

# Эпическое Подземелье

**Версия:** 1.5

**Автор:** GrandDukeAdense

**Доработка:** David Brasher

**Локализация:** Merlin ([e-mail](#))

**Перевод прохождения:** Alliria

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

*Внимание: данный файл содержит прохождение мода, чтение которого может снизить интерес от игры.*



## Прохождение

Это огромное подземелье с несколькими вариантами прохождения. В этом гиде освещены только некоторые из них, вызывающие наибольшие затруднения у игроков. Основная задача гида – побудить игрока оглянуться вокруг и прояснить для себя некоторые вещи. Хорошенько запаситесь факелами или найдите другой способ видеть в темноте, потому что вас ждет тьма, обваливающиеся потолки, ловушки, разнообразные монстры, так что придется часто оглядываться по сторонам.

Чтобы начать квест, найдите группу солдат у баррикады к северу от конюшни «Гнедые Лошади» в окрестностях Имперского города и поговорите с капитаном. В подземелье ведет портал.

### **Приемная Аркатора, Казармы Аркатора**

По извилистой мраморной дорожке и ступеням, ведущим вдоль правой стены, доберитесь до секретной двери. Чтобы открыть её, нужно нажать на выступ. Будьте осторожны, чтобы не провалиться в бездну. Прыгая по выступам стены, вы сможете выбраться из узкого коридора. Чуть дальше вам повстречается орк. Если вы провалились, то чтобы выбраться, придется хорошенько попрыгать.

Есть и обходной путь. Терпеть не можете прыгать? Тогда падайте! Упав, соскользнув или спустившись вниз с отвесной скалы за мертвым каменным големом, вы окажетесь перед входом в Казармы Аркатора. Скорее всего, вам удастся выжить при падении. Пройдите через дверь и, прорубившись через ряды малопривлекательных обитателей Казарм, отыщите и активируйте два айлейдских нажимных блока. Они откроют секретный проход, который позволит вам продвинуться дальше – назад в Приемную Аркатора, к комнате с орком.

Поговорите с орком и прочтите страницу журнала, лежащую неподалеку. Дверь выведет вас к Окрестностям Аркатора.

### **Окрестности Аркатора, Темные туннели**

Тропа, петляющая по довольно крутому склону среди руин, приведет вас к «таинственному кристаллу». Возьмите кристалл и прочтите лежащую неподалеку страницу дневника. Из этой локации есть два выхода, но оба они заперты. Пройдя вниз по длинному коридору с обваливающимися стенами, вы найдете «горящий ключ», который откроет дверь к Темным туннелям. Отыщите там «ключ некроманта» – он лежит рядом с большой статуей – и возвращайтесь назад, к Окрестностям. Ключ отпирает вторую дверь, ведущую в Храмовый Район Аркатора.

### **Храмовый район Аркатора**

В храме с пятью светящимися сгильскими камнями вам нужно будет решить головоломку, чтобы попасть в следующую локацию. Если выбрать правильный камень – он исчезнет, в противном случае вам придется почувствовать на себе последствия ошибки. Соберите все пять камней, и дверь откроется.

### **Храмовая площадь Аркатора**

Если вы поспешите к смотровой площадке рядом с дверью, то сможете воочию лицезреть сражение и узнать, что же случилось с легионерами, отправленными в подземелье на поиски орков-авантюистов. Можете попытаться спасти солдат, спустившись вниз по ступенькам слева от смотровой площадки, но учтите, что Лорд Атулак довольно опасен, так что вряд ли вам удастся изменить исход битвы. Внизу можно найти кое-какие ценности, исследовать две новые области, а легионеров взять с собой в качестве попутчиков. К озеру, которое вы должны были заметить сверху, ведет тоннель. Не упустите случай полюбоваться пейзажем. Дверь, ведущая в следующую локацию, расположена высоко над водой.

### **Форт Аркатор - Приемная**

Прямо перед входом вы найдете ещё одну страницу дневника. Затем идите вглубь, пока не найдете коридор с исчезающим полом. Вам нужно пройти через дверь на другой стороне пропасти. Найдите обходной тоннель, который также перегороден огромным прямоугольным провалом. Чтобы добраться туда, вам нужно найти нажимной блок и открыть секретный проход. Вы провалитесь в отдушину, но не получите серьезных повреждений. Или можете попытаться преодолеть препятствие, перебравшись через провал по небольшой трубе, которая является частью старой машины неизвестного назначения. Дверь выведет вас в Форт Аркатор.

Есть и другой путь: прыгните в сам провал. Если у вас высокоуровневый герой с большим запасом здоровья, то прыгая по выступам вдоль обрыва и успевая лечиться при падении, может быть, вы и выживите... Чтобы сразиться с группой монстров и найти комнату, полную сокровищ. Однако воздух в ней отравлен, поэтому оставаться надолго там нельзя. Здесь же находится и другая дверь, ведущая в Форт Аркатор.

### **Форт Аркатор**

Здесь вам предстоит выбрать, как поступить дальше: быстро направиться к концу подземелья, пройдя через дверь к Руинам (опасайтесь беспокойных духов), или повернуть в склеп форта Аркатор, чтобы добраться до упомянутой выше комнаты с сокровищами и/или выполнить квест на получение компаньона. Не стоит особенно радоваться, комната опасна, а компаньон не очень серьезный.

### **Склеп форта Аркатор**

Найдите призрака Орона и поговорите с ним. Он попросит вас отыскать оставшиеся от его тела девять костей, которые разбросали по склепу монстры. Расположение костей следующее:

Тонкая кость: одна в делянке грибов, другая на полу в северо-западном углу карты (ее сложно заметить).

Ключица: обе в куче костей рядом с деревянным гробом.

Ребра: в куче костей неподалеку от центра карты, ориентиром служат гончие и мясистый кокон.

Таз: рядом с велкиндским камнем.

Большая кость: одна на каменном столе в южном коридоре, другая в котле с костями у статуи.

Череп: на каменном столе в вампирском логове.

Соберите их все, и призрак в знак благодарности постарается помочь вам выбраться из подземелья.

Чтобы отпустить Орона, наведите на него курсор и нажмите клавишу действия. Орон проводит вас до конца подземелья (если, конечно, протянет так долго), а затем вернется в склеп, в котором наконец-то сможет упокоиться с миром. В Пустоте вы обнаружите парящие островки. Не стоит пытаться пройти через них. Орон не умеет прыгать, поэтому он упадет и опять растеряет свои кости. Вместо этого направляйтесь через расположенный справа портал в Отсыревший проход.

Теперь вернемся к предыдущей ситуации. Дверь в приемную форта Аркатор ведет в комнату с сокровищами. Когда закончите с компаньоном и комнатой, вернитесь в Форт Аркатор и отправляйтесь к руинам.

### **Руины, Пустота**

По пути к portalу можно полюбоваться грибами и кристаллами... однако опасайтесь ящериц.

В данной версии мода пройти через Пустоту стало намного проще. С помощью парящих островков доберитесь до таинственного кристалла. Если с прыжками ничего не вышло, воспользуйтесь обходным путем через Отсыревший проход.

Вам снова предстоит выбрать, что делать дальше. Можно пойти коротким путем через Зал Смотрителя, воспользовавшись порталом справа, или отыскать Таинственное здание в более интересном и живописном **Пространстве** (смотрите не замерзните). Если с вами компаньоны, парящие островки окажутся для них непреодолимым препятствием, поэтому вам лучше воспользоваться обходным путем через Отсыревший проход. Вход в него расположен справа от портала, через который вы попали в Пустоту. Там вам предстоит сразиться с сильными противниками и увидеть достаточно живописные места.

### **Таинственное здание**

Внутри здания на одном из столов вы найдете записку. Следуя её указаниям, отыщите ключ, спрятанный в пивном бочонке, и с его помощью отпирите сундук с другой запиской. Освободите от цепей скелет узника: большинство монстров исчезнет, комната наполнится туманом, и станет несколько светлей, а снаружи здания откроются Врата Обливиона. Вам туда.

### **Крепость Малаката**

Найдите мертвого орка и прочтите последнюю страницу дневника. Пройдя дальше, вы столкнетесь с сошедшимися в битве Малакатом и Верминой. Чтобы

добраться до выхода, вам придется преодолеть это место. Не вмешивайтесь в сражение. Портал перенесет вас в Зал Смотрителя.

### **Отсыревший проход**

Здесь довольно сыро, но не это главная проблема. Не дайте ожившим мертвецам себя прикончить. Найдите портал в конце прохода, который перенесет вас в Пространство.

### **Зал Смотрителя**

Не свалитесь с моста, парящего во тьме. Вам повстречается высокая женщина-дэйдра. Не нападайте на неё, она вам не враг. Она была послана Верминой, которая преградила дальнейший путь магическим барьером в качестве испытания для вас. Если вам удастся доказать свою отвагу, она позволит вам пройти. Нужно найти три «таинственных кристалла». Всего в подземелье их пять, и два уже должны быть у вас на момент испытания. Вернитесь к portalу, через который вы попали в Зал, и приготовьтесь немного попрыгать. Позади портала находится еще один портал, постарайтесь допрыгнуть до него. Если вы не станете медлить, то сможете пройти через портал, прежде ваш компаньон упадет в пропасть, если, конечно, он умудрится дожить до этого момента.

### **Вестибюль**

Очередной мертвый орк - они протянули не слишком долго. Перед вами будут две двери. За дверью в Покои жрецов вас ждет жестокая схватка, таинственный кристалл и быстрый способ выйти из этого подземелья. За дверью в Королевские сады – длинная безопасная дорога... и ещё более длинная дорога с ужасающим боссом в конце.

### **Королевские сады**

Небольшое милое местечко. Любителям острых ощущений здесь делать нечего, но это лучше, чем умереть в Покоях жрецов. Вам остается только найти выход.

### **Покои жрецов**

Ночной кошмар высокоуровневых оживших мертвецов. Чтобы добраться до таинственного кристалла и его стражи, придется отыскать айлейдский нажимной блок и открыть запертую дверь. Если это место покажется слишком сложным, можете вернуться назад или пойти в Древнюю рощу. Если же вы достаточно сильны – заберите кристалл и прорубитесь назад в Зал Смотрителя. Отдайте женщине-дэйдра кристаллы и двигайтесь дальше.

### **Древняя роща**

Мирное и светлое место. Затруднений здесь не возникнет. Дверь выведет вас на Площадь.

### **Площадь**

Сразу же при входе на вас нападут. Неподалеку от двери найдите сундук. Вермина беспокоится за вас. Она оставила некоторые припасы, поскольку вы можете скоро умереть, а если это произойдет, она больше не сможет развлекаться, наблюдая за вами. Здесь две двери, но одна из них заперта, так что придется пройти через первую, чтобы открыть вторую.

### **Забывшие руины**

Идите налево и отыщите запертый сундук с ключом, открывающим путь к Окрестностям храма. Спустившись на дно провала, вы сможете попасть в айлейдские руины со всевозможными ловушками и сокровищами (см. Залы Опасности). На противоположной стороне большой ямы вы найдете крутую тропинку, ведущую вниз с утеса. Она пролегает рядом с небольшой статуей. Перебраться через провал можно с помощью переброшенного через него пустотелого бревна. Найдите дверь, ведущую в Канализацию.

### **Канализация**

Самое время поплавать. Чтобы выбраться из рва, вам нужно найти на другой его стороне скат, подняться по нему наверх и спрыгнуть. Забрав таинственный кристалл, вы можете возвращаться в Зал Смотрителя и приблизиться к концу своего путешествия. Оказавшись в Зале, постарайтесь не свалиться с моста в пропасть. Когда доберетесь до зеленого сада, не спешите вступать в схватку с

кем-либо: сражения позади. Поговорите с Верминой, она расскажет о подземелье и происходящих событиях. Пройдите через дверь в дальней части сада.

### **Залы Опасности**

Спустившись на дно большого провала в Забытых руинах, вы окажетесь в огромных айлейдских развалинах с довольно необычным освещением и всевозможными ловушками. Аккуратно проберитесь мимо всех препятствий на пути к сокровищам и возвращайтесь к Окрестностям храма или Канализации.

### **Окрестности храма – Залы бессмертных - Каньон**

Опасайтесь Каменных големов, хотя они и не так опасны, как грозовые атронахи, и не могут использовать молнии. Дверь в храм заперта. Ключ находится в **Залах бессмертных**, в которые ведет другая дверь. Чтобы добраться до ключа, вам придется сразиться с большим количеством противников в небольшом помещении и обыскать множество контейнеров. Вернувшись назад к запертой двери и использовав ключ, вы попадете в **Храм**, а оттуда через портал в **Каньон**. Эта местность достаточно труднопроходима, так что вам придется попотеть. Дверь в конце каньона выведет в Подземелье.

### **Подземелье**

Это довольно большая локация. Обратите внимание на подъемники. Опасаться спригганов не стоит, они вполне милые, в отличие от босса, который очень опасен и может вас прикончить. Это огромный атронах из плоти. Даже сильному высокоуровневому персонажу потребуется не меньше сорока ударов, чтобы убить его, при этом сам персонаж будет постоянно получать около шестидесяти очков урона. Атронах владеет ключом, необходимым для прохода в святилище, хранящее таинственный кристалл. К счастью, в силу своих размеров голем слишком неповоротлив, чтобы передвигаться среди руин по пересеченной местности. Это позволяет вам укрыться в каком-нибудь укромном местечке как таракану и уничтожить противника с дистанции. Также вы можете просто украсть ключ. Можете, конечно, сдаться и воспользоваться другим способом получения третьего таинственного кристалла. После этого вам останется только пройти через Зал Смотрителя и встретиться в саду с Верминой.

### **Побег из кошмара**

Здесь вас ждёт огромная гора сокровищ. Скорее всего, вы просто не сможете унести всё. Найденные сапоги помогут вам с этим. При каждом возвращении сюда вы будете обнаруживать, что сокровищ становится всё больше. Одни представляют собой ретекстуры, в других использованы новые модели. Вероятно, вам не удастся собрать полный комплект даже после множества визитов. Выйти из подземелья можно через портал.

### **Окрестности Имперского города**

Расскажите капитану всё, что вам удалось выяснить, и получите награду. Правда, после пройденных испытаний и щедрых даров Вермины она совсем не покажется вам хоть сколько-нибудь значимой.