё одной единицы здоровья и очка магии).

Волхвы изучают магию стихий, их специальность – практические и наступательные виды магии. Волхвы как бойцы совершенно ни на что не годны. Они едва способны хоть как-то овладеть кинжалом, посохом или луком. Не умея обращаться даже со щитом и любимыми доспехами, кроме кожаных, они также имеют самое слабое здоровье среди всех классов. Они были бы чрезвычайно жалкими существами, если бы не мощнейшие наступательные заклинания, которые им известны, а также их доступ к магии Света и Тьмы, сильнейшему волшебству в мире. При наличии большого опыта в использовании заклинаний Волхвы могут быть произведены в Чародеи (с одной дополнительной единицей здоровья и очком магии

на уровень) и далее в Архимаги (с еще одной единицей здоровья и очком магии).

Паладины сочетают в себе свойства Рыцарей и Клириков, выполняя обе из этих ролей, но не настолько хорошо, как первые или вторые в отдельности. Как и Рыцари, Паладины могут овладеть любым типом оружия или доспехов, хотя изначально не имеют того же богатства выбора. Паладины изначально обладают способностью использовать школу магии Духа, а позже могут овладеть и другими церковными школами магии – магиями Мысли и Тела. Им, однако, не дано постичь тайны Магии Света и Тьмы, а также Магии Стихий. Паладины могут быть произведены в Крестonosцы (получая дополнительную единицу здоровья и очко магии за уровень) и даже в Герои (получая еще одну единицу здоровья и очко магии).

Стрелки – это ещё один комбинированный (ох уж эти гибриды!) класс, на этот раз сочетающий Рыцарей и Волхвов. Стрелки могут обучаться использованию любых видов оружия, но их основная специальность – догадайтесь что! - стрельба из лука.

Подумайте над тем, чтобы пригласить к себе в отряд Клирика - что плохого в том, чтобы все молитвы читались за вас.

Их подготовка не позволяет им пользоваться щитами или латами. Таланты Стрелка в области заклинаний начинаются с Магии Воздуха, но по ходу игры он может освоить все Магии Стихий. В то же время, высшие школы магии Света и Тьмы остаются за пределами их возможностей. Стрелок может дослужиться до Боевого мага (получая дополнительную единицу здоровья и очко магии за уровень) и даже до Мага-воина (получая еще одну единицу здоровья и очко магии).

Друиды сочетают в себе лучшие черты классов Волхвов и Клириков. У них мало здоровья, они плохие бойцы, их арсенал ограничен посохом, кинжалом и луком, а их броня - это лишь кожаные доспехи или щит. С другой стороны, они могут выстроить каменный круг, а также использовать магию и Волхвов, и Клириков. Эта уникальная

Подумайте над тем, чтобы пригласить к себе в отряд Клирика - что плохого в том, чтобы все молитвы читались за вас.



комбинация позволяет им творить заклинания, недоступные больше никакому классу. В то же время, они не могут постичь магию Света и Тьмы. Чтобы компенсировать это, друиды могут начинать, имея навык обучения. Друид может получить звание Великого друида (при этом каждый новый уровень будет приносить им дополнительно по одной единице здоровья и очку магии) и даже Верховного друида (ещё одно очко магии и единица здоровья на каждом следующем уровне).

Веками сложилось так, что класс персонажа – Друид, Рыцарь или другой – даёт ему уникальные способности. Но личностью каждого искателя приключений делают его собственные навыки, которые он осваивает по ходу игры. Так же, как и в вашем мире, достичь преимущества можно двумя способами: упорным трудом или дав взятку. «Очки навыков» – это своего рода валюта, которая позволяет персонажу овладевать новыми талантами. Потратив какое-то количество очков навыков, персонаж может приобрести более высокий навык, улучшить владение оружием, заклинанием или любым другим навыком. Другой, возможно, более приятный для совести, способ – это найти учителя, который поможет улучшить навык персонажа в выбранной дисциплине.

В Энроте полно опасностей и чудес, поэтому чтобы выжить в этих краях, персонажу потребуются самые разные навыки.

Навык владения оружием позволяет вашему персонажу пользоваться каким-то конкретным видом вооружения и увеличивает вероятность попадания. Став экспертом в этом навыке, вы получите дополнительные преимущества в бою, используя своё оружие. Мастера получают ещё больше преимуществ. Но стать Экспертом или Мастером невозможно без помощи учителя, независимо от ваших рангов и других достижений.

Посох – это двуручный шест, хорошо пригодный как для обороны, так и для нападения. Владение посохом на уровне Эксперта увеличивает класс брони, а на уровне Мастера позволяет время от времени оглушать противников.

Навык владения Мечом включает владение почти любым холодным оружием, клинок которого длиннее кинжала. Мечники-эксперты способны атаковать более часто, а мечники-мастера могут драться любым одноручным мечом в левой руке и другим оружием – в правой.

Кинжалы не наносят такого урона, как, например, меч или топор. Но быстрая атака с кинжалом способна раскроить медленного противника, пока он только готовится ударить. Владение кинжалом на уровне эксперта позволяет держать кинжал в левой руке, а любое другое оружие – в правой. Мастера владения кинжалом имеют возможность при неожиданном нападении убить противника с одного удара.

Оди приключения
остались далеко в
прошлом.

Я завидую вам,
молодым.



Топор – довольно медленное оружие, зато им можно причинить больший урон. Эксперты по владению топором наносят удары немного быстрее, а мастера могут причинять огромный урон.

Копья включают в себя все длинные виды оружия с заостренным концом. Они универсальны, их можно держать одной или обеими руками, но в последнем случае они эффективнее. Владение копьем на уровне Эксперта увеличивает класс брони персонажа, а на уровне Мастера позволяет наносить более сильные удары.

Навык владения луком подразумевает умение пользоваться как луком, так и арбалетом. Лучники-эксперты увеличивают скорость атак, а мастера могут выпускать по две стрелы за атаку.

Навык владения булавой подразумевает умение драться любым оружием, наносящим тупые травмы: дубинки, цепи и другой черепдробительный арсенал. Владение булавой на уровне Эксперта позволяет наносить более серьезный урон, а Мастера могут оглушать противника.

Навык пользования доспехами позволяет персонажу использовать какой-либо тип доспехов и повышает его класс брони. Если персонаж не имеет навыка в конкретном виде доспехов, он не может носить их. За ношение любых доспехов приходится расплачиваться замедлением скорости персонажа. Владение доспехами на уровне Мастера и Эксперта сокращает эти потери в скорости. Существует три типа доспехов: Латы, Кольчуга и Кожаные доспехи.

Кожаные доспехи – это самые легкие из доспехов. Они обеспечивают меньшую степень защиты, чем кольчуга или латы, но при этом меньше замедляют персонажа.

Кольчуга защищает лучше, чем кожаные доспехи, но хуже, чем латы, однако персонаж становится более неповоротливым, чем в кожаных доспехах.

Латы – самые крепкие доспехи, которые можно приобрести, но они сильнее всего замедляют персонажа.

Навык владения щитом увеличивает класс брони персонажа при использовании щита. Владение щитом на уровне эксперта и мастера увеличивает бонус защиты.

Магические навыки нужны, чтобы творить различные заклинания. Но прежде чем персонаж сможет выучиться тому или иному заклинанию, он должен получить навык в одной из магических школ. Магические навыки могут умножать, сокращать или изменять время действия того или иного заклинания. Существует девять школ магии, включая магию четырёх стихий (Огня, Воды, Воздуха и Земли), церковную магию (Духа, Мысли и Тела) и магии добра и зла – Света и Тьмы. Эксперты и мастера получают возможность усиливать действие творимых ими заклинаний.

Магия Огня – хороший способ испепелить какого-нибудь негодяя, в ней также есть заклинания, связанные со скоростью и причинением боли.

Магия Воздуха носит более оборонительный и информационный характер, в неё также входят заклинания повышения точности и полёта.

Магия Воды в равной степени наступательная и оборонительная. Основное внимание уделяется заклинаниям, позволяющим перемещать или изменять вещи и предметы.

Магия Земли является оборонительной по природе и включает заклинания, позволяющие защищать, заколдовывать и усиливать.

В **Магии Духа** основное внимание уделяется заклинаниям жизни и смерти. Вечная жизнь, воскрешение мертвецов, замедление или ускорение старения.

Магия Тела излечивает от болезней, рассасывает яды, исцеляет и наделяет волшебной силой.

Магия Мысли заколдовывает и сбивает с толку.

Заклинания **магии Света** являются одними из сильнейших в стране. Магия Света не даётся начинающим, её можно освоить лишь после долгих путешествий.

Магия Тьмы состоит из нескольких наиболее сильных заклинаний. Заклинания Магии Тьмы могут давать потрясающие результаты, но обычно они дорого стоят. Магия Тьмы не даётся новичкам, её можно постичь лишь после долгих странствий.

Прочие навыки включают в себя различные способности, которые помогут вашему отряду в его длительном путешествии. Среди них есть такие, которые помогут вам справиться с потусторонними монстрами.

Навык Опознания предметов помогает различать предметы и снаряжение: вы не можете пользоваться чем-то, пока не знаете, что это такое! Этот навык позволяет автоматически распознавать предметы, если уровень вашего персонажа достаточно высок. Для опознания некоторых предметов требуется, чтобы ваш персонаж владел этим навыком на уровне эксперта или мастера.

Навык Торговли позволяет повышать или понижать цену в свою пользу при продаже или покупке. Помните: покупать надо подешевле, а продавать подороже.

Навык Починки позволяет вашим персонажам чинить сломанные вещи. Чем выше уровень владения этим навыком, тем более сложные предметы может ремонтировать персонаж. Персонажи, владеющие навыком на уровне Эксперта или Мастера, могут чинить сложные предметы и артефакты.

Навык Атлетики накачивает мускулы вашего персонажа, добавляя ему единицы здоровья.

Медитация добавляет вашему персонажу очки магии.

Навык Восприятия обостряет способность персонажа замечать ловушки: вовремя замеченная ловушка может причинить меньший урон или не причинить его вовсе. Более высокий уровень навыка даёт шанс избежать более сложных ловушек: уровни Эксперта и Мастера позволяют персонажу различать и избегать разных типов ловушек.

Навык Дипломатии – это будто у вас в кармане сидит настоящий дипломат! Он помогает поднять вашу репутацию. У вас есть десять очков навыка Дипломатии? Поговорите с дворянином и ваша репутация вырастет на 10 единиц, поговорите с гоблином, и она уменьшится на десять единиц. Ваш персонаж приспособится к любым обстоятельствам!

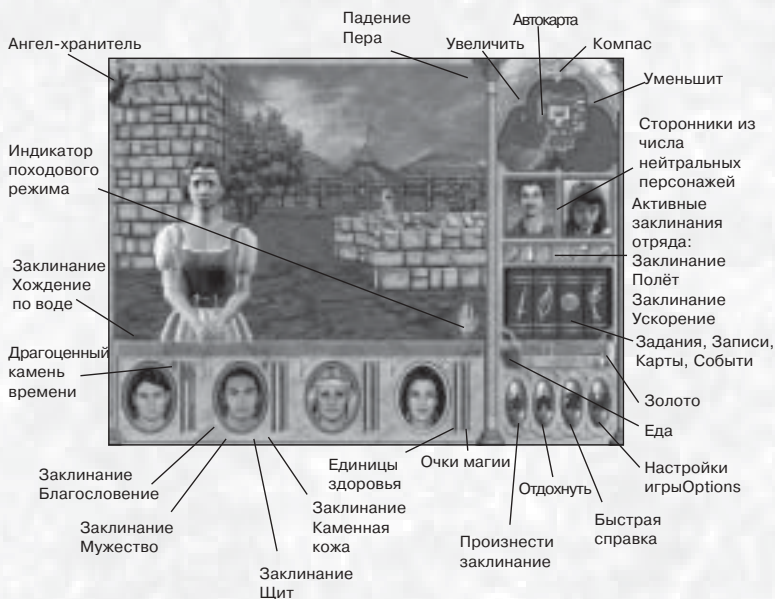
Навык Нейтрализации ловушек идеально подходит, когда вы не помните, где вы оставили свои ключи: все сундуки будут открываться перед вами автоматически, но вы можете угодить в ловушку. Чем выше ваш навык, тем выше шансы обезвредить любую ловушку до того, как она захлопнется.

Навык Обучения увеличивает опыт, получаемый вашим персонажем. Каждый новый уровень навыка увеличивает очки опыта, получаемые вашим персонажем. Для экспертов эти очки удваиваются, а для мастеров – утраиваются. Выучите арифметику и сами увидите, как это полезно.

ОПИСАНИЕ ЭКРАНОВ ИГРЫ

Любой, кроме одноглазого Циклопа, скажет вам: на мир можно взглянуть разными глазами. Для вас это более чем справедливо, учитывая вашу уникальную точку зрения. Ваш светящийся экран позволяет видеть в разных ракурсах Энрот и положение искателей приключений, давших клятву служить вам. Я сделал некоторые пометки, чтобы облегчить вам понимание того, что на первый взгляд может показаться незнакомой территорией. Не волнуйтесь, вы очень скоро научитесь узнавать основные элементы. Тогда это будет ваш мир, который вам предстоит исследовать.

ГЛАВНЫЙ ЭКРАН ПРИКЛЮЧЕНИЯ



Все основные события происходят на Экране Приключения: перемещение, появление монстров, боевые действия. Индикатор походового режима появляется при переключении из режима реального времени в режим пошаговой игры. Значки Ангел-хранитель, Полёт и Хождение по Воде появляются в качестве напоминания, когда вашему отряду даются эти благословенные возможности, и исчезают, когда эти возможности заканчиваются. Значки активных заклинаний зрительно показывают активные заклинания отряда. Шкала единиц здоровья и шкала очков магии показывают состояние здоровья и магических возможностей персонажа. Щёлкните левой кнопкой мыши на пункте Произнести заклинание, чтобы сотворить новое заклинание, на пункте Отдохнуть, чтобы дать отряду возможность устроить привал, на пункте Быстрая справка, чтобы просмотреть полезные советы по управлению отрядом, и по пункту Настройки игры, чтобы получить прямой доступ к настройкам механического моста, соединяющего наш мир с вашим. Следите за показаниями индикаторов Еда и Золото, чтобы знать, сколько у отряда осталось того и другого. Щелчком левой кнопки вы можете открыть любой том вашей переносной библиотеки: для просмотра целей путешествия откройте Книгу Заданий, для восстановления приобретённых знаний – Книгу Записей, чтобы увидеть карту пройденных земель – откройте Книгу Карт, а распорядиться своим временем вы можете с помощью Книги Событий. Активные заклинания покажут вам, какая долгосрочная магия действует для вашего отряда. В Окне нейтральных персонажей показываются сторонники, которые примкнули к вашему отряду, стремясь к славе или к деньгам. Заглядывайте на Автокарту – на ней показывается, что вас окружает.

Ночь/День напоминает вам о разнице между Солнцем и Луной (очень легко запутаться!) Ваш Компас указывает, в каком направлении вы смотрите (но не обязательно направление, куда вам нужно идти!) Это ваше главное окно в Энрот, и вы будете видеть его чаще других. Впрочем не забывайте: окно прозрачно в обе стороны.

Это ваше главное
окно в Энрот



ОКНО ИНФОРМАЦИИ О ПЕРСОНАЖЕ

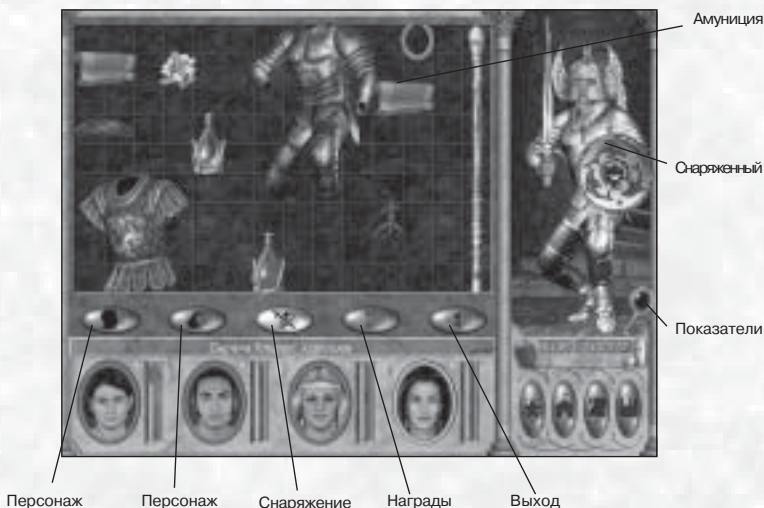
Если при просмотре информации о любом персонаже щелкнуть правой кнопкой по любому принадлежащему ему предмету, вы получите подробное описание этого атрибута. Для переключения между персонажами нажимайте на клавишу TAB или используйте экранные кнопки. Чтобы вернуться к текущему приключению, нажмите на клавишу ESC или кнопку ВЫХОД.



Когда в показателе персонажа приводится два числа, левое обозначает текущий уровень очков (изменяющийся в результате отдыха, действия заклинаний и т.п.), а правое число показывает

МЕНЮ СНАРЯЖЕНИЯ

Снаряжение показывает, что выбранный персонаж называет своими вещами. В окне **Снаряженный Персонаж** показывается, что хорошо одетый персонаж носит, чем владеет и воюет в данный момент. В снаряжении персонажей содержится совокупность их материального благосостояния: то, что они покупают, находят или выигрывают в трудных состязаниях и могут унести с собой. Более сильное оружие вытесняет в снаряжении более слабое, новые доспехи могут заменить изношенные старые. Любые артефакты можно изучать и передавать от одного персонажа к другому. Помните, что персонажи могут нести лишь те предметы, навык использования которых у них есть. При щелчке левой кнопкой мыши по предмету вы берёте его. Вторым щелчком можно положить предмет назад. Чтобы использовать предмет, сначала возьмите его (левая кнопка мыши), а затем нажмите правой кнопкой на портрете одного из персонажей. Для опознания или ремонта предметов нажимайте на них правой кнопкой, не беря из ранца. Чтобы оснастить персонажа каким-либо предметом (т.е. дать ему возможность пользоваться им в качестве оружия, амулета, брони или щита), сначала возьмите его (левая кнопка), а затем нажмите левой кнопкой на изображении персонажа в полный рост. Чтобы



передать предмет другому персонажу, нажмите левой кнопкой мыши на его портрете. Читать книги и записи можно, взяв их и щелкнув правой кнопкой на портрете персонажа или щёлкнув левой кнопкой по предмету в снаряжении. Заклинания из книг заклинаний учатся таким же образом, как читаются книги и записки. Наконец, чтобы вернуться к приключению, нажмите на клавишу ESC или на кнопку Выход.

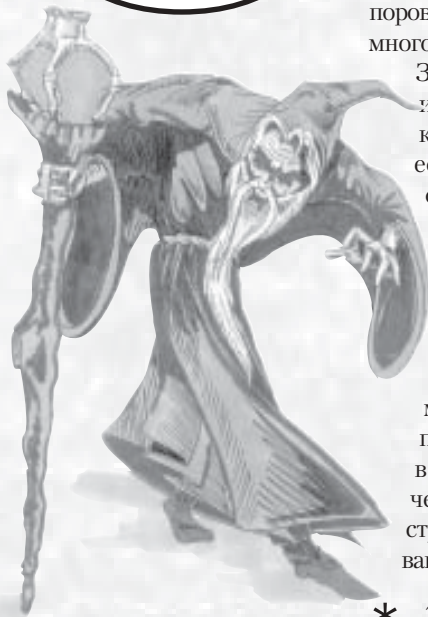
ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЭНРОТУ

Эффектная демонстрация магических чудес привлечёт к вам поклонников, умелое и беспощадное владение оружием оставит горы поверженных противников. Но ни первое, ни второе не сможет прокормить ваш отряд, решить транспортные проблемы, провести десятки личных переговоров, необходимых для решения вашей задачи. Важно не только, с кем вы знакомы, но также и как вы общаетесь с ними!

Живите на полную катушку: ваши персонажи обучаются на практике! Исследуйте и экспериментируйте.

СЛАВА И РЕПУТАЦИЯ

Репутация и слава членов вашего отряда распределяются между ними поровну. Слава - это показатель того, как много людей в стране слышали о вас. Заработав её, славу уже не потерять и она не станет меньше. Дай бог вам когда-нибудь такую же славу, какая есть у меня. Репутация вашего отряда повышается и понижается по ходу выполнения заданий. Убийство невинных деревенских жителей не принесёт вам уважения местных властей, но может поднять ваши шансы на общение с нечистыми персонажами. Репутацию всегда можно повысить, сделав щедрое пожертвование в местный храм. С течением времени ваша репутация стремится к нулю, ведь люди забывают ваши прошлые подвиги.



ПОКУПКА И ПРОДАЖА

Если правильны мои смутные и отрывочные воспоминания о вашей так называемой реальности, то ваш мир очень меркантилен, поэтому вы легко освоите смысл купли и продажи. В Энроте построен собственный тип капитализма, и для успешных взаимоотношений вам надо запомнить следующие общие правила. Войдя в любое место, где можно совершить сделку, правильно будет начать с разговора с его хозяином: лавочником, банкиром, барменом, инструктором или кем-то ещё. Чтобы узнать, какие услуги вам могут предложить, достаточно лишь нажать левой кнопкой на их портрете. Чтобы продавец выставил свой товар на продажу и назвал его цену, достаточно лишь навести курсор мыши на этот товар. С другой стороны, щелчок правой кнопкой, поможет узнать подробности о товаре, например, его тип, броню, урон, описание и ценность. Имейте ввиду, что ценность и цена - это не одно и то же. На цену влияет навык Торговли, который имеется у персонажа, желающего приобрести тот или иной товар. Искушённый в торговых делах персонаж может оставить лавочника плакать над своей кассой, не сведущий в торговле персонаж (а значит, вы) заплатит во много раз больше реальной цены. Щёлкните на предмете левой кнопкой, чтобы купить его. Стоимость предмета будет вычтена из вашего кошелька. Не тратьте понапрасну время занятого торговца, пытаясь купить что-то, если у вас не хватает на это золота или нет места в ранце, чтобы унести покупку. В любом из этих случаев торговец будет вынужден прокричать: «Не продаётся!»

Многие торговцы могут купить ваш товар, освободив тем самым место в ваших сумках и выручив ваш отряд золотом, если вы окажетесь на мели. Лавочники покупают лишь то, чем они сами торгуют: не надейтесь продать волшебные безделушки продавцу оружия. При продаже предмета ранец персонажа открывается. Нажатием правой кнопки вы сможете узнать всё, что известно о том или ином предмете. Наведя курсор на предмет, вы узнаете, за сколько торговец готов приобрести его у вас. Чтобы совершить сделку, нажмите левой кнопкой мыши. Время от времени вашему отряду будет попадаться оружие или другие предметы, которые нелегко опознать. Разгадать такую загадку помогут купцы, обычно эта услуга стоит 50 золотых монет. При предъявлении предмета для опознания ранец выбранного персонажа открывается. Наведя курсор на предмет, вы узнаете, за какую сумму торговец готов опознать его для вас. При нажатии левой кнопки мыши эта сумма будет вычтена из вашего кошелька и вы получите полную информацию о предмете. Как многие

другие вещи в привычном для вас мире, предметы, принадлежащие вашему отряду, могут сломаться. Иногда они подлежат ремонту, но при этом купцы знают, что вы очень заинтересованы в этом: они возьмут за ремонт некоторую часть его обычной стоимости. Когда вы пытаетесь воспользоваться услугой ремонта в лавке, рюкзак вашего выбранного персонажа будет открыт, чтобы выбрать сломанный предмет для починки. И вновь при наведении курсора мыши на предмет купец осмотрит его и скажет свою цену. Чтобы принять его услугу, нажмите на левую кнопку мыши. Закончив дела, нажмите левой кнопкой на кнопку «Выход» в нижнем правом углу своего магического экрана или нажмите на клавишу ESC на своих клавиатурных рунах для возврата к настоящему стоящему делу - приключению! Разнообразие купцов и предоставляемых услуг в различных городах и населённых пунктах должно удовлетворить большинство ваших потребностей.

В кузницах продаётся и покупается оружие, но не все кузнецы продают одинаковые виды вооружения. Чтобы найти наиболее мощное оружие, побывайте в разных местах.

Оружейники занимаются продажей щитов и доспехов, а также могут починить эти предметы для вас.

В **магических лавках** и аптеках продаются снадобья и различные знахарские принадлежности. За определённую плату там могут помочь с ремонтом некоторых мистических артефактов.

Мелочные лавки наклеивают ценники на барахло, которое в других лавках стесняются выставить на витрину. Если вы на мели, здесь купят ваши вещи по бесчестным ценам, а если вам нечего есть, тут всегда найдётся, чем наполнить ваши желудки. Иногда за сумму, большую, чем вы готовы заплатить.

Как и в вашем эквиваленте реальности, **банки** в Энроте - это заведения, в которых можно хранить свои сбережения, пока вы в буквальном смысле заняты спасением мира. При входе в банк вам будет автоматически предложено положить или снять деньги со счёта. Нажмите на соответствующую кнопку левой кнопкой мыши и введите нужную сумму.

С учителем в **гильдии Заклинаний** можно поговорить лишь об одном: заклинания, самые разные! Пока выбранный персонаж из вашего отряда является членом гильдии и не знает все заклинания, которые может предложить эта гильдия, на вашем экране будет видна полка с книгами заклинаний этой гильдии. При наведении курсора

мышь на любую книгу заклинаний вы узнаете, какое именно заклинание она содержит и сколько стоит. Для приобретения нового заклинания от имени своего персонажа вы можете щелкнуть левой кнопкой мыши по любой из книг.

Если персонаж вашего отряда принадлежит к **гильдии Тени или Наёмников**, он может поговорить с учителем в соответствующей гильдии для освоения новых навыков в этих тёмных сферах. Инструктор предложит ознакомиться со списком имеющихся курсов, где указана стоимость каждого. Нажмите левой кнопкой мыши на название навыка, чтобы заплатить указанную цену и овладеть им.

Храмы дают возможность посвятить себя богу, или по крайней мере отдать ему часть золота своего отряда. Вот пример того, как благотворительность полезна не только для души. Щедрое пожертвование могут помочь исцелиться или принесут волшебные дары вашим путешественникам. Чтобы узнать подробности, поговорите со священником.

В **тавернах** сдают комнаты и продают еду и напитки. Вашему отряду нужно где-то отдохнуть, чтобы набраться сил после путешествия и битвы, и таверна, предлагающая восьмичасовой ночной постой, как нельзя лучше подходит для этого.

Посещение **дома Обучения** может принести единственную пользу: помочь повысить уровень навыка ваших персонажей. Инструктор подскажет вам, достаточно ли у выбранного персонажа очков опыта для перехода на следующий уровень. Если да, то он скажет, сколько это будет стоить и с радостью примет ваше золото в обмен на повышение персонажа.

Каждый новый освоенный уровень приносит персонажу новые очки навыка, которые можно тратить.

В **конюшни и на причалы** вы направляетесь, когда вам нужны другие средства передвижения помимо ног ваших персонажей. Цены и маршруты бывают разными, так что сначала поговорите с владельцем конюшни или капитаном судна.

Ратуша города всегда ждёт толковых путешественников, готовых выполнить опасные задания.

Сторонники и инструкторы

Почти каждого персонажа, которого вы встречаете в Энроте (по крайней мере тех из них, кто не набрасывается на вас в первую же секунду), можно уговорить отправиться с вами. Когда вы встречаете нового персонажа, на экране появляется кнопка ВСТУПИТЬ. Нажмите на неё курсором мыши, и этот персонаж либо отвергнет ваше предложение, либо назовёт свою цену и скажет, какими навыками он готов поделиться с отрядом. Когда новый член вступает в отряд, его изображение появляется в одном из двух окон ниже автокарты. Приглашение некоторых сторонников может иметь отрицательный побочный эффект. Например, если у них дурная репутация, она может распространиться и на ваш отряд и повлиять на будущие сделки и переговоры.

Странствующие Инструкторы, если вы их встретите, могут стать божественным даром для вашего отряда и предложат обучить до уровня Эксперта или Мастера любого члена отряда, который удовлетворяет требованиям навыка, в котором они специализируются. В целом, Инструктор сможет подготовить почти любого до уровня Эксперта, но зачастую налагает необычные ограничения, если персонаж хочет попытаться стать Мастером. Можете ожидать, что основными факторами будут навыки, слава или репутация персонажа, но иногда Инструкторы могут отказаться обучать на степень Мастера из-за неподходящего времени, места или даже погоды.

(Ясно одно: странствия плохо сказываются на их общительности).

БИТВЫ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ СИЛ

В пацифизме, в общем-то, нет ничего плохого. Но в нынешние мрачные времена в Энроте вас могут убить ещё до того, как вы успеете поздороваться.

Это не значит, что вам следует помешаться на насилии. Добиваясь восстановления Благословения небес, вы вполне можете устать от зловония крови и криков боли. Но свобода требует постоянной бдительности, а справедливость порою требует готовности взять оружие и драться.

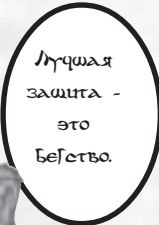
НАПАДЕНИЕ

Драгоценный камень времени рядом с головой на портрете предупреждает вас о присутствии или отсутствии монстров. Когда этот индикатор зелёный, это обычно означает, что поблизости нет монстров. Правдивость его показаний может снижаться внутри помещений. Жёлтый цвет означает явное присутствие монстра на некотором удалении от владельца драгоценного камня. Когда камень становится красным, пора прекращать смотреть на него, потому что очень близко к вам есть кто-то злобный.

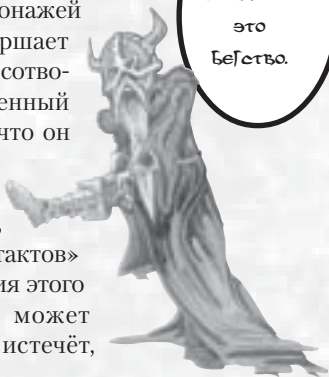
Вступая в бой, пожалуй, главное, о чём следует помнить, – это время.

С одной стороны, время работает на вас: каждый персонаж в вашем отряде движется с определенной скоростью, и эти внутренние часы, или «счётчик», определяют всё: от скорости их атаки до времени, которое требуется, чтобы оправиться от ранений.

Счётчики каждого из ваших персонажей работают независимо от других персонажей или монстров. Когда персонаж совершает действие, например, взмах мечом или сотворение заклинания, его или её драгоценный камень времени темнеет, показывая, что он восстанавливает силы после последнего совершённого действия и не может совершить новое. Например, кинжальная атака может стоить 40 «тактов» времени. Это означает, что до истечения этого времени данный персонаж не может действовать. После того, как время истечёт,



Лучшая
защита -
это
Бегство.



камень времени вновь засветится, означая, что персонаж может выполнить новое действие.

Нападение монстров может отнять несколько «тактов» личного счётчика персонажа, замедляя его возвращение к зелёному цвету. Персонажу, который начинает двигаться – возможно, отступить – до того, как его индикатор позеленеет, понадобится больше времени на восстановление сил. Если персонаж бежит, то для этого понадобится ещё больше времени. Как я сказал, каждый персонаж в вашем отряде уникален. Более быстрые по своей природе могут совершить действие и потерять при этом меньше времени по своему счётчику. Они раньше, чем другие, будут готовы действовать снова. Эксперты и мастера по отдельным навыкам обычно тратят меньше времени на восстановление сил.

Можно также заставить время работать на вас. Клавиша Enter на вашей клавиатуре может изменять привычный ход времени с реального (когда всё вокруг вас происходит одновременно, сливаясь в водовороте событий и угроз для жизни) на более управляемый «пошаговый» режим. В режиме походного боя время периодически останавливается. Пока вы планируете атаку своих персонажей и затем обрушиваете её на головы своих врагов, неприятель становится временно обездвижен. Но не думайте, что это обеспечивает вам преимущество в бою! Потому что ваши герои, в свою очередь, тоже кратковременно становятся парализованы, когда враг наносит ответный удар. Чтобы вернуться к приключению в реальном времени, в любой момент можно нажать на клавишу Enter .

Чтобы направить персонажа в бой, сначала выберите его или её, а затем нажмите на клавишу A на клавиатуре или левой кнопкой мыши укажите на монстра. В случае использования клавиатуры ваш персонаж атакует ближайшего к нему монстра. При использовании мыши он нападёт на того врага, на которого вы укажете. Если враг стоит рядом, ваш персонаж взмахнёт своим оружием. Если враг далеко, а у вашего персонажа есть лук, он выстрелит на поражение. Но если ваш персонаж не может стрелять, он пригнётся и пропустит возможность атаковать.

У каждого персонажа есть ход «быстрое нападение», который можно обрушить на монстра немедленно с помощью левой кнопки мыши.

Сталь и мускулы – лишь половина битвы. Вторая половина – это магия, и её далекодействующая сила запросто может склонить исход битвы в вашу пользу. Нажмите на клавишу S на клавиатуре,

чтобы вызвать «готовое заклинание» вашего персонажа – наиболее эффективное из его заклинаний, предварительно настроенное для быстрого вызова. Если это заклинание атаки, оно будет обрушено на ближайшего монстра. Если для заклинания требуется указать объект (например, это заклинание исцеления), то курсор мыши превратится в перекрестие. Чтобы сотворить заклинание, укажите перекрестием на объект, к которому следует его применить.

Можно также указать мишень для «быстрого заклинания» вашего персонажа, щёлкнув по ней мышью, удерживая клавишу CTRL. В этом случае, не отпуская клавишу CTRL на клавиатуре, нажмите левой кнопкой мыши по цели.

Далее в этой книге вы найдёте мой трактат о заклинаниях, которые можно использовать в бою.

Отдых и восстановление сил

Сражения, ранения и просто повседневные стрессы, вызванные стремлением выжить в стране, раздираемой противоречиями, сильно сказываются на вашем отряде. Общее самочувствие и магический потенциал его членов (измеряемые единицами здоровья и очками магии) могут снизиться до опасного уровня. Отдых – клавиша R на вашей клавиатуре – вот наиболее дешёвый способ восстановить утраченные силы. Если у ваших персонажей есть еда и они могут отдохнуть 8 часов подряд, они восстановят своё здоровье и магический потенциал.

Но, возможно, им не удастся поспать так долго, ведь вокруг полно монстров. Обратите внимание на свой Драгоценный камень времени. Чтобы отряд мог спокойно спать, он должен быть зелёного цвета, показывая, что монстров поблизости нет. Что касается камня времени, он довольно плохо показывает опасность при использовании в помещении. Должно быть, виновата аура зданий...

Если вы настаиваете на том, чтобы не давать отряду ни минуты



Количество еды, необходимое для восьмичасового отдыха и восстановления всех единиц здоровья очков магии.

отдыха, они с готовностью будут выполнять ваши распоряжения, изнашивая свои организмы. Проведя 24 часа без отдыха, они станут жаловаться на усталость и ослабнут. Это сделает их очень уязвимыми как в сражениях, так и в плане использования других навыков. Существуют магические средства для лечения этой слабости, но их действие носит временный характер. Пока отряд отдыхает, ваше окно в мир Энрота будет показывать их покой. Если во время сна на вас нападут монстры, то вы окажетесь в очень невыгодном положении, пока ваши персонажи не проснутся в достаточной мере, чтобы отразить атаку. Лучший способ избежать этого – останавливаться на ночь на постоялом дворе.

Ваши герои – сильные люди, и для поддержания сил им требуется регулярно получать пищу. И хотя члены отряда не жуют на ходу, останавливаясь на ночлег, они каждый раз потребляют пищу. Если запасы продуктов иссякнут, они перестанут получать пользу от сна, поскольку единицы здоровья и очки магии не будут восстанавливаться.

Использовать экран отдыха можно двумя путями. Вы можете выбрать «Отдых и лечение 8 часов», чтобы отдохнуть, пока персонажи не восстановят здоровье, или выбрать «Ждать без лечения», нажав на одну из трёх кнопок под этим заголовком. Если вы выбираете вариант отдыха и лечения, рядом с изображением яблока в этом разделе появится число. Оно обозначает количество еды, которое будет потрачено при ночлеге на выбранной территории. При отдыхе в некоторых природных условиях (например, на снегу или в пустыне) расходуется больше продовольствия, таковы особенности этих негостеприимных мест. При выборе ожидания без лечения вы не будете потреблять пищу, но помните, что вашим персонажам необходимо «отдыхать и лечиться» каждые 24 часа, иначе они ослабнут. Вне зависимости от вашего выбора при нажатии клавиши Esc или кнопки «Выйти» анимация пропускается и вы возвращаетесь к игре.

Количество еды, необходимое для восьмичасового отдыха и восстановления всех единиц здоровья очков магии.

Опыт

Опыт имеет важное значение. Как любая другая великая истина, эта мысль сама собой разумеется, но в то же время порой трудно постижима. Давайте рассмотрим, как можно увеличить текущий опыт вашего отряда.

По мере того как отряд продвигается по Энроту и встречается со странными и необычными существами, которые быстро и с криками погибают, каждый из путешественников получает опыт. Когда персонаж накапливает достаточно опыта, он становится достойным подняться на новый уровень в системе статусов и званий. Это не только вопрос престижа и гордости за себя, хотя и это важно. Переход на более высокий уровень приносит дополнительные очки навыков, за счёт которых можно «усовершенствовать» таланты своего персонажа. Более того, при более высоком уровне в иерархии персонаж получает дополнительные единицы здоровья (защищающие его от урона) и очки магии (позволяющие творить более сильные заклинания). Переход на новые уровни достигается путём посещения учебных пунктов, где нужно платить за подготовку. Своего рода наёмничество... но затраты окупаются сторицей!

Увеличить уровень персонажа стоит 1000 единиц опыта, умноженные на номер уровня, на который переходит персонаж. Таким образом, для перехода с третьего уровня на четвёртый персонажу нужно иметь 4000 очков опыта. Аналогично, для перехода на пятый уровень ему потребуется 5000 очков опыта. Действительная стоимость в золоте может быть разной на различных учебных полигонах. Поэтому сначала лучше внимательно осмотреться.

Отдельные навыки можно улучшить в процессе путешествия, рассчитавшись за увеличение уровня владения навыком персонажа очками развития. Например, вы хотите увеличить владение кинжалом с третьей степени до четвёртой. Степень владения навыком важна в бою: когда судьба бросает жребий, именно эта величина определяет шансы на успех атаки. Для повышения степени владения навыком одного из своих персонажей, откройте его навыки и нажмите на тот из них, который вы хотите увеличить. Если у персонажа есть очки развития, которые он может потратить, то степень владения этим навыком увеличится на одну. Стоимость покупки одной степени владения навыком равна номеру этой степени. Так, в нашем примере с кинжалом увеличение навыка с третьей степени до четвёртой будет стоить 4 очка навыка.

Есть и другой способ увеличения степени владения навыком: отыскать учителя, неуловимого и загадочного. Эти странствующие инструкторы могут согласиться повысить ваш навык с обычного уровня до уровня Эксперта или даже самого Мастера! Более высокий уровень даёт новые специальные возможности - разные для разных навыков. Например, Мастер владения булавой обретает способность оглушать противников, Мастер-мечник начинает атаковать быстрее, а Мастер владения кинжалом может иметь по кинжалу в каждой руке и атаковать обоими! Достигнув уровня Мастера, ваши герои оставляют себе все преимущества уровня Эксперта и вдобавок получают новые преимущества.

Будет полезно узнать, как конкретные степени владения различными навыками могут помочь - или помешать - членам вашего отряда.

Навык владения оружием увеличивает вероятность попадания в противника в битве. Есть прямая связь между этим навыком и шансом эксперта или мастера на успех. Предположим, тот или иной персонаж является Мастером владения посохом 8 уровня: Тогда у них будет 8% вероятности оглушить монстра при попадании. У него будет также класс брони на 8 единиц выше обычного, потому что уровень Эксперта увеличивает оборонительные способности персонажа на степень владения навыком.

Навык пользования доспехами увеличивает класс брони персонажа при использовании того или иного вида доспехов. Хотя я лично никак не могу понять нынешнюю моду! Большая часть

Старайтесь, чтобы ваши силы
были сбалансированы: как вы,
должно быть, понимаете, есть
два ключа к успеху - это
Меч и Магия.



доспехов уменьшает общую «скорость» персонажа, увеличивая время, необходимое ему для совершения действий. Эта потеря скорости меньше у Экспертов и Мастеров, в то время как степень владения навыком увеличивает уровень защиты. Существует три типа доспехов: Латы, Кольчуга и Кожаные доспехи. Использование Щита – это специальный навык, он не попадает в общую категорию брони.

Навык магии влияет на все заклинания, изменяя их действие. Большой навык может усилить урон, вызываемый заклинаниями, или продлить время их действия. Навык магии не уменьшает время, необходимое для произнесения заклинания или его стоимость в очках магии... Хотя Экспертам и Мастерам доступно и это... Всего существует девять школ магии: магия четырёх стихий (Огня, Воды, Земли и Воздуха); церковная магия (Духа, Мысли и Тела) и две противоположных и грозных школы магии добра и зла – Магия Света и Магия Тьмы.

Прочие навыки включают в себя менее зрелищные, но всё же важные способности, которые поддержат ваш отряд в повседневных путешествиях и битвах. Среди этих навыков Дипломатия, Обучение, Атлетика, Медитация, Торговля, Нейтрализация ловушек, Оpozнание и Восприятие. Все они имеют общие правила в отношении уровней Эксперта и Мастера.

ЗАКЛИНАНИЯ

Наконец, мы добрались до самого интересного магии! Здесь не будет уличных фокусников, я говорю о настоящих делах... настолько настоящих, насколько может быть подлинной эта нереальность. Сверхъестественные силы могут помочь вам творить удивительные чудеса, но будьте осторожны – слишком легко освободить силы, которые не прочь полакомиться вашей душой. Чтобы материализовать Книгу Заклинаний выбранного персонажа, нажмите на клавишу С на клавиатуре или щёлкните левой кнопкой мыши на значке «Произнести заклинание». Клавиша Tab позволяет переключаться между школами магии, знакомыми этому персонажу. С помощью клавиш со стрелками выберите заклинание и нажмите на Enter для его произнесения. Или позовите на помощь мышью (хотя лично я предпочитаю пользоваться крысой – она крупнее и её легче держать в руке) для выбора заклинания (один щелчок левой кнопкой) и его произнесения (второй щелчок).

При нажатии на заклинание правой кнопкой мыши появится небольшое транспрозрачное окно с описанием этого заклинания.

Нажатие кнопкой мыши на небольшую закладку в нижней части книги сделает выбранное заклинание готовым для быстрого вызова этим персонажем: то есть, волшебство будет наготове для мгновенного применения. Задать быстрое заклинание можно также клавишей Пробел.

Клавиша Esc позволяет закрыть Книгу заклинаний. То же самое можно сделать, нажав мышью на экранной кнопке «Закрыть книгу».

Заклинания Огня



Свет Факела окружает ваш отряд светящейся сферой. Работает только в помещении. Используйте его при входе в тёмные пещеры, где может скрываться что-то недоброе. Вызов заклинания стоит 1 очко магии. Длительность его действия - час за каждую степень владения навыком.

Эксперты и Мастера могут вызывать гораздо более яркий свет. Это важный навык!

Стрела пламени запускает отдельную стрелу пламени. Но не думайте, что огонь может всё, это заклинание известно как очень неточное – огненная стрела может пролететь мимо цели, как и обычная стрела. Вызов заклинания стоит 2 очка, и прежде чем повторить его, вам придётся дождаться восстановления сил. Оно работает мгновенно и наносит 1-8 единиц урона (при условии, что стрела попадёт куда-нибудь). На уровне Эксперта вызов заклинания стоит всего 1 очко и оно может быть использовано повторно быстрее. Мастер ещё быстрее восстанавливает силы и стреляет огненными стрелами бесплатно. Выгодная штука!

Защита от Огня увеличивает устойчивость персонажа к магии Огня на 1 единицу устойчивости за каждую степень владения навыком магии Огня у того, кто вызывает это заклинание. Сотворить заклинание стоит 3 очка и после его вызова нужно восстанавливать силы. Эффект длится столько часов, сколько степеней владения навыком имеет персонаж. Эксперты удваивают устойчивость, а Мастера – утраивают.

Удар Огня вызывает шквал огня на одну цель. Я называю это заклинание «старым надежным приятелем» в арсенале Волхва. Оно стоит 4 очка и требует некоторого времени для восстановления сил перед повторным использованием. Огонь выстреливается незамедлительно и наносит 1-4 единицы урона, умноженных на степень владения навыком. Эксперты могут стрелять чаще, а Мастера восстанавливают силы ещё быстрее.

Ускорение сокращает на 25 секунд время, необходимое для восстановления сил после использования заклинания или оружия. Имейте в виду, что отряд будет испытывать слабость в течение шести часов после окончания действия заклинания. Его вызов стоит 5 очков, требуется восстановление сил. Действие длится 4 минуты, плюс, 1 дополнительная минута за каждую степень владения навыком. Эксперты восстанавливают силы быстрее, а заклинание Мастера действует на весь отряд.

Огненный Шар предназначен для поражения отдельных монстров, но при взрыве наносит вред всякому, кто окажется рядом. Очень зрелищно! Но постарайтесь держаться подальше, если ваш отряд будет стоять слишком близко, ему тоже достанется. Это заклинание стоит 8 очков и для восстановления сил тоже требуется время. Оно совершается моментально и наносит 1-6 единиц урона, умноженных на степень владения навыком, любому существу в радиусе трёх метров. Эксперты восстанавливают силы быстрее, а Мастера ещё быстрее.

Кольцо Огня создает полутораметровое кольцо огня вокруг отряда, которое наносит урон всем монстрам, которых касается, но не вредит вашему отряду. Вызов его стоит 10 очков, а для восстановления сил нужно довольно много времени. Действие наступает мгновенно, причиняет 6 единиц урона плюс дополнительную единицу за каждый уровень владения навыком. Эксперты могут вызывать кольцо огня диаметром 3 метра, а Мастера гораздо быстрее восстанавливают силы.



Поток Огня пускает вспышки огня в том направлении, куда смотрят персонажи. Эти молнии не являются самонаводящимися, поэтому не мешает немного потренироваться в наведении на цель. Сотворить заклинание стоит 15 очков, и после его вызова нужно восстанавливать силы. За раз выстреливается 3 вспышки, наносящие 4 единицы урона, плюс, 1-3 единицы за каждый уровень владения навыком. Экспертам приходится меньше отдыхать, и они умеют стрелять пятью вспышками, а Мастера восстанавливаются ещё быстрее, стреляя семью молниями.

Поток метеоров вызывает падение пылающих камней с неба в радиусе трёх метров вокруг выбранной вами цели. Если вы не желаете попасть к врагу, старайтесь держаться подальше от жертвы в момент вызова заклинания. Его стоимость составляет 20 очков, после произнесения нужен отдых. Действует мгновенно, каждый камень наносит 8 единиц урона плюс дополнительную единицу за каждый уровень владения навыком. Эксперты быстрее восстанавливают силы и вызывают 12 камней, а Мастера готовы действовать ещё скорее и умеют вызывать 16 камней. Слава богам, это заклинание можно вызывать только под открытым небом!

Адский огонь сжигает всех монстров в поле зрения. Ваш отряд не попадает на эту сковороду. Хороший способ очищения комнат, заполненных слабыми или средней силы монстрами, за одно-два легких заклинания. Вызвать его стоит всего 25 очков магии, а восстановление сил занимает довольно много времени. При этом наносится 12 единиц урона, плюс, единица за каждый уровень владения навыком. Эксперты имеют преимущество в виде более короткого времени восстановления, а Мастерам для этого достаточно просто немного отдышаться.

Испепеление – одно из сильнейших заклинаний прямого действия, наносящее тяжёлый урон отдельной цели. Только самые сильные из монстров могут рассчитывать выжить после этого заклинания. (Но если монстр выживет, тогда спастись придётся вам!) Стоимость его равна 30 очкам, требуется восстановление сил. Действует мгновенно, нанося 15 единиц урона, плюс, 1-15 дополнительных единиц за каждый уровень владения навыком. Эксперты восстанавливают силы быстрее, а Мастера ещё быстрее.

Заклинания Воздуха



Око Чародея открывает на автокарте места нахождения монстров и персонажей. Длится в течение часа и стоит одно очко магии. Эксперты и Мастера при вызове этого заклинания узнают больше, чем новички.

Заряд статики наводит удар статического электричества на отдельного монстра. Урон небольшой, но заряд всегда попадает в цель. Стоимость – 2 очка. Это утомительное заклинание, и после него требуется отдых. Заряд выстреливается мгновенно и наносит 1 единицу урона, плюс, 1-5 единиц за каждый уровень владения навыком. Эксперты могут творить заклинание чаще, а Мастера вызывают его бесплатно.

Защита от Грома увеличивает устойчивость всех ваших персонажей к Грому на 1 единицу за каждую степень владения навыком Магии Воздуха у того, кто вызывает это заклинание. Сотворить заклинание стоит 3 очка, после его вызова нужно восстанавливать силы. Защита длится столько часов, сколько степеней владения навыком имеет персонаж. Эксперты вызывают двойную устойчивость, мастера – тройную.

Искры – выстреливает три маленькие шаровые молнии, которые прыгают до тех пор, пока не поразят что-то или не рассеются. Трудно сказать, куда они направятся, поэтому заклинание лучше всего использовать в помещении, полном небольших монстров, пока большая часть вашего отряда находится снаружи. Стоимость его вызова – 4 очка. Искры наносят 2 единицы урона, плюс, единицу за каждый уровень владения навыком. Эксперты восстанавливают силы быстрее и выстреливают 5 шаровых молний. Мастера готовы действовать ещё быстрее и стреляют семью шарами.

Падение Пера замедляет скорость падения и защищает ваш отряд от травм при падении с высоты более трёх метров. Стоимость вызова заклинания – 5 очков, для восстановления сил требуется время. Заклинание действует 5 минут за каждый уровень владения Магией Воздуха. У Экспертов это время увеличивается до 10 минут за уровень, а у Мастеров – до 1 часа за уровень навыка.

Щит замедляет атаки летящих предметов (например, камней и стрел) и вдвое сокращает потенциальный урон от них. Вызвать Щит стоит 8 очков, но будьте осторожны при пользовании им, ведь после

этого потребуется восстанавливать силы. Заклинание действует 5 минут за каждый уровень владения навыком. У Экспертов заклинание действует 15 минут за каждый уровень навыка, а Щит, созданный Мастером, защищает весь отряд.

Молния – это электрический разряд, выпускаемый из руки персонажа по отдельной цели. Она всегда попадает в цель и наносит серьёзный урон. Я называю это заклинание «любимцем Волхва», оно стоит 10 очков. Действует мгновенно, нанося 1-8 единиц урона за каждый уровень владения навыком. Эксперты восстанавливают силы быстрее, а Мастера ещё быстрее.

Прыжок запускает ваш отряд в воздух под углом 45 градусов, после чего все без повреждений приземляются на некотором расстоянии. Вызов заклинания стоит лишь 15 очков. При более высоком уровне владения сокращается время восстановления сил. Эксперты и Мастера восстанавливают силы быстрее.

Точный взрыв – это опасное заклинание, которое поражает отдельную цель, взрывая воздух вокруг неё. В результате возникает резкий приток окружающего воздуха на освободившееся пространство, сопровождающийся ударом грома и 10 очками урона, плюс, 1-10 очков урона за каждый уровень владения навыком. Стоимость вызова заклинания составляет 20 очков, после него персонаж нуждается в отдыхе. Эксперты вновь готовы действовать скорее, а Мастера ещё быстрее.

Полёт даёт вашим персонажам возможность летать – пять минут нахождения в воздухе за каждый уровень владения навыком. Заклинание доступно только вне помещений. Полёт изначально стоит 25 очков и медленно забирает очки магии, оставаясь в действии. Будьте внимательны, чтобы не упасть с большой высоты. Эксперты могут находиться в воздухе до 10 минут на каждый уровень навыка, а мастера – целый час за каждый уровень владения навыком.

Звездопад призывает с небес 8 звёзд для поражения и сжигания врагов в радиусе шести метров. Старайтесь не попасть под обстрел! Вызвать заклинание можно за 30 очков магии, после чего потребуется длительный отдых. Наносится 30 очков урона плюс дополнительное очко за каждый уровень владения навыком. Эксперты быстрее восстанавливают силы и вызывают 12 звёзд, в то время как мастера вызывают 16 звёзд и готовы к новым действиям ещё быстрее. Работает только вне помещения.

Заклинания Воды



Пробуждение автоматически пробуждает всех ваших персонажей от обычного сна и существенно снижает длительность заклинаний сна, применённых к вашим персонажам. Стоимость равна одному очку магии, после сотворения требуется некоторый отдых. Заклинание пробуждения сокращает сон на три минуты за каждый уровень владения навыком у сотворившего его. Эксперты умножают свой уровень на часы, а мастера – на дни.

Поток Холода мгновенно наводит чрезвычайно холодное поле на отдельного монстра. Наносится не очень большой урон (от 2 до 6 единиц), но обеспечивается попадание в цель. Для сотворения заклинания требуется 2 очка магии. Требуется восстановление сил, но с каждым новым уровнем владения навыком это время становится короче. Эксперты восстанавливаются быстрее, а Мастера могут творить заклинание бесплатно. Вот что значит образование!

Защита от Холода увеличивает устойчивость персонажа к Холоду на 1 единицу устойчивости за каждую степень владения навыком Магии Воды у того, кто вызывает это заклинание. Стоимость равна 3 очкам, требуется восстановление сил. Защита длится столько часов, сколько степеней владения навыком имеет персонаж. Эксперты вызывают двойную устойчивость, мастера – тройную.

Распыление Яда: распыляет одну дозу яда на монстров, находящихся прямо перед вашими персонажами. Урон при этом небольшой, но мало кто из монстров устойчив к ядам, так что это довольно простой способ причинить им страдания. Вызов заклинания стоит 4 очка, требуется восстановление сил. В результате наносится 2 единицы урона, плюс, 1-2 дополнительные единицы за каждый уровень владения навыком. Эксперты восстанавливают силы быстрее и выстреливают 3 дозы яда. Мастера ещё быстрее возвращаются в строй и умеют выстреливать по пять доз яда.

Хождение по воде позволяет вашим персонажам ходить по поверхности воды, не боясь утонуть. Длительность – пять минут за каждый уровень владения навыком. Не может применяться в помещениях. Первоначальная стоимость заклинания – 5 очков магии, но не забывайте, что пока заклинание действует, оно постоянно отнимает дополнительные очки. Эксперты могут ходить по воде 10 минут за каждый уровень навыка, а Мастера – по часу за уровень.

Независимо от уровня того, кто вызывает заклинание, во время его действия очки вычитаются одинаково.

Ледяная Молния наносит ледяной удар по отдельной цели. Всегда попадая в цель, она наносит средний урон: 1-7 единиц за уровень владения навыком. Стоимость вызова – 8 очков. Эксперты и Мастера восстанавливают силы быстрее.

Талисман – это попытка придать обычному предмету магические свойства. С повышением уровня навыка в Магии Воды увеличиваются шансы на успех. Только Мастера могут применять заклинание к оружию. Для сотворения заклинания требуется 10 очков магии. У Экспертов магические предметы получаются лучше.

Всплеск кислоты выстреливает в отдельного монстра струёй кислоты, которая наносит 9 единиц урона, плюс, 1-9 единиц за каждый уровень навыка в магии Воды. Стоимость вызова – 15 очков, Эксперты и Мастера быстрее восстанавливают силы.

Портал города переносит отряд назад в последний город, который они посетили. На уровне начинающего заклинание работает только под открытым небом. Кроме того, помните, что шанс успешного срабатывания у этого заклинания не велик, и он повышается с ростом вашего уровня навыка в Магии Воды. Стоимость – 25 очков, долгое восстановление сил. Эксперты могут вызывать заклинание и в помещениях, а Мастера могут выбирать нужный город.

Ледяной Взрыв испускает ледяной шар в том направлении, куда смотрит заклинатель. Шар разобьётся, когда наткнется на препятствие, и распадётся на 7 мелких кусочков льда, которые разлетятся во всех направлениях, кроме того, где находится заклинатель. Осколки будут отлетать от препятствий, пока не растают или не попадут в какое-нибудь существо, нанеся ему 12 единиц урона, плюс, 1-2 единицы за каждый уровень владения навыком. Имейте в виду, что осколок может рикошетом попасть в ваш отряд, даже если осколки вылетели в другом направлении. Стоимость составляет 25 очков, для восстановления сил требуется время, которое сокращается для Экспертов и Мастеров.

Маяк Ллойда позволяет вам поместить маркер в то место, куда вы в будущем хотите телепортироваться обратно. А насколько далеко в будущем это возможно, зависит от вашего навыка и ранга в Магии Воды. Время устаревания маркера – один час за каждый уровень владения навыком. Творите это заклинание, когда вы хотите

поместить маркер или вернуться к ранее установленному. Стоимость вызова – 30 очков. Эксперты могут установить до 3 маяков, которые устаревают через день за каждый уровень владения навыком. Мастера устанавливают до 5 маяков, которые устаревают через неделю за каждый уровень владения навыком.

Заклинания Земли



Шок ударяет по монстру магической силой, заставляя его некоторое время приходить в себя, прежде чем он сможет сделать что-то еще. Также слегка отбрасывает монстра назад и дает вам шанс убраться подобру-поздорову. Стоимость равна 1 очку, требуется восстановление сил. По сути, Шок увеличивает время восстановления сил монстра, чуть больше, если уровень сотворившего его выше. Эксперты и Мастера творят это заклинание более эффективно.

Волшебная Стрела запускает отдельную магическую стрелу. Это заклинание известно как очень неточное – магическая стрела может пролететь мимо цели, как и обычная стрела. Вызов заклинания стоит 2 очка, и прежде чем повторить его, вам придется дожидаться восстановления сил. Заклинание наносит 2 единицы урона (если стрела вообще попадет во что-нибудь), плюс, 1-6 дополнительных единиц за каждый уровень навыка. На уровне Эксперта вызвать заклинание можно всего за 1 очко, а силы восстанавливаются быстрее. Мастера, в свою очередь, могут повторить заклинание еще раньше и к тому же бесплатно.

Защита от Магии увеличивает устойчивость персонажа к магии на 1 единицу устойчивости за каждую степень владения навыком Магии Земли у того, кто вызывает это заклинание. Стоимость равна 3 очкам, требуется восстановление сил. Защита длится столько часов, сколько степеней владения навыком имеет персонаж. Эксперты вызывают двойную устойчивость, мастера – тройную.

Рой смерти вызывает рой кусающих и жалящих насекомых, которые терзают отдельную цель. Нанося урон средней тяжести, рой, тем не менее, никогда не промахивается мимо цели и наносит физический урон, вероятность устойчивости к которому не велика. Стоимость произнесения заклинания – 4 очка магии. В результате наносится 5 единиц урона, плюс, 1-3 дополнительные единицы за каждый уровень владения навыком. Эксперты и Мастера восстанавливают силы быстрее.

Каменная кожа повышает класс брони персонажа на пять единиц на 4 минуты, плюс, дополнительные пять минут за каждый уровень владения навыком. Стоимость вызова заклинания – 5 очков. Для экспертов время действия увеличивается до 15 минут за каждый уровень навыка. Мастера могут накладывать это заклинание на всех членов отряда.

Лезвие – выстреливает вращающееся металлическое, острое, как бритва, лезвие в отдельного монстра. Это заклинание не обязательно попадает в цель: вероятность попадания сильно зависит от уровня владения навыком Магии Земли. Стоимость вызова заклинания – 8 очков, для восстановления сил требуется время. Наносится 1-5 единиц урона за каждый уровень владения навыком. Вероятность попадания равна вашему уровню навыка, умноженному на пять. Эксперты и Мастера восстанавливают силы быстрее.

Из Камня в Плоть: если сотворено вовремя, снимает проклятие окаменения с персонажа. Длительность допустимого пребывания в состоянии окаменения зависит от навыка и уровня владения Магией Духа. После этого единственный способ снять это состояние, исключая Божественное Вмешательство, – это посетить храм. Заклинание Из Камня в Плоть стоит 10 очков. Его эффективность составляет три минуты окаменения на каждый уровень владения навыком. Эффективность заклинания Экспертов – это их уровень, умноженный на часы, а Мастеров – на дни.

Взрыв Камня выстреливает магический камень, который взрывается при попадании в существо или по истечении некоторого времени, причиняя при этом урон в радиусе шести метров. Камень будет летать, пока не попадёт во что-нибудь. Будьте осторожны: камень может попасть в кого угодно. Это заклинание стоит 15 очков, и для восстановления сил тоже требуется время. Наносимый урон составляет 1-8 единиц за каждый уровень навыка. Эксперты восстанавливают силы быстрее, а Мастера ещё быстрее.

Окаменение временно превращает цель в камень на пять минут за каждый уровень владения навыком. Эти каменные статуи не уязвимы для любого нападения. Для сотворения заклинания требуется 20 очков магии. Эксперты могут обратить в камень на 10 минут за каждый уровень навыка, а Мастера – на 20 минут за уровень. Требуется некоторое время для восстановления сил.

Цветок Смерти запускает высоко в воздух магический камень, который при падении создает очень мощный взрыв в радиусе 12

метров. Заклинание можно вызывать только под открытым небом, стоимость составляет 25 очков, для восстановления сил требуется время. Наносится 20 единиц урона, плюс, 1 дополнительная единица за каждый уровень владения навыком. Эксперты быстрее восстанавливают силы, радиус взрыва – 18 метров. Мастера ещё быстрее восстанавливаются, а создаваемый ими взрыв имеет радиус 24 метра. Это заклинание следует использовать на свежем воздухе, а не в душной и тесной комнате.

Изменение Веса мгновенно сильно увеличивает вес отдельной цели, вызывая внутренние повреждения монстра на 25% от общего числа единиц здоровья, плюс, еще 2% на очко навыка в Магии Земли. Чем крупнее монстр, тем больший урон ему наносится. Стоимость вызова – 30 очков, заклинание отбирает много сил. Эксперты и Мастера восстанавливают силы быстрее.

Заклинания Духа



Стрела Духа запускает стрелу из чистой энергии. Очень полезное заклинание, но часто бьёт мимо цели, пока вы не достигнете соответствующего уровня в Магии Духа. Вызов заклинания стоит 1 очко, и прежде чем повторить его, вам придётся немного подождать восстановления сил. Противнику наносится примерно 1-6 единиц урона. На уровне Эксперта восстановление сил происходит быстрее. Мастер может творить заклинание бесплатно.

Благословение увеличивает шансы персонажей попасть в цель в рукопашном бою или при стрельбе. Бонус попадания увеличивается на 5 очков и длится 4 минуты, плюс, пять дополнительных минут на каждый уровень навыка. Сотворить Благословение можно за 2 очка магии. Для экспертов время действия увеличивается до 15 минут за каждый уровень навыка. При вызове заклинания Мастером оно распространяется на всех членов отряда.

Прикосновение исцеляет одного персонажа, восстанавливая некоторое количество единиц здоровья: от 3 до 7 в зависимости от навыка. Для сотворения заклинания требуется 3 очка магии. Время восстановления сил среднее, но с каждым новым уровнем оно становится короче. Эксперт исцеляет 5-11 единиц здоровья, а Мастер – от 7 до 13.

День Удачи временно повышает показатель Удачи отдельного персонажа на 10 очков, плюс, 2 очка на очко навыка. Длительность действия – 1 час за каждый уровень навыка, стоимость – 4 очка, требуется восстановление сил. Эксперты прибавляют по 3 единицы удачи за каждый уровень навыка. Мастера распространяют удачу на всех персонажей отряда.

Снятие Проклятия при сотворении вовремя снимает действие проклятий, наложенных на персонажа. Длительность допустимого пребывания в проклятом состоянии зависит от навыка и уровня владения Магией Духа. После этого единственный способ снять это состояние, кроме Божественного Вмешательства, – это посетить храм. Стоимость снятия проклятия – 10 очков, после этого требуется отдых. Эффективность составляет три минуты состояния проклятия на каждый уровень владения навыком. Эффективность заклинания Экспертов - это их уровень, умноженный на часы, а Мастеров - на дни.

Ангел-хранитель – вы заключаете договор с Высшими силами о воскрешении ваших персонажей. В случае их гибели, они будут возвращены к жизни с одной единицей здоровья и помещены в последний посещённый вами храм. Цена этой услуги – половина золота, которое имели эти персонажи с собой на момент смерти. Стоимость – 8 очков магии, время восстановления сил – значительное. Эксперты могут вернуть к жизни персонажей, оставив им половину очков здоровья из тех, что они имели в момент гибели. Мастера возвращают к жизни без потерь очков здоровья. Стоимость в золоте остаётся одинаковой.

Мужество увеличивает на пять единиц урон, наносимый персонажем при успешной атаке. Заклинание стоит 10 очков и после его вызова требуется отдых. Действует 4 минуты, плюс, пять минут за каждый уровень владения навыком. Эксперты получают до 15 дополнительных минут за каждый уровень навыка, а мастера воздействуют на всех членов отряда.

Бег Мертвецов заставляет всех Живых мертвецов в поле зрения бежать со всех ног. Они вернутся, когда закончится время действия заклинания: 3 минуты, плюс, три дополнительные минуты за каждый уровень владения навыком. Стоимость сотворения – 15 очков. Эксперты и Мастера быстрее восстанавливают силы.

Оживление: при сотворении вовремя оживляет умершего персонажа. Длительность допустимого пребывания в состоянии смерти зависит от навыка и уровня владения Магией Духа. После

этого единственный способ оживить покойника, кроме Божественного Вмешательства, – это посетить храм. Оживление стоит 20 очков. Его эффективность составляет три минуты состояния смерти на каждый уровень владения навыком. Это заклинание оставит сотворившего его без сил на целый день. Эксперты могут увеличивать эффективность заклинания до 1 часа смерти на каждый уровень своего навыка, а Мастера – до 1 дня на уровень.

Общая Жизнь объединяет жизненную силу ваших персонажей и перераспределяет ее среди них поровну, насколько возможно. Все текущие единицы здоровья суммируются и добавляется 1 дополнительная единица за каждый уровень навыка. Стоимость вызова заклинания – 25 очков, для восстановления сил требуется много времени. Эксперты прибавляют 2 единицы здоровья за каждый уровень навыка, а Мастера – 3 дополнительные единицы.

Воскрешение, сотворенное вовремя, снимает состояние уничтожения с персонажа. Длительность допустимого пребывания в этом состоянии зависит от навыка и уровня владения Магией Духа. После этого единственный способ оживить покойника, кроме Божественного Вмешательства, – это посетить Храм Стоун. Воскрешение стоит 20 очков, это самое утомительное заклинание из имеющихся. Его эффективность составляет три минуты состояния уничтожения на каждый уровень владения навыком. Эксперты могут воскресить персонажа, который находился в уничтоженном состоянии один час за каждое очко навыка, а Мастера измеряют это время в днях.

Заклинания Мысли



Медитация временно повышает показатель силы духа и интеллект отдельного персонажа на 10 очков, плюс, 2 очка за каждое очко навыка. Это продлится один час за каждый уровень навыка и стоит 1 очко магии. Эксперты добавляют три очка, а заклинание Мастера влияет на весь отряд.

Снятие Страха убирает у персонажа состояние страха, если сотворено своевременно. Длительность допустимого пребывания в состоянии паралича от страха зависит от навыка и уровня владения Магией Мысли. После этого единственный способ снять проклятие, кроме Божественного Вмешательства, – это посетить храм. Стоимость Снятия Страха – 1 очко, требуется восстановление сил.

Его эффективность составляет три минуты состояния страха на каждый уровень владения навыком. Эксперты могут снять страх с персонажа, который находился в этом состоянии один час за каждое очко навыка, а Мастера измеряют это время в днях.

Удар Мысли наносит удар мысленной силой, которая гарантированно попадает в любую цель и разрушает нервную систему монстра. При этом наносится 5 единиц урона, плюс, 1-2 единицы за каждый уровень владения навыком. Стоимость вызова заклинания – 3 очка, для восстановления сил требуется некоторое время. Эксперты и Мастера восстанавливают силы быстрее пропорционально своему статусу.

Точность временно повышает показатель меткости отдельного персонажа на 10 единиц, плюс, 2 единицы на каждое очко навыка. Заклинание действует 1 час на каждое очко навыка. Для сотворения требуется 4 очка магии. Эксперты повышают меткость на 3 дополнительных очка, а Мастера накладывают заклинание на весь отряд.

Лечение паралича – при сотворении вовремя снимает с персонажа действие паралича. Длительность допустимого пребывания в состоянии паралича зависит от навыка и уровня владения Магией Мысли. После этого единственный способ снять проклятие, кроме Божественного Вмешательства, – это посетить храм. Стоимость лечения паралича – 5 очков, для восстановления сил требуется время. Эффективность заклинания составляет три минуты пребывания в состоянии паралича на каждый уровень владения навыком. Эксперты могут снять паралич с персонажа, который находился в этом состоянии один час за каждое очко навыка, а Мастера измеряют это время в днях.

Очарование успокаивает отдельное существо и лишает его любых враждебных чувств по отношению к вашим персонажам на 3 минуты за каждое очко навыка. При получении этим существом какого-либо повреждения, оно немедленно снова становится враждебным. Так что будьте с ним поласковее. Стоимость вызова заклинания – 8 очков, срок восстановления сил – средний. Эксперты умножают длительность воздействия в два раза, а Мастера - в четыре.

Массовый Страх заставляет все существа в поле зрения вызывающего заклинание бежать от страха, это состояние трусости длится три минуты за каждое очко навыка. Если, находясь под влиянием этого заклинания, существо получает повреждение, заклинание перестаёт действовать. Массовый Страх не действует на Живых мертвецов. Вызов заклинания стоит 10 очков. Эксперты и Мастера восстанавливают силы быстрее, чем начинающие.

Слабоумие лишает жертву способности творить заклинания, пока не пройдет его действие. Слабоумие длится пять минут за каждое очко навыка вызывающего его. Стоимость – 15 очков. Эксперты восстанавливают силы быстрее, а Мастера ещё быстрее.

Лечение Безумия снимает с персонажа состояние безумия, если сотворено своевременно. Длительность допустимого пребывания с помутившимся рассудком зависит от навыка и уровня владения Магией Мысли. После этого единственный способ вернуть разум, кроме Божественного Вмешательства, – это посетить храм. Стоимость лечения безумия составляет 20 очков магии, время восстановления сил – значительное. Эффективность составляет три минуты пребывания в состоянии безумия на каждый уровень владения навыком. Эксперты могут вылечить персонажа, который находился в этом состоянии один час за каждое очко навыка, а Мастера измеряют это время в днях.

Психический Шок наносит по отдельной цели удар магии, разрушающей сознание. В результате наносится 12 единиц урона, плюс, 1-12 дополнительных единиц за каждый уровень владения навыком. Стоимость вызова – 25 очков. Время восстановления сил зависит от уровня квалификации персонажа: Эксперты и Мастера имеют преимущество.

Телекинез позволяет вашим персонажам избегать попадания в ловушки путём мысленной манипуляции предметами – переключателями, сундуками, дверями – на расстоянии. Расстояние и сила Телекинеза определяется уровнем владения Магией Мысли. Стоимость вызова заклинания – 30 очков и оно ощутимо лишает сил. Способности к телекинезу у Экспертов составляют удвоенное количество очков навыка, а у Мастеров – утроенное.

Заклинания Тела



Лечение Слабости при сотворении вовремя снимает действие проклятия слабости, наложенного на персонажа. Длительность допустимого пребывания в этом состоянии зависит от навыка и уровня владения Магией Тела. После этого единственный способ восстановить силы – это отдохнуть. Стоимость лечения слабости составляет 1 очко магии, время восстановления сил – умеренное. Эффективность заклинания составляет три минуты пребывания в состоянии слабости на каждый уровень владения

навыком. Эксперты могут восстановить силы персонажа, который находился в этом состоянии один час за каждое очко навыка, а Мастера измеряют это время в днях.

Первая помощь восстанавливает 5 единиц здоровья отдельного персонажа. Стоимость сотворения – 2 очка, восстановление сил умеренной длительности и сокращается по мере роста уровня. Эксперты могут восстанавливать 7 единиц урона, а Мастера – 10.

Защита от Яда усиливает устойчивость персонажа к Яду на 1 единицу устойчивости за каждую степень владения навыком Магии Тела у того, кто вызывает это заклинание. Стоимость вызова заклинания – 3 очка, длительность восстановления сил - средняя. Защита длится столько часов, сколько степеней владения навыком имеет персонаж. Эксперты вызывают двойную устойчивость, Мастера – тройную.

Вред наносит отдельному существу гарантированный магический урон. Причиняется 8 единиц урона, плюс, 2 дополнительные единицы за каждый уровень владения навыком. Стоимость сотворения – 4 очка, восстановление сил обычное. Эксперты и Мастера восстанавливают силы быстрее.

Лечение Ран исцеляет 5 единиц здоровья отдельного персонажа, добавляя ещё 1-2 единицы с каждым уровнем владения навыком. Вызов заклинания стоит 5 очков, требуется восстановление сил. Эксперты и Мастера восстанавливают силы быстрее.

Противоядие при своевременном сотворении снимает состояние отравления с персонажа. Длительность допустимого пребывания в этом состоянии зависит от навыка и уровня владения Магией Тела. После этого единственный способ очистить организм персонажа, кроме Божественного Вмешательства, – это посетить храм. Стоимость противоядия составляет 8 очков магии, время восстановления сил – значительное. Эффективность заклинания составляет три минуты пребывания в отравленном состоянии на каждый уровень владения навыком. Эксперты могут снять отравление с персонажа, который находился в этом состоянии один час за каждое очко навыка, а Мастера измеряют это время в днях.

Скорость временно повышает показатель Скорости отдельного персонажа на 10 единиц, плюс, 2 единицы на каждое очко навыка. Стоимость вызова - 10 единиц, время восстановления сил - умеренное. Эксперты увеличивают показатель скорости на три дополнительных очка за каждый уровень владения навыком, а Мастера могут ускорить сразу весь отряд.

Лечение Болезни при своевременном сотворении излечивает персонажа от заболевания. Длительность допустимого пребывания в больном состоянии зависит от навыка и уровня владения Магией Тела. После этого единственный способ вылечиться, исключая Божественное Вмешательство, – это посетить храм. Стоимость лечения болезни – 15 очков, для восстановления сил требуется некоторое время. Эффективность заклинания составляет три минуты пребывания в состоянии болезни на каждый уровень владения навыком. Эксперты могут вылечить персонажа, который был болен один час за каждое очко навыка, а Мастера измеряют это время в днях.

Сила временно повышает показатель Выносливости отдельного персонажа на 10 единиц, плюс, 2 единицы за каждое очко навыка. Стоимость вызова – 20 очков. Эксперты повышают Выносливость и Силу персонажа на три дополнительных очка за каждый уровень владения навыком, а Мастер может увеличить Выносливость и Силу всех членов отряда.

Летающий Кулак никогда не промахивается и наносит противнику 30 единиц урона, плюс, 1-5 единиц за каждый уровень владения навыком. Стоимость этого удара - 25 очков магии, а вызвавший его должен затем некоторое время отдышать, хотя это время не так велико, если вы Эксперт или Мастер.

Исцеление восстанавливает единицы здоровья всех персонажей вашего отряда сразу. Добавляется 10 единиц здоровья, плюс, 2 дополнительные единицы за каждый уровень владения навыком. Стоимость – 30 очков магии, время восстановления сил – значительное. Эксперты и Мастера восстанавливают силы быстрее.

Заклинания Света



Сотворение Еды производит еду, но работает только в том случае, если ваш действительный запас еды меньше, чем создаёт это заклинание. Стоимость сотворения – 20 очков магии, вы можете произвести дневной запас еды, плюс, количество очков Магии Света, разделённое на 10. Время восстановления сил среднее. Эксперты производят двойной эффект, а Мастера – тройной.

Дар Мидаса преобразует отдельный предмет из вашего снаряжения в золото, количество которого равно 40% от реальной ценности предмета. С каждым следующим уровнем владения Магией Света шансы на успех этого заклинания увеличиваются. Будьте осторожны:

если заклинание не удастся, предмет выходит из строя. Стоимость сотворения – 25 очков, для восстановления сил требуется время. Эксперты обращают в наличность 60% стоимости предмета, а Мастера – 80%.

Снятие Чар снимает все благотворные заклинания с монстров в поле зрения персонажа. Этот фокус-покус стоит 30 очков магии, период восстановления сил средней длительности и становится короче с ростом навыка персонажа. Эксперты и Мастера восстанавливают силы быстрее.

Замедление – этим заклинанием я часто баловался в детстве. При сотворении за 35 очков магии оно вдвое уменьшает скорость монстров и удваивает время их восстановления. Заклинание действует минуту на каждый уровень навыка в Магии Света. Эксперты и Мастера восстанавливают силы быстрее.

Нежить действует только на эту чертовщину – нежить, призывая на помощь силы Богов для отмены злых чар, которые поддерживают их противоестественное существование. В результате наносится 16 единиц урона, плюс, 1-16 дополнительных единиц за каждый уровень владения навыком. Стоимость вызова – 40 очков. Время восстановления бывает разным, но оно короче для Экспертов и Мастеров.

День Богов за скромную плату в 45 очков одновременно наводит на всех ваших персонажей заклинания Сила, Медитация, Скорость, День Удачи и Точность, а также заклинание Ангел-хранитель. Ну разве не удобная штука эта магия? Заклинание действует один день и заключается в том, что оно создаёт перечисленные заклинания с силой, равной удвоенному количеству очков навыка персонажа в Магии Света. Забирает очень много сил! Эксперты могут творить все шесть заклинаний с утроенным навыком в Магии Света, а Мастера – с четырёхкратным.

Свет призмы может вызываться только в помещениях и наносит урон всем существам в поле зрения: 25 единиц урона, плюс, дополнительная единица за каждый уровень владения навыком. Стоимость заклинания – всего 50 очков магии. Время восстановления сокращается для Экспертов и Мастеров.

Час Могущества одновременно сотворяет для всех персонажей заклинания Ускорения, Мужества, Щита, Каменной кожи и Благословения. Сила заклинаний в два раза выше навыка персонажа в Магии Света. Стоимость – 55 очков магии, время восстановления сил – значительное. Эксперты могут творить все шесть заклинаний с утроенным навыком в Магии Света, а Мастера – с четырёхкратным.

Паралич обездвиживает монстра на 1 минуту за каждый уровень навыка. Парализованных монстров можно свободно атаковать, не боясь получить сдачи. Может, это не справедливо, зато приятно. Стоимость составляет 60 очков, срок восстановления сил – средний. Эксперты и Мастера быстрее восстанавливают силы.

Луч Солнца – это второе по разрушительной силе заклинание из тех, которые вы можете приобрести. Концентрируя солнечный свет и направляя его на несчастную единичную цель, Солнечный Луч наносит 20 единиц урона, плюс, от 1 до 20 единиц за каждый уровень владения навыком. Находясь в зависимости от солнечного света, это заклинание действует только под открытым небом и только в дневное время. Стоимость вызова – 130 очков. Эксперты и Мастера восстанавливают силы быстрее.

Божество – вы можете воззвать к небесам и попросить исцеления ваших персонажей от всего урона, восстановления очков магии и снятия всех неблагоприятных состояний. Эта возможность даётся только раз в день, может быть использована только на восходе или на закате солнца, вдобавок Боги берут за это плату с вызывающего заклинание, добавляя ему десять лет возраста, помимо стандартной платы в 70 очков. На восстановление сил потребуется очень много времени, правда, это время сокращается с ростом уровня персонажа. Эксперты могут вызывать Божественное Вмешательство дважды в день, а Мастера – трижды.

Заклинания Тьмы



Реанимация позволяет сотворившему заклинание «поднять из мёртвых» любого монстра или нейтрального персонажа, в зависимости от их первоначального уровня здоровья и навыка в Тёмной магии у творящего заклинание. Не пытайтесь применить это заклинание к уничтоженному телу друга, оно действует только на целый и видимый труп. Вызов заклинания стоит 20 очков. Эксперты и Мастера могут оживлять трупы с большим количеством единиц здоровья.

Токсичное Облако создаёт ядовитое облако вредных газов, которое медленно дрейфует по направлению от вашего отряда, нанося 25 единиц урона, плюс, дополнительно от 1 до 10 единиц за каждый уровень навыка. Облако движется, пока кто-либо не попадёт в него. Вызов заклинания стоит 30 очков. Для восстановления сил требуется время, которое сокращается для Экспертов и Мастеров.

Общее Проклятие накладывает проклятие на всех монстров в поле зрения творящего на одну минуту за каждое очко навыка. Стоимость вызова заклинания – 40 очков, длительность восстановления сил – средняя. Эксперты вызывают в два раза более длительное проклятье, а Мастера – в четыре раза.

Шрапнель выстреливает тройной заряд горячей зазубренной шрапнели перед заклинателем, поражая любое существо, попавшееся на пути и нанося ему 6 единиц урона, плюс, 1-6 дополнительных единиц боли за каждый уровень навыка. Стоимость вызова – 50 очков, время восстановления сил – минимальное. Эксперты отдыхают ещё быстрее и выстреливают 5 зарядов шрапнели. Мастера приходят в себя максимально быстро и за раз выстреливают семь зарядов.

Сжимающий Луч сжимает даже самых крупных монстров до более приемлемых размеров. Ученики уменьшают противника вдвое, а сжатые ими монстры могут наносить лишь половину обычного урона. Этот эффект длится 5 минут за каждый уровень владения навыком, стоимость заклинания – 60 очков. Эксперты могут уменьшать монстров на две трети (как в смысле размера, так и наносимого урона), а Мастера оставляют от первоначального размера и урона, наносимого монстром, лишь четверть.

День Защиты одновременно наводит Защиту от Огня, Грома, Холода, Яда и Магии на всех ваших персонажей, а кроме того, заклинания Падение Пера и Око Чародея. При этом используется удвоенный навык заклинателя. Стоимость сотворения – 70 очков, длительность действия – один день. Эксперты могут использовать утроенный размер своего навыка, а мастера – четырёхкратный.

Перст Смерти пытается немедленно убить отдельное существо, отделив его душу от тела. Прелестно! Перст Смерти имеет 3% вероятности удачи на каждый уровень владения Магией Тьмы. Стоимость вызова заклинания – 80 очков, длительность восстановления сил – средняя. Эксперты имеют возможность повысить шансы попадания до 4%. Мастера улучшают своё преимущество до 5%.

Луч Луны исцеляет ваших персонажей и наносит урон всем монстрам в поле зрения. За каждый уровень навыка это заклинание даёт 1-4 единицы урона вашим врагам и восстанавливает столько же единиц здоровья у всех членов отряда. Это единственное заклинание, которое одновременно наносит урон всем монстрам в поле зрения и лечит ваших персонажей. Луч Луны работает только вне помещения

и при лунном свете. Стоимость вызова – 90 очков. Для восстановления сил требуется время, которое сокращается для Экспертов и Мастеров.

Дыхание Дракона – это самое разрушительное заклинание из тех, которые вы можете приобрести. Оно наделяет заклинателя способностью выдыхать ядовитые пары, которые попадают в отдельного монстра, но заодно наносят урон всем созданиям в радиусе трёх метров. Стоимость сотворения – 100 очков магии, наносимый урон составляет от 1 до 25 единицы за каждый уровень владения навыком. Для восстановления сил требуется существенное время, которое сокращается для Экспертов и Мастеров.

Армагеддон – повальная погибель. Заклинание наносит всем существам на карте 50 очков урона, плюс, 1 дополнительное очко за каждый уровень владения навыком в Магии Тьмы. Ваши персонажи тоже получают урон. Его можно сотворить только раз в день и только вне помещения. При сотворении заклинания не расходуются очки магии. Правда, тратится очень много сил. Эксперты могут вызывать Армагеддон дважды в день, а Мастера – трижды.

Вселение Тьмы – это тайна даже для меня. Я лишь раз мельком видел его действие. Об этом мощнейшем, но загадочном заклинании почти ничего не известно. Изучение его тайн – удел лишь сильных духом и храбрых сердцем.

ПРОХОЖДЕНИЕ ПЕРВОГО ЗАДАНИЯ

За короткое время вы столкнулись со множеством нового для себя, но впереди большие испытания. Готовы ли вы к встрече с ними? Взять на себя ответственность? Ответы на эти вопросы знаете лишь вы, и вам лучше быть честным с собой. Потому что там, в настоящем мире – в Энроте, а не в этой иллюзии, которую вы называете домом, вершить дела предстоит вам. Собрав отряд искателей приключений, знайте, что их жизнь будет зависеть только от вас. Там я уже не буду помогать вам. Максимум, что я могу дать – это подсказать вам здесь, как себя вести и что делать. Я лишь могу поделиться с вами знанием, которое поможет перейти на следующий уровень. Я предлагаю вам короткий сеанс ясновидения, который поможет сделать первые шаги в новом и незнакомом мире.



Каждый человек желает знать будущее... до тех пор, пока не увидит, какие жестокие вещи есть у судьбы в запасе! Некоторые сходят с ума от страха, другие цахнут и умирают, лишившись чувства ожидания неизвестного. Я заглянул в будущее и увидел, что вас ждёт. Хочу напомнить, что тот, кто меньше знает, лучше спит.

Ваш отряд начинает путешествие, стоя перед южными воротами города Нью-Сорпигаль. Всё, что у вас есть – это минимум оружия и заклинаний, которые даются персонажам в начале, да немного еды, чтобы продержаться несколько дней. Вы знаете о том, что только что произошло с вами: несколько часов назад вы разгромили ловушку, скрытый лагерь гоблинов, из которого они нападали на ничего не подозревающих путников. Среди костей вы нашли пригоршню золота, письма, написанные рукой короля Роланда, а на теле предателя по имени Сулман ещё одно, намного более зловещее послание.

Факт заговора между королём Дьяволов из храма Баа и покойным глупцом Сулманом – это лишь малое свидетельство угрозы, нависшей над цивилизацией. Но хитрость может помочь вам обернуть их заговор в свою пользу. В этом последнем письме говорится, куда должен прийти предатель за наградой, и указан пароль для её получения. Отправляйтесь в таверну «Одинокий рыцарь» и разыщите Андовера Портбелло. Скажите ему о письме, и он даст вашему отряду кругленькую сумму золота. Да, на этих деньгах кровь, но вы можете сделать их чище, пустив на благое дело.

Золото всегда жжёт мне карман, и я спешу скорее потратить его! Выбирайте покупки обдуманно, я бы предложил сначала посетить местную лавку доспехов и оснастить своих персонажей некоторой защитой. Начните разговор с оружейником. Он стремится заработать и быстро расскажет вам, какие услуги может предложить отряду.

Наведите курсор мыши на любой предмет и лавочник назовёт его цену. Щелчок правой кнопкой мыши на предмете покажет подробную информацию о нём, а щелчок левой кнопкой оформит покупку. Начните щёлкать мышью слишком часто – и ваше золото закончится раньше, чем вы успеете это заметить. Некоторые из ваших персонажей не могут использовать отдельные виды защиты: например, волхвы не могут пользоваться латами, так что не стоит тратить деньги зря. Купив какие-нибудь доспехи, путешественник делает их частью своего личного снаряжения. Просмотреть снаряжение можно, сначала выбрав персонажа, а затем нажав второй раз, чтобы открыть волшебное окно, где видны все подробности об этом герое. Чтобы порыться в личном снаряжении персонажа, нажмите третью кнопку слева. Оденьте персонажа в доспехи, т.е., сделайте так, чтобы доспехи не просто лежали в сумке, а защищали его. Сначала возьмите доспехи (левая кнопка мыши), а затем нажмите на эту же кнопку, наведя курсор на изображение персонажа в полный

рост. Теперь всё действительно готово для начала приключения, и настал удобный момент для сохранения состояния своего отряда. Уникальная особенность вашего взаимодействия с миром Энрота состоит в том, что вы можете останавливать время и безопасно сохранять ситуацию в памяти вашего кремниевого магического кристалла. Если ваш отряд постигнет печальная участь, вы сможете вновь вернуться к тому моменту во времени и продолжить свой путь с этой точки. Сохранить состояние своего приключения можно, нажав кнопку с изображением диска в главном окне. При этом появится небольшое окно, в котором предложено несколько механических действий, помогающих поддерживать вашу связь с Энротом. Нажмите на кнопку, гласящую «Сохранить игру» (Боги относятся к нам, как к игрушкам!) Перед вами появятся свободные строки, куда вы можете ввести название для обозначения этого момента. Прделав это, нажмите на экранную кнопку или клавишу Enter. Будет мудро, если вы привыкнете пользоваться этой возможностью регулярно... но с должной ответственью!

Изучите прочие лавки и развлечения в Нью-Сорпигале, но не слишком отвлекайтесь от главного дела. И постарайтесь пока не забредать слишком далеко в пустынные места. Опасности поджидают буквально сразу за городской чертой, а ваш отряд пока почти наверняка не готов к встрече с ними... не говоря о том, чтобы победить. Если вы не последуете моему совету и ваш отряд, попав в переделку, не сможет выйти из неё, восстановите путешествие с того момента, который вы предварительно мудро сохранили. (Ведь вы были достаточно предусмотрительны и сделали это, не так ли?) Ещё раз нажмите на кнопку с изображением диска, а затем нажмите «Загрузить игру», чтобы выбрать одну из сохранённых ситуаций.

Хватит слоняться без дела! Займётесь пустяками после того, как спасёте мир. Посетите Ратушу. У них всегда есть в запасе задание, которое поможет проверить вашу храбрость. Поговорите с клерком о Дозоре Гоблинов, заброшенной башне к юго-западу от города, которую Совет хотел бы вернуть себе. Этому мешают гоблины и другая нечисть, поселившаяся в башне. Если вы сможете выгнать их оттуда, вашему отряду достанется всё, что вы сможете отыскать внутри.

Клерк даст вам ключ от Дозора гоблинов: приступайте, не мешкая! Будьте бесстрашны. Подойдите прямо ко входной двери и зайдите в неё. Впереди вас ждёт опасность: сейчас самое время сохранить положение отряда... так, на всякий случай.



Идите направо и дальше по коридору. Постарайтесь не кричать, когда на вас нападёт огромная крыса.

Будьте безжалостны к этой мерзкой твари. Чтобы напасть на неё, выберите одного из персонажей, а затем нажмите на самого монстра. Воин делает всё, что в его силах, чтобы победить врага. Если ваша стратегия предусматривает использование магии, то сначала выберите кудесника – нажмите на какого-либо персонажа, а затем, удерживая клавишу CTRL, нажмите на чудовище кнопкой мыши. Если у персонажа заранее приготовлено разрушительное заклинание, то крыса станет на один шаг ближе к смерти.

Оставьте труп грызуна и идите дальше по коридору, рисуя в своём воображении то, что вас ждёт в двенадцати подземельях впереди. Возможно, это сокровища... а может быть яд... или новые крысы! Обыщите помещение (при необходимости сражайтесь за жизнь своего отряда) и обязательно найдите свиток, в котором указана секретная комбинация 16 кнопок. Эта комбинация поможет открыть специальную дверь: вы найдёте её, двигаясь прямо от входа в башню через дверь, что находится пред вами. С этого места поверните налево. Откройте дверь с помощью секретной комбинации, и если вы достаточно сообразительны, воспользуйтесь возможностью сохранить игру в этот момент, а затем возвращайтесь в Нью-Сорпигаль.

Ваши искатели приключений наверняка ранены. Поэтому, вернувшись в город, дайте им отдохнуть на улице: в этот нет ничего зазорного. Нажмите кнопку «Отдохнуть» в своём окне в Энрот или клавишу R на клавиатуре: в любом из этих случаев ваш отряд получит возможность восстановить силы. Утром возвращайтесь в Ратушу и получите у клерка вознаграждение. Подсказка: в городских фонтанах можно найти «особые сюрпризы».

Вы не закончили дела в Дозоре гоблинов, знайте: в её мрачных стенах вас ждут новые сокровища... и новые опасности. На северо-западе от Нью-Сорпигаля есть храм, заслуживающий вашего внимания: взгляните на карту, которую я вам дал. А когда закончите, на северо-западе вас ждёт остальной мир... но поспешите: Кульг Баа быстро распространяет своё влияние!

Опыт, который ваш отряд получил в ходе посещения башни, измеряется в единицах, называемых «очками». (Высшие силы склонны рассматривать нас, простых смертных, как шахматные фигуры в своей игре!) Обретая новые единицы опыта, ваш отряд

получает право – и даже обязанность – прийти с ними в Учебный центр. В Нью-Сорпигале такой, разумеется, есть. Там специально обученные люди оценят и рассмотрят, и помолятся, и... Короче говоря, главное – запомнить, что при достаточном количестве очков персонажи вашего отряда могут повышать свои уровни владения одним или несколькими навыками. Чем выше степень владения навыком, тем выше вероятность успеха, будь то способность к политике, торговле или убийству. Гм... хотя их часто трудно отличить. В любом случае, посетите Учебный центр, поговорите с инструктором и улучшите положение своего отряда... и его шансы на победу.

Помните, это лишь самый простой вариант первых шагов вашего приключения! На пути могут встречаться неожиданные повороты и перемены, которые я не в силах предсказать, и вам придётся принимать решения самостоятельно. Или погибнуть, пытаясь сделать это. Никто не может знать, что ждёт нас за горизонтом...

Возможные проблемы и способы их решения

Проблема: После установки и запуска игры компьютер перестаёт реагировать на клавиатуру и мышь, приходится перезагружаться.

Ответ: Проблема в том, что в вашей системе не установлен пакет DirectX 8.

Решение: Чтобы установить DirectX 8, сделайте следующее:

- 1.) Вставьте компакт-диск №1 в привод.
 - 2.) Нажмите на кнопку «Пуск» на панели задач Windows.
 - 3.) Выберите пункт «Выполнить».
 - 4.) Нажмите на клавишу с буквой, обозначающей в вашей системе привод CD-ROM, и наберите : \DirectX\Dxsetup.exe. Например, если ваш привод CD-ROM обозначается буквой D, то вам нужно набрать: D:\DIRECTX\ Dxsetup.exe
 - 5.) Нажмите на «ОК».
 - 6.) Вы увидите окно «Установка DirectX». Нажмите на кнопку «Переустановить DirectX».
 - 7.) При этом программа установки может попросить драйвера звуковой платы или видеокарты.
- Выполните предложенные рекомендации и перезагрузите компьютер в конце.

Проблема: Я установил игру, но при её запуске появляется чёрный экран. Я слышу звуковые эффекты, но ничего не видно.

Ответ: Скорее всего, виноваты драйвера видеокарты. В пакете DirectX 5 может не быть необходимых драйверов для всех видеокарт, имеющих в продаже.

Решение: Вот простой способ проверить, совместима ли ваша видеокарта с DirectX.

- 1.) Откройте Панель управления.
- 2.) В панели управления выберите пункт «Установка и удаление программ».

- 3.) Дважды нажмите на пункт «Драйверы DirectX» в списке.
- 4.) Появится небольшое окно с заголовком DXSetup. В этом окне показываются все компоненты DirectX, установленные в вашей системе, и указывается, совместимы ли они с DirectX 8.0. Найдите пункты Primary Display Adapter и Direct Draw. Если их нет в списке, значит, вам понадобятся обновлённые драйверы, совместимые с Direct X 8.0. Большинство производителей выпустили обновлённые драйверы для звуковых плат и видеокарт, совместимые с DirectX 8.0. Найти эти драйверы можно на веб-сайтах производителей. Много ссылок на такие сайты вы найдёте на вашей странице поддержки по адресу: <http://www.3do.com/customerservice>.

- Проблема: Я установил игру, но при её запуске нет звуковых эффектов. Я вижу изображение на экране и слышу музыку, но звуковые эффекты отсутствуют.
- Ответ: Скорее всего, виноваты драйверы звуковой платы. В пакете DirectX 8 может не быть необходимых драйверов для всех плат, имеющих в продаже.
- Решение: Обратитесь к предыдущему вопросу и ответу, чтобы проверить, совместима ли ваша звуковая карта с Direct X. В случае несовместимости выполните установку Direct X с компакт-диска, как описано выше.

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ О ПЕРЕДАЧЕ НЕИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫХ ПРАВ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА «МЕЧ И МАГИЯ VI. БЛАГОСЛОВЕНИЕ НЕБЕС»

УКАЗАННАЯ ПРОГРАММА (далее – Программа) охраняется законодательством Российской Федерации об авторском праве, международными договорами, конвенциями об авторском праве и иными законами. Названная программа передается Вам для использования на условиях настоящего Договора. «Бука» предоставляет вам неисключительные, непередаваемые ограниченные права, т.е. простую лицензию на использование одного экземпляра Программы на одном компьютере (персональной ЭВМ).

Все права интеллектуальной собственности, связанные с Программой (включая, но не ограничиваясь, видео-, аудио- и иными материалами, входящими в ее состав), а также права на любые ее копии и экземпляры принадлежат «Бука» или ее лицензиарам.

ВЫ НЕ ИМЕЕТЕ ПРАВА И НЕ ДОЛЖНЫ: Создавать копии Программы за исключением единственной резервной копии. Продавать, сдавать в аренду, наем, передавать по авторскому договору (лицензии), распространять или каким-либо иным способом передавать или делать доступной для любого другого лица экземпляры Программы в целом или по частям, а равно использовать Программу или любую ее часть в коммерческих целях. Осуществлять в отношении Программы в целом или любой ее части «обратное проектирование», т.е. восстанавливать исходный текст (код), модифицировать, декомпилировать, дизассемблировать или создавать с их помощью производные работы. Удалять, деактивировать или иным образом изменять

любые указания на правообладателя, содержащиеся в самой Программе или иным образом связанные с ней. Экспортировать или реэкспортировать экземпляры Программы или ее копии и адапти-

рованные варианты, нарушающие любые экспортные или иные ограничения, содержащиеся в законодательстве РФ.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ. «Бука» гарантирует первоначальному приобретателю (покупателю), что носитель, на котором записана Программа, не содержит физических дефектов и сохраняет работоспособность в течение, как минимум, 60 дней с даты приобретения. Если в течение 60 дней, с даты приобретения, обнаружится, что носитель

Программы содержит дефекты, «Бука» обязуется бесплатно заменить такой носитель в течение указанного срока со дня приобретения экземпляра Программы с оплатой почтовых расходов, при условии предоставления подтверждения даты покупки и только в том случае, если «Бука» продолжает производить указанную Программу. В случае, если Программа снята с производства, «Бука» имеет право заменить Программу на аналогичную программу с равной или более высокой стоимостью. Данная гарантия распространяется исключительно на носители Программы, распространяемые «Букой», и не применима в случае, если дефект возник в результате механического повреждения, неправильного обращения или небрежности покупателя. Любые гарантии, предусмотренные законодательством, ограничиваются указанным выше 60-дневным сроком.

ПРИ ВОЗВРАТЕ Программы для замены по гарантии, пожалуйста, присылайте компакт-диски Программы в защитной упаковке с приложением:

- (1) копию чека с указанием даты покупки;
- (2) ваше имя и обратный адрес, в машинописном виде или четко написанные от руки, а также отпечатанные на принтере;
- (3) краткое описание дефекта и проблем, которые вы выявили, а также сведения об операционной системе и аппаратуре, на которой вы запускали Программу.

НАСТОЯЩИЙ ДОГОВОР может быть расторгнут автоматически, если окажется, что вы не способны выполнять его условия и требования. В этом случае вы должны уничтожить на своем компьютере все копии Программы и все ее составные части.

Техподдержка

Если вы решили связаться с нами, чтобы помочь вам нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере:

- тип процессора и его частота (например, Intel Pentium II, 333 МГц);
- объем оперативной памяти (например, 128 МВ);
- марка привода CD-ROM и его скорость (например, Plextor 32x);
- тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера);
- сведения о видеокарте (производитель, модель и версия драйвера).

Эту информацию можно получить следующим образом.

Щелкните правой кнопкой мыши значок «Мой компьютер» (My Computer) на рабочем столе и выберите пункт «Свойства системы» (System Properties). На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию – версию операционной системы, объем оперативной памяти, тип и тактовую частоту процессора.

Запомнив или записав эти сведения, дважды щелкните значок «Мой компьютер».

В появившемся окне выберите название диска, на который установлена игра, щелкните на нем правой кнопкой мыши и выберите пункт «Свойства».

Запишите или запомните сведения об общей емкости жесткого диска и количестве свободного места на нем.

Адрес электронной почты: help@buka.ru

Страница тех. поддержки: <http://www.buka.ru/techsupport/>

Наши форумы: <http://www.buka.ru/forum/>

Наш телефон: +7(095)111-51-56

с 10.00 до 15.00 с понедельника по пятницу.

Наш адрес: 115230 Москва, Каширское шоссе,
1, строение 2

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем и указать фамилию и регистрационный номер в письме. С удовольствием вам ответим!

Извините, но:

- Прохождения игр не высылаются!
- Коды к играм не высылаются!
- За проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями, компания «Бука» ответственности не несет.

Перед тем как позвонить, сядьте рядом со своим компьютером. Убедитесь, что компьютер включен и находится в рабочем состоянии.

