

Воскрешение Маннимарко: Свет и Тьма

Версия: 2.5

Автор: MrUniq

Перевод прохождения: Alea ([e-mail](#))

Редакция перевода: Ashaera, Merlin ([e-mail](#))



Руководство по прохождению

Сюжет мода разворачивается после того, как вы победили Маннимарко и стали Архимагом.



Темные знаки

В ходе данного квеста вам предстоит снова столкнуться с прихвостнями Маннимарко и определиться, стоит ли и дальше верно следовать заветам Вануса Галериона или же перейти на сторону величайшего некроманта в истории вселенной Древних Свитков.

Вы получите записку, в которой Раминус просит вас о срочном вмешательстве. Поговорите с Раминусом Полусом – он отправит вас в отделение Гильдии в Бруме, которое находится в процессе восстановления после недавнего нападения некромантов.

Прибыв на место, вы обнаружите, что Гильдия подверглась новой атаке. На этот раз вам встретятся не только сами некроманты, но и новый вид нежити. Несколько боевых магов, сражавшихся с нежитью при вашем появлении, быстро сомнут. Ваша задача – найти единственного выжившего - Бренана. Он находится прямо в коридоре жилых помещений внизу, так что будьте внимательны и постарайтесь его не убить, иначе квест будет провален. После разговора с Бренаном возвращайтесь в Университет для доклада Раминусу.

Если вы выйдете из квартала Университета, то встретите поджидающего вас Отшельника. В ходе короткого разговора он сообщит, что злоключения Гильдии ещё не закончены, а их причину вы, возможно, найдете в руинах Венделбек. После разговора квест обновится, а Отшельник попытается вас убить. Будьте осторожны: при низких параметрах ловкости его атаки могут быстро свалить вас на землю. После победы настанет пора отправляться в Венделбек. Можете сначала поговорить с Раминусом: он посоветует не ходить туда в одиночку, но помощи ждать не стоит – вы по-прежнему можете рассчитывать только на поддержку учеников, практически бесполезных в бою. Это подходящий момент, чтобы подумать о будущем выборе. Если вы решите присоединиться к некромантам, возможно, гораздо лучше будет незаметно добраться до Маннимарко, чем силой прокладывать себе путь сквозь ряды его учеников.

Маннимарко будет ждать вас в глубине руин Венделбек. Здесь вам предстоит поговорить с ним и принять решение, от которого будет зависеть весь остальной сюжет.

Сюжетная линия за магов



Темные знаки

Если вы отклоните предложение Маннимарко, то он исчезнет, призвав обращенного в нежить Ганнибала Травена. Король червей не шутил, когда говорил вам, что поступал так со всеми противостоявшими ему Архимагами. У вас появится прекрасный шанс увидеть своими глазами, как тяжело пришлось бывшему главе Гильдии магов. После того, как вы расправитесь с тем, что осталось от Травена, возвращайтесь к Раминусу, чтобы предупредить Гильдию о новой опасности.



Расплата

По возвращении в Университет Волшебства вы можете угодить в засаду прихвостней Маннимарко. Обратите внимание на окружающих, прихвостни появятся сразу после вас. Не позволяйте им расхаживать по окрестностям, т.к. они могут убить важных NPC.

Раминус направит вас в горы Джералл на поиски мага по имени Альбион. Вход в пещеру будет отмечен маркером. Будьте осторожны, поблизости много бандитов и других монстров. Вы должны войти внутрь и отыскать подземный форт.

По пути вам встретится Радж'алл, охранник и нынешний ученик Альбиона. После короткого разговора он пропустит вас в покои Альбиона.

Альбион согласится вам помочь, однако придется подождать три дня.

Вашей целью будет новое логово Маннимарко в Черном Изломе. Вы столкнетесь с противником уже снаружи. Более того, вход будет запечатан, и вам потребуется помощь Альбиона, чтобы попасть внутрь.

Идите по правому ответвлению коридора – оно выведет в грот, населенный различными подручными Маннимарко. Самые сильные из них - Предвестники и Защитники, последние наиболее опасны. Будьте осторожны, они умело используют колдовство для призыва помощников, а их атаки очень сильны. Хотя Альбион не стоит особенного беспокойства, т.к. в состоянии постоять за себя, всё же не следует позволять врагам его окружать.

Дойдя до последнего зала перед **Покоями** Маннимарко, вы обнаружите, что дверь в них запечатана таким же образом, как и вход в Излом. Вам придется повторить прежние действия, чтобы ее открыть.

До Маннимарко лучше добраться по коридору, уходящему влево. Если вы пойдете по правому ответвлению, то встретите множество рабов Маннимарко, которые только отвлекут и вас, и Альбиона.

Маннимарко восседает на троне в компании одного из слуг. В зависимости от того, кто окажется ближе, они нападут либо на вас, либо на вашего спутника. Вам следует как можно скорее расправиться со слугой Маннимарко, при этом не сталкиваясь лишней раз с ним самим. Чтобы этого избежать, используйте невидимость и позвольте Альбиону атаковать - он полностью сосредоточится на Маннимарко. Постарайтесь не оказаться между ними - магия Альбиона очень могущественна, а Маннимарко может использовать против вас сильные заклинания школы Разрушения в самый неподходящий момент. Тем не менее, периодически Маннимарко будет атаковать и вас, где бы вы ни находились. Поскольку он обладает высокой степенью отражения заклинаний, то применение атакующей магии будет весьма затруднено. Не пренебрегайте зельями Альбиона – они выручат в критической ситуации.

Во время боя Маннимарко призовет большое количество Слуг. Нужно будет как можно быстрее с ними расправиться, в противном случае вы с Альбионом будете окружены.

И, наконец, если Маннимарко и Альбион окажутся во впадине под залом, последнему не поздоровится – внизу множество врагов, а свобода перемещений сильно ограничена. Поспешите на помощь своему спутнику - возможно, стоит попытаться выманивать противников на бой по одному.

Когда с Маннимарко будет покончено, поговорите с Альбионом и возвращайтесь к Раминусу, чтобы сообщить ему об успехе миссии.



Новый рассвет

Дальнейшее развитие сюжетной линии зависит от вашего выбора и от того, как вы закончили предыдущий квест.

Если Альбион жив, после разговора с Раминусом возвращайтесь к нему. У вас будет возможность предложить Альбиону свою должность Архимага - он ее сразу же примет и станет новым главой Гильдии магов, продолжая заботиться и о вас. Если вы не захотите передавать ему свои обязанности, то он в качестве прощального дара даст вам несколько зелий.

Если Альбион умрет, нужно будет сообщить об этом Радж'аллу.



След Червя

Теперь Альбион - новый Архимаг, и у гильдии снова появился одаренный и талантливый лидер. Чтобы получить новые указания, поговорите с ним. Альбион выдаст вам первое задание и назначит капитаном боевых магов. Теперь вы сможете брать с собой четырех боевых магов. В случае гибели им на смену придут другие.

По новому заданию вы отвечаете за поимку трех членов Ордена Червя. Это не сложно, и все, что вам нужно - не забывать приходить к Архимагу за новыми отметками на карте. Некроманты находятся в трех разных местах. Единственная сложность может возникнуть с убийством в Нарароди, где вы столкнетесь с сильным сопротивлением. Возможно, именно на это задание следует взять с собой отряд боевых магов.



Новая угроза

Это последний квест данной сюжетной линии (за магов).

Как оказалось, быть боевым магом совсем непросто. Новая угроза поднимает голову, а вам пора снова вспомнить свои самые сильные заклинания и запастись зельями. Поговорите с Альбионом, чтобы получить задание и обновить маркеры на карте. На этот раз вам предстоит столкнуться с культом некромантов, неподвластным даже Королю Червей.

В первой локации - пещере Коготь Ястреба - вы встретите серьезное сопротивление со стороны уже не простых некромантов, а некромантов-вампиров. Они сильнее обычных некромантов, и атаки их куда опаснее. Т.к. вампиры уязвимы к воздействию огня, вы можете воспользоваться против них заклинаниями или оружием, зачарованным на урон огнем. Но будьте осторожны, не заразитесь гемофилией!

По пути встретится множество врагов, но нужен вам только их лидер - Жрец. Он носит черно-белые одежды, отличающиеся от других. Расправившись с ним, общите тело и заберите Ключ от Потерянных Гробниц.

Единственный способ скрытно проникнуть в Потерянные гробницы - использовать невидимость (если, конечно, вы не пользуетесь соответствующей функцией мода *Supreme Magica* – примечание редактора). Чтобы добраться до Святилища, вам нужно отыскать ещё несколько ключей. Один вы найдете на теле жреца в первом гроте. В конце грота находятся ещё две двери. Откройте дверь с правой стороны ключом, который нашли. Разыщите и убейте очередного жреца и заберите его ключ. Теперь можно возвращаться назад и пройти через дверь, что была слева. Катакомбы, в которых вам придется расправиться ещё с несколькими культистами, приведут к Святилищу.

В Святилище вам найти Верховного жреца и забрать у него Ключ от Варлесамэля. Внутри много врагов, поэтому можно попытаться выманивать противников по одному.

Впрочем, скорее всего они атакуют всей гурьбой - по крайней мере, постарайтесь, чтобы драка не выходила за пределы одной локации. Сам жрец облачен в черно-белые одежды и стоит перед статуей Молаг Бала.

Местом последнего сражения будет Варлесамэль. Врагов здесь поменьше, но среди них лидер культа, с которым вам нужно расправиться. Доберитесь до закрытых врат. За ними вы найдете жрицу и двух культистов. Их тоже придется убить, чтобы открыть секретный проход, ведущий в Широкий зал.

В Широком зале находится Обакосэ, лидер Культа и источник ваших злоключений. Сначала последует диалог, после чего некромант попытается убить вас. Когда же начнется сражение, вы окажетесь заперты внутри вместе со своим противником под перекрестным магическим обстрелом из камней Варла. Вдобавок к наносимому урону, они будут истощать ваш запас сил, поэтому старайтесь не подвергаться их длительному воздействию, иначе рискуете быть парализованным. Более того, свобода передвижений дополнительно ограничена заполняющей часть зала водой, поэтому лучше запастись магией или зельями, позволяющими ходить по поверхности в случае необходимости. Воду можно использовать и как укрытие от магических атак Варла.

Когда Обакосэ будет подходить близко к центральному камню Варла, вы ощутите его пульсацию и характерный звук. Постарайтесь увести своего противника оттуда, иначе он полностью исцелится, и придется все начинать сначала. Вы также можете заметить, что Обакосэ ставит щит молний (это действие сопровождается характерным треском) – это значит, что камень готовится атаковать электричеством.

В целом победить Обакосэ легче, чем Маннимарко, но камни Варла и периодическое исцеление могут существенно осложнить эту задачу. Поэтому старайтесь действовать быстро и решительно, чтобы у него не оставалось времени воспользоваться своими преимуществами.

После смерти Обакосэ отыщите его меч - он особенный (*между нами говоря – обычный ретекстур эбонитового длинного меча со средненьким зачарованием – примечание редактора*) - и возвращайтесь к Альбиону для доклада. У него тоже есть для вас новости. Со стороны некромантов поступило предложение о перемирии. Его принятие будет означать окончание вражды между Гильдией и Орденом Червя. Если вы согласитесь на их предложение, представители фракции некромантов перестанут атаковать вас, однако это не распространяется на нежить. Если откажетесь, то все останется по-старому.

Сюжетная линия за некромантов



Темные знаки

Если вы присоединитесь к Маннимарко, то отныне будете работать на Короля Червей! Фракции нежити и некромантов больше не станут нападать на вас, и вы даже сможете пообщаться с некоторыми из них. Однако отношение некоторых других NPC, особенно легионеров, начнет ухудшаться по мере исполнения ваших новых обязанностей.



Слуга Червей

Первым заданием будет убийство всех глав отделений Гильдии магов. Маннимарко снабдит вас комплектом предметов, призванных облегчить эту задачу. Задание можно выполнить с шумом и треском, а можно тихо и аккуратно, используя дары Маннимарко по назначению.

Для скрытых убийств используйте отравленные яблоки. Разместите отравленные яблоки там, где обычно питаются нпс гильдии, и убедитесь, что поблизости, в том числе в бочках и буфетах, нет другой еды. Также можно вычислить, где ест конкретный нпс (это особенно актуально для Дитсан). Убить глав некоторых других отделений (Тикиуса, Куд-Ай, Адриенн Берен, Карахил) и остаться при этом незамеченным проще во время сна. В целом вполне возможно устранить всех нпс незаметно и остаться членом Гильдии.

Следующим приказом Маннимарко станет устранение Раминуса Полуса. Как вы понимаете, его убийство в любом случае будет означать пожизненное исключение из Гильдии магов.

Стражники нападут, едва вы войдете в Университет Волшебства. Просто расправьтесь сначала с ними, а затем и с Раминусом. Если в это же время в Университете окажутся другие NPC, которых вы не хотели бы убивать, воспользуйтесь кольцом, которое вам дал Маннимарко. Заклятье, даруемое кольцом, мгновенно перенесет вас в Черный излом, что позволит избежать нежелательных столкновений. Но помните, что это кольцо не убережет вас от награды, которую назначат за вашу голову.

Следующей вашей жертвой станет маг Альбион, член ордена Псиджиков. В пещере, где он скрывается, вы столкнетесь с Радж'аллом, его учеником. Попасть в покои Альбиона можно только с помощью ключа, находящегося у Радж'алла. Как только вы войдете внутрь, вы окажетесь лицом к лицу с Альбионом. Он очень могущественный маг, вдобавок обладает высокой степенью поглощения и отражения заклинаний и способностью призывать сильных существ. Поэтому чтобы справиться с ним, вам понадобятся сходные способности. Также очень важно выманить его из форта на свободное пространство, чтобы иметь большую свободу передвижений в бою.

Когда с Альбионом будет покончено, возвращайтесь в Черный излом и поговорите с Маннимарко. Вас повысят до ранга Отшельник, а все штрафы будут сняты.



Тот, кто служит Червю

Маннимарко поручит вам убить капитана боевых магов, доставляющего сильные беспокойства. Обычно он выпивает в компании других боевых магов своего отряда в таверне Готтшо, поэтому лучше заранее позаботиться о том, чтобы за вашей головой никто не охотился. Поговорите с капитаном - можно либо запугать его, либо попросить проследовать за вами. При этом можете лично прикончить его, когда окажетесь достаточно далеко от других стражников, либо отвести в близлежащие руины Гарлас Агея, где с ним расправятся некроманты. После его смерти возвращайтесь к Маннимарко, но впредь будьте осторожны! Вы навлекли на себя гнев

боевых магов, и теперь они будут охотиться за вашей головой. Стоит задержаться где-нибудь хотя бы на несколько дней, и они настигнут вас – даже в подземелье.

Теперь ваша задача - собрать его верных слуг, членов совета некромантов. Первая из них - Сильверния. В ходе этого задания вы, возможно, впервые столкнетесь с большой группировкой некромантов, но т.к. теперь вы один из них, нападения можно не опасаться. Разыщите Сильвернию и приведите ее в Нарароди. Как только вы окажетесь внутри, квест обновится, а Сильверния останется здесь.

Следующий в списке - Оринтал в Имперском городе. Когда вы найдете его, он расскажет, что проиграл свой посох Риндиру – вам нужно вернуть его обратно. Оринтал снабдит вас всем необходимым для выполнения задания, так что вам останется только забрать посох из спальни Риндира (он лежит рядом с кроватью) и отнести его Оринталу. Поскольку Риндир не будет ходить за вами по пятам, сделать это не труднее, чем отнять конфетку у ребенка. После этого отведите Оринтала в Нарароди. Когда вы окажетесь внутри, и квест обновится, поговорите с ним еще раз.

Оринтал расскажет, что Дотейл сидит в тюрьме, поэтому приготовьтесь вызволять его оттуда. Отправляйтесь в Тюремный район Имперского города и попросите провести заключенного. Перед вами за решеткой предстанет Дотейл, облаченный в свою зловещую робу некроманта - у него больше нет причин скрываться. Вы должны либо вскрыть замок, либо выкрасть ключ от камеры. В любом случае, невозбранно покинуть тюрьму вместе с бежавшим заключенным вам не позволят. Лучше всего воспользоваться уже знакомым путем через канализацию. Нужная камера с потайным ходом находится в другом крыле (с левой стороны от стола тюремщика). По пути вам встретятся несколько стражников, но они не представляют особой опасности, так что с ними может разделаться даже Дотейл. Выбравшись из тюрьмы, немедленно отправляйтесь в Нарароди, иначе рискуете столкнуться с серьезными неприятностями. Т.к. за голову Дотейла (а возможно и за вашу) назначена награда, стражники будут появляться, как грибы после дождя. Разумнее всего будет воспользоваться быстрым путешествием.

Вам снова нужно поговорить с Маннимарко. Он направит вас к последнему члену совета - Альберiku, скрывающемуся в часовне Кадлю. Прибыв на место, вы встретите у часовни отряд боевых магов. Скорее всего, они не станут нападать на вас сразу, а дождутся, пока вы с Альбериком выйдете из часовни (*также возможно, что маги не станут никого дожидаться, а начнут штурм как раз в тот момент, когда вы появитесь – примечание редактора*). Отбившись от супостатов и убедившись, что Альберик не пострадал, поторопитесь в Нарароди. После отчета о выполнении задания Маннимарко сообщит, что дальнейшие указания вы получите у Альберика.



Червь возвращается

В ходе разговора Альберик поделится своими опасениями относительно возможного предательства среди некромантов. Вам следует отправиться в Университет Волшебства, чтобы добыть нужную информацию. Информацией располагает капитан боевых магов. Естественно, он не станет подавать вам ее на блюде с голубой каемочкой, поэтому вы должны ее выбить. Прежде чем заняться этим непростым делом, лучше всего тщательно изучить распорядок дня капитана. Легче всего с ним справиться, когда он находится в казармах. Общитесь телом и найдите записку, разоблачающую предателя. В зависимости от ваших действий, вам придется сразиться на обратном пути со стражниками. Но если убийство осталось незамеченным, никаких затруднений возникнуть не должно.

Теперь, когда имя предателя стало известно, Альберик посоветует вам опросить обитателей Нарароди. Вам нужна Сильма. Она расскажет, что предателя можно найти в Форте Насо. Гилтар скрывается в тоннелях под фортом, найдите и прикончите предателя. Не забудьте захватить в качестве доказательства его смерти сердце.

Альберик будет вами очень доволен, и поделится новой информацией.



Бог Червей

Теперь Альберик хочет, чтобы вы принесли ему 4 камня Варла, чтобы привести в действие устройство, открывающее портал из зала заседаний совета в царство Маннимарко. Найдите их и возвращайтесь к нему. Как только камни будут на своих местах, вы сможете активировать портал и поговорить с Маннимарко.

Чтобы открыть портал, наведите на него курсор мыши, и, когда он примет форму кулака, используйте клавишу активации. Чтобы закрыть портал, активируйте его еще раз. Если вместо иконки в форме кулака курсор будет сохранять форму двери, не беспокойтесь. Удерживайте курсор наведенным на портал, и спустя некоторое время он изменится на кулак.

Маннимарко предоставит в ваше распоряжение Черный излом и подарит Меч черепов. Также вы будете повышены в ранге, что позволит командовать не только Слугами, но и обычными некромантами и даст возможность обзавестись целым рядом приспешников.



Новая угроза

Маннимарко расскажет вам о новой угрозе, исходящей от лидера группы некромантов по имени Обакоэ. Вам следует поговорить с советом, и в первую очередь с Альбериком.

Поговорите с членами советам, отмеченными маркером. Каждый из них даст вам нужную информацию, которая в конечном итоге приведет в нужную локацию. Меч черепов благодаря своим особым свойствам намного упростит выполнение задания. Не пренебрегайте использованием Предвестников и Защитников, в бою они значительно более гибки и эффективны по сравнению с обычными некромантами. Старайтесь передвигаться не очень быстро, чтобы они от вас не отставали. Если используете быстрое путешествие, перемещайтесь на небольшие расстояния, чтобы они не потерялись. Обычно расстояние от Народи до Когот Ястреба является оптимальным.

В первой локации - пещере Когот Ястреба - вы встретите серьезное сопротивление со стороны уже не простых некромантов, а некромантов-вампиров. Они сильнее обычных некромантов, и их атаки куда опаснее. Т.к. вампиры уязвимы к воздействию огня, вы можете воспользоваться против них заклинаниями или оружием, зачарованным на урон огнем. Но будьте осторожны, не заразитесь гемофилией!

Не забывайте, что как Отшельник вы можете воскрешать мертвых NPC. Используйте тактику некромантов, т.е. воскрешайте побежденных врагов и используйте их против своих же товарищей. У вас будет предостаточно мертвецов для применения этой тактики. Меч Черепов станет особенно эффективен против вампирской сущности ваших противников и вдобавок будет изгонять призываемую ими нежить. Их лидер носит черно-белые одежды, отличающиеся от других. Расправившись с ним, обыщите тело и заберите Ключ от Потерянных Гробниц.

Единственный способ скрытно проникнуть в Потерянные гробницы - использовать невидимость (если, конечно, вы не пользуетесь соответствующей функцией мода *Supreme Magica* – примечание редактора). Чтобы добраться до Святилища, вам нужно отыскать ещё несколько ключей. Один вы найдете на теле жреца в первом гроте. В конце грота находятся ещё две двери. Откройте дверь с правой стороны ключом, который нашли. Разыщите и убейте очередного жреца и заберите его ключ. Теперь можно возвращаться назад и пройти через дверь, что была слева. Катакомбы, в которых вам придется расправиться ещё с несколькими культистами, выведут к Святилищу.

В Святилище нужно найти Верховного жреца и забрать у него Ключ от Варлесамэля. Внутри много врагов, поэтому можно попытаться выманивать противников по одному. Впрочем, скорее всего они атакуют всей гурьбой - по крайней мере, постарайтесь, чтобы драка не выходила за пределы одной локации. Сам жрец облачен в черно-белые одежды и стоит перед статуей Молаг Бала.

Местом последнего сражения будет Варлесамэль. Врагов здесь поменьше, но среди них лидер культа, с которым вам нужно расправиться. Доберитесь до закрытых врат. За ними вы найдете жрицу и двух культистов. Их тоже придется убить, чтобы открыть секретный проход, ведущий в Широкий зал.

В Широком зале находится Обакосэ - лидер Культа и источник ваших злоключений. Сначала последует диалог, после чего некромант попытается убить вас. Когда же начнется сражение, вы окажетесь заперты внутри вместе со своим противником под перекрестным магическим обстрелом из камней Варла. Вдобавок к наносимому урону они будут истощать ваш запас сил, поэтому старайтесь не подвергаться их длительному воздействию, иначе рискуете быть парализованным. Используйте Призрачное сопротивление нежити (*имеется в виду конкретное заклинание, полученное от Короля Червей – примечание редактора*), чтобы передвигаться по водной поверхности и уменьшить повреждения от атак Обакосе. Воду можно использовать и как укрытие от магии Варла.

Когда Обакосэ будет подходить близко к центральному камню Варла, вы ощутите его пульсацию и характерный звук. Постарайтесь увести своего противника оттуда, иначе он полностью исцелится, и придется все начинать сначала. Вы также можете заметить, что Обакосэ ставит щит молний (это действие сопровождается характерным треском) – это значит, что камень готовится атаковать электричеством.

Старайтесь действовать быстро и решительно, чтобы у него не оставалось времени воспользоваться своими преимуществами. Холод может облегчить вам задачу, а вот огонь совершенно бесполезен, так что полностью использовать особенности Меча Черепов не выйдет.

После смерти Обакосэ отыщите его меч - он особенный (*между нами говоря – обычный ретекстур эбонитового длинного меча со средненьким зачарованием – примечание редактора*) - и возвращайтесь к Альберику для доклада. Можете также выслушать комментарии Дотейла.



Руины Дародан

У Альберика для вас еще одно задание. Поговорите с ним во время заседания совета и отправляйтесь в одну из пещер недалеко от Анвила.

Дародан – это комплекс из руин и пещер, уходящих глубоко под землю. Его населяют духи эльфов. Собравшись вместе, они могут стать очень опасны, поэтому старайтесь расправляться с ними поодиночке и избегать проклятий. Проникнув в Дародан, не забегайте слишком далеко вперед – вам нужно обязательно встретиться с одним человеком. Это колдунья Лизет, прячущаяся в руинах. Она присоединится к вам. Не ожидайте от колдуньи помощи, в бою она практически бесполезна.

Доберитесь до палат «Зал заседаний» и «Тронный зал». Сначала пройдите Зал заседаний. Лизет лучше оставить около входа, здесь она будет только мешать. Пробежитесь мимо ловушек и идите в Малый зал. Чтобы пройти его, вам потребуется вся ваша скорость: переключатели расположены на определенном расстоянии - активировать их нужно быстро и в определенном порядке. Старайтесь не попасть в ловушку между воротами, это верная смерть!

В Ритуальной палате необходимо решить головоломку другого рода. Вы должны найти все переключатели, чтобы добраться до главного. Это несложно, если быть терпеливым и избегать призраков. До первого переключателя можно добраться, двигаясь налево вдоль стены.

Последняя, Внутренняя палата, в ней находится то, что вы ищете. Просто идите на платформу и возьмите табличку с письменами. Не торопитесь и предварительно обдумайте свои действия, иначе вас ждет неприятный сюрприз. В зале обитают призраки, но если вы проделали всё аккуратно, вас не заметят.

Поспешите с письменами к выходу из зала заседаний и не забудьте прихватить Лизет. В тронном зале есть стена, на которую вам нужно поместить письмена. Неважно, кто это сделает, но у вас есть возможность передать их Лизет и посмотреть, как она будет исполнять ритуал. Для этого поговорите с ней, пока письмена еще у вас. С этого момента Лизет абсолютно бесполезна, можете взять её с собой или оставьте здесь одну. Внутри вам встретится очень

сильный лич. Как только вы с ним расправитесь, откроется секретный проход, и вам останется просто смотреть за тем, как будут разворачиваться события.



Изгнанный

Теперь очевидно, что вас хитростью заманили в ловушку. Вы изгнаны в царство Обливиона, откуда нет возврата. Но это только на первый взгляд, выход все же есть. Вам нужно попасть во дворец Небекаара на вершине острова. Остров просто кишит дэйдра, так что избежать схватки с ними у вас, скорее всего, не получится. Старайтесь не ввязываться в драку сразу со всеми врагами, дайте себе передохнуть, и проблем у вас не возникнет.

Когда окажетесь во дворце, поговорите с Небекааром. Он заставит вас выполнить несколько поручений, прежде чем поможет покинуть это место. Первое из заданий - собрать 5 сердец дэйдра. Если вы были внимательны и предусмотрительны, то, возможно, они у вас уже есть, в противном случае отправляйтесь на охоту за сердцами.

После этого вам поручат вернуть булаву из разрушенной башни. Небекаар даст в придачу ботинки, которые должны бы помочь, но на самом деле все наоборот. Часть башни находится под водой, войдите внутрь и плывите на первый уровень. Там под водой и находится булава (для тех, кто не может отыскать булаву под водой, она добавлена одному из Зивилаи в задней части дворца).

Последним заданием Небекаара будет сражение с одним из его лучших воинов, дреморой по имени Киндерак. Киндерак находится в башне, на другом конце острова, на самом ее верху. Победить его будет сложно из-за могущественного оружия. Колдуйте, уклоняйтесь, пытайтесь сбросить его с высоты - пользуйтесь любыми преимуществами, какие только найдете. Можно попробовать заклятия на отражение урона и паралич.

Когда одолеете Киндерака, возвращайтесь к Небекаару. Выяснится, что все это было лишь его забавой. Вы нарушили его планы, но свободу все же заслужили. Он без всяких проволочек отправит вас обратно в Дародан.



Темная Длань Власти

После возвращения отправляйтесь в Нарароди и поговорите с Альбериком. Совет не проявит к вам особого сочувствия – только выдаст очередное задание. На этот раз вам придется поработать на Мортимуса Сарбэйна.

Вы должны встретиться с Сарбэйном в Мавзолее около 21:00, в противном случае никаких заданий от него вы не получите. Все последующие встречи должны будут проходить в этом месте в то же время.

Первым его поручением будет сбор необходимых ингредиентов. После этого вас отправят на поиск бутылки вина Братьев Сурили 415 года. Вы можете найти его в «Дубе и патице» Коррола, в таверне «Чейдинхольский мост» Чейдинхола или просто выкрасть одну бутылку из подвала какого-нибудь замка. После этого он даст вам немного отравленной еды, чтобы помочь в убийстве своего соперника Таддэуса Талайбата.

Вам не обязательно именно травить Талайбата, совершенно неважно, как он умрет. Однако проблема в его охраннике Венделе. Если он увидит вас рядом с гостиницей или узнает, что вы убили его босса, то за вашу голову сразу же будет назначена награда, и все сведется к банальному убийству. Самый лучший способ - очистить комнату от обычной еды и заменить ее отравленной перед его приходом утром. Если же вы хотите совершить убийство лично, то ловите момент перед тем, как Вендель и Таддэус встречаются утром. Деталям этого убийства может позавидовать даже Темное Братство.

После смерти Таддэуса довольный Мортимус вручит вам несколько свитков с заклинаниями в качестве награды. Говорить с ним больше нет необходимости, поэтому возвращайтесь в Нарароди, чтобы сообщить Альберику о своих успехах.

Альберик сообщит, что теперь под ваше командование переданы и Адьюнкты Отшельника. Дотейл может рассказать о них более подробно. Также вам нужно поговорить с Маннимарко. От него вы получите новые заклинания, и нужно будет опробовать их на воскрешенном Отшельнике, равном вам по силам и способностям. Если ваше здоровье сильно ухудшится, попросите Маннимарко исцелить вас (однако в этом случае и противник тоже будет исцелен).



Убийство драконов

Квест достаточно прямолинеен. Как обычно, поговорите с Альбериком, и он расскажет, что ваша задача спасти последнего члена совета – Митоса. Кроме того, вам придется участвовать в активных боевых действиях. Вам нужно поговорить с несколькими NPC, и один из них, Саритх, направит вас в долину Хегасе. Пройдя через шахту, соединяющую Сиродил с долиной, вы увидите небольшой лагерь недалеко от выхода. Старик, живущий в лагере, подскажет вам, где найти первого из Рыцарей Дракона, которых вам предстоит одолеть. Вы должны пройти почти через весь лес, занимающий большую часть острова. И если вам любопытно, в этом лесу находится еще несколько постов и лагерей.

Добравшись до дома, на который вас навел старик, сразитесь с Пирсом, Рыцарем Дракона, и заберите первый из нескольких ключей, которые позволят вам пройти вглубь форта Хестэр. У каждого рыцаря Дракона имеется такой ключ. Пирс – обычный боевой маг, и справиться с ним не составит особого труда, так же как и с двумя его помощниками.

Заполучив ключ Пирса, отправляйтесь в форт Хестэр. Этот ключ пригодится, когда вы продвинетесь вглубь форта. Сам форт хорошо охраняется, что создает определенные трудности, а наиболее сильные из стражей способны несколько замедлить ваше продвижение. Если вы случайно наткнетесь на их большое количество, то разумнее всего как можно быстрее ретироваться, чтобы не оказаться припертым к стенке. Любителей скрытности или невидимости порадует, что с помощью этого можно пройти почти через весь форт. Выходить из тени придется только при встрече с рыцарями Дракона. Если у вас сохранилось заклинание невидимости Сарбэйна, оно тоже очень пригодится. И не забывайте о своих талантах некроманта, здесь хорошие условия для использования мертвых врагов в качестве союзников.

Некоторые проблемы могут возникнуть, когда вы дойдете до запертого зала. Чтобы открыть ворота, нужно опускать рычаги, но проблема в ловушках, расположенных под каждым пролетом врат. Однако в каждом ряду есть ловушки, которые не причинят вам вреда. Чтобы понять, какие переключатели безопасны, смотрите на свет факелов, расположенных над вратами. Факел, свет которого отличается от двух других, подсказывает, какие ворота безопасны. В зависимости от ваших графических настроек цвет будет либо ярче, либо немного другого оттенка - просто присмотритесь внимательнее.

Продолжайте свое путешествие, пока не дойдете до Арсенала. Дальше без нужного ключа вы не пройдете. И здесь же вас будет дожидаться Спирал.

Спирал очень быстра, проворна и во время боя становится невидимой. Если у вас нет способности обнаружения жизни, бой с ней и другими стражниками одновременно станет для вас весьма тяжелым. Приготовьтесь к тому, что она будет атаковать сильными заклятиями. Опасность представляет и ее меч, который может высасывать ваше здоровье и восстанавливать ее. Чтобы остановить её, воспользуйтесь подавляющей магией, если она у вас есть, или «Темным отвращением». В противном случае вам просто необходимо заклятие обнаружения жизни. В первую очередь расправьтесь со Спирал, а потом уже переключайтесь на стражников. После этого не забудьте прихватить ключ Спирал и продолжайте путь.

Пройдя через лабиринт, вы доберетесь до Внутреннего двора, где будет находиться Бродус и два опытных стражника. У Бродуса находится последний ключ от ворот. Справиться с Бродусом можно и грубой силой, но чтобы вести бой эффективнее, понадобится зачарованное оружие или мощные заклинания. Обычное оружие тоже может нанести ему вред, но достаточно небольшой. Все дело в особом щите, защищающем Бродуса от повреждений обычным

оружием. Использование сильной магии позволит ослабить его. Настоящей же проблемой станут два охранника. Можете попробовать такую тактику: бегайте между колоннами, чтобы оторваться от врагов.

Прежде чем вы войдете внутрь, восстановите свои параметры, почините оружие и броню. Будет лучше, если у вас сохранилось в достатке склянок с исцеляющими зельями или припасено аналогичное заклинание, иначе пеняйте на себя.

Как оказалось, все это время Гартис ждал и наблюдал, и вот настало время битвы. В зависимости от вашего поведения Гартис вступит с вами в разговор или же сразу атакует.

Бой с ним будет тяжелым. Вам придется сразиться с ним четыре раза и четырежды его победить. В каждой из четырех ипостасей у него имеются уникальные способности и навыки. В каждой из них с поражением он будет падать, но на деле не умрет (*это может привести к конфликту с модами, использующими функцию kill – если Гартис будет убит таким образом в любой промежуточной стадии, завершить квест окажется невозможно – примечание редактора*).

Его пришлось сделать «бессмертным», чтобы избежать бага, при котором после «смерти» от сильного удара он зависал в воздухе или застревал в полу.

Вам придется сразиться с Гартисом в его обычном состоянии, состоянии огня, мороза, молний (на каждой стадии у него будет иммунитет к названному элементу). Когда он в обычном состоянии, сражаться с ним можно как с простым боевым магом, он будет использовать только заклинание Ярость Чародея. Вам очень пригодятся заклинания на поглощение и отражение урона, чтобы выстоять против таких атак. В следующем состоянии у него появится полное сопротивление к урону огнем, при этом он будет сам атаковать огнем и вдобавок призывать огненных атронахов. Поэтому используйте атаки льдом, чтобы пройти эту стадию. В состоянии льда в дополнение к перечисленному у него появятся щиты и заклинания, способные оглушить при касании. Как вы понимаете, вашим помощником в этой стадии станет огонь. Последнее состояние - молний – самое опасное, у него появится полный иммунитет к параличу, способность поглощать магию, а выпады станут смертоноснее. Более того, на этой стадии у него не будет уязвимостей! Чтобы его победить, попробуйте использовать грубую силу. Используйте свое самое эффективное оружие, а если ваше здоровье резко ухудшится, попробуйте укрыться от его атак и заняться исцелением. Когда одолеете его в этом состоянии, он больше не поднимется.

После победы над Гартисом (если вы все еще во Внутреннем зале) появится Саритх, откроет портал в царство духов и поручит пробудить Митоса.



Приход Митоса

Портал приведет вас в пещеру в царстве Духов. На вас сразу же нападут блуждающие огоньки, обладающие достаточно сильными и опасными заклинаниями. Вам необязательно с ними сражаться, достаточно быть быстрым и проворным, чтобы убежать. Если повезет, они не последуют за вами. После выхода из грота на вас начнет сказываться воздействие окружающей среды в виде урона холодом. Чтобы избежать этого, используйте заклинание Призрачное сопротивление нежити. Ваша задача - собрать все призрачные сферы и поместить их на постаменты перед барьером. Барьер исчезнет, и вы сможете войти внутрь последней пещеры, чтобы поговорить с духом Митоса.

После разговора Митос уничтожит последний барьер, не дающий покинуть царство Духов, и вы сможете вернуться через портал в Форт Хестэр. Саритх предложит переместить вас в Нарароди. Но можете вернуться и самостоятельно. По возвращении в Нарароди поговорите с Митосом, чтобы завершить квест. Маннимарко и члены совета могут высказать вам свое мнение о произошедших событиях.

Поздравляю, вы завершили Воскрешение Маннимарко: Свет и Тьма!