

Heroes 3 1/2: In the Wake of Gods

(Герои 3 1/2: Во Имя Богов)

Автор:

Darkmaster

Dark_Master@rambler.ru

Жанр: Походо́вая стратегия * **Издатель:** Heroes 3 1/2-Team * **Разработчик:** Heroes 3 1/2-Team * **Похожесть:** серия Heroes * **Системные требования:** ПП-300, 64Mb; проинсталлированный Shadow of Death (Дыхание смерти), который, в свою очередь, для инсталляции требует Heroes of Might and Magic III * **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет, модем * **Сколько CD:** Один

Рейтинг “Мании”: 7,5

“Герои” — одно слово, а как много в нем для любого, ну или почти любого игрока! Геймеры со стажем вспомнят первую часть серии или даже старинную King's Bounty, более молодые представители славного игроманского племени проводили бессонные ночи за игрой во вторых и третьих “Героев”. Об аддоне к третьей части мы и поведем сейчас речь. Впрочем, **Heroes 3 1/2: In the Wake of Gods** далеко ушел от обычного дополнения, каковым было **Shadow of Death** (или “Дыхание смерти”). О позорных же **Heroes Chronicles** (или “Хрониках Героев”), которые были чистейшей воды выбиванием денег у поклонников легендарной серии, даже говорить не хочется. **Heroes 3 1/2: In the Wake of Gods** — дополнение к “Героям”, созданное интернациональной командой фанатов (что особенно приятно — ее костяк составляют россияне) на чистом энтузиазме, оставляет далеко позади последние произведения ЗДО и на все сто процентов заслуживает нашего внимания.

В игру был встроены мощный скриптовый язык ERM (Event Related Model), позволяющий изменять любые характеристики всех объектов карты в зависимости от поведения игрока. Благодаря ему же стало возможным создавать отдельные карты или даже целые кампании в стиле RPG или квеста (именно таким образом созданы кампании, включенные в релиз **Heroes 3 1/2**). Кроме того, в игру было внесено множество новшеств и усовершенствований, заметно изменяющих привычный геймплей “Героев”, но об этом читайте ниже.

Кстати, не могу не сообщить, что, помимо английской, существует русская версия этого замечательного дополнения. Она известна под именем “**Герои 3 1/2: Во Имя Богов**” и обитает в интернете по адресу: <http://heroes.diaspora.ru/hmm3/addon/>. Адрес английской версии: www.strategyplanet.com/homm/wog. Пока что в первую очередь обновляется именно английский вариант. По нему же и писалось данное руководство. Полагаю, что ввиду этого возможны некоторые нестыковки с русским вариантом. В таком случае заранее прошу меня простить.

Руководство

Здесь я буду по порядку перечислять все новшества, привнесенные в любимую игру, и по возможности описывать, как они изменили геймплей “Героев”.

Новые монстры 8-го уровня

Создания 8-го уровня божественны по своему происхождению, поэтому не могут быть просто наняты в замке, подобно прочим юнитам. Для того чтобы заполучить их в свою армию, вам придется сделать следующее: сначала захватить здание, в котором они обитают, победив двух-трех из них в бою. Сразу же после битвы можно будет нанять одного из этих бойцов. Учтите, что такая возможность предоставляется один раз. После этого обиталище монстров опустеет до конца игры.

Нанять их можно будет в любом принадлежащем игроку городе, где построено здание для монстров 7-го уровня. Количество доступных для найма монстров 8-го уровня зависит от того, сколько их обиталищ, разбросанных по карте, принадлежит игроку. Если вы не наймете всех доступных на этой неделе монстров 8-го уровня, то после начала следующей недели они просто исчезнут, а не добавятся к заново выросшим. Обратите внимание, что нанять монстра 8-го уровня возможно лишь в здании для монстров 7-го уровня.

“Технические характеристики” новых властителей Эрафии смотрите в *Таблице 1*, здесь же я разберу их специальные способности и поделюсь своими впечатлениями. Прошу принять во внимание, что монстры 8-го уровня обладают всеми специальными способностями своих собратьев 7-го уровня.

Supreme Archangel (Высший Архангел)

Тип замка: Castle. Место обитания: Portal of Splendor (Портал Величия).

Высшие Архангелы, как и их младшие собратья, являются “абсолютным оружием”. Самые лучшие показатели атаки-защиты, самый большой урон. Кроме того, Высшие Архангелы дважды за бой могут воскресить союзников (*Resurrect twice*), враги не отвечают на их атаки (*No enemy retaliation*). Присутствие Высших Архангелов в отряде дает всем дружественным юнитам +1 морали (+1 *morale*), если же Высшие Архангелы входят в состав армии, возглавляемой героем, то бонус составит уже +2 морали (+2 *morale*). Высшие Архангелы не подвержены страху (*No fear*).

Diamond Dragon (Алмазный Дракон)

Тип замка: Rampart. Место обитания: Dragon Peaks (Драконьи Вершины).

Алмазные Драконы понравятся тем, кто любит полностью контролировать бой, не предоставляя противнику ни единого шанса, так как эти рептилии могут с 50% вероятностью ослепить врага на три раунда (*Can blind*). Кроме того, они обладают иммунитетом ко всем заклинаниям, которые колдуют герои (*Immune to all spells*). Обратите внимание, что заклинания, которые колдуют некоторые монстры, на Алмазных Драконов действуют. Алмазные Драконы приносят в казну своего повелителя один драгоценный камень в день (+1 *Gem daily*). Алмазные Драконы не подвержены страху (*No fear*).

Lord of Thunder (Повелитель Грома)

Тип замка: Tower. Место обитания: Storm Temple (Штормовой Замок).

Единственные дистанционно атакующие юниты среди монстров 8-го уровня (впрочем, как и среди 7-го). При этом стреляют два раза за ход (*Shoot twice*), не получают никаких штрафов, когда бьются врукопашную (*No melee penalty*), более того, помимо урона, нанесенного оружием, время от времени ошарашивают противника заклинанием **Lightning bolt** (*Thunderclap*). Повелители Грома защищены заклинанием **Air Shield**, уменьшающим урон от дистанционных атак (*Air Shield*), и не подвержены страху (*No fear*).

Antichrist (Антихрист)

Тип замка: Inferno. Место обитания: Unholy Palace (Нечестивый Дворец).

Исконные враги архангелов уступают им (имеются в виду Высшие Архангелы) по всем параметрам. Но кой-какие полезные способности у Антихристов имеются. Во-первых, дьявольские отродья могут отнять у противника душу с вероятностью 50% и превратить его в каменную статую на три раунда (*Takes soul*), во-вторых, присутствие Антихристов на поле боя уменьшает на 1 удачу противостоящих им войск (-1 *enemy luck*), если Антихристы входят в состав армии, возглавляемой героем, то удача войск противника уменьшится уже на 2 (-2 *enemy luck*), в-третьих, враги не отвечают на их атаки (*No enemy retaliation*), и наконец, в-четвертых, Антихристы не подвержены страху (*No fear*).

Blood Dragon (Кровавый Дракон)

Тип замка: Necropolis. Место обитания: Spectral Vault (Призрачный Склеп).

Жуткого вида драконы-нежить (*Undead*), со всеми последствиями, отсюда вытекающими. Присутствие Кровавых Драконов на поле боя уменьшает на 1 мораль противостоящих им войск (-1 *enemy morale*), если Кровавые Драконы входят в состав армии, возглавляемой героем, то мораль войск противника уменьшится уже на 2 (-2 *enemy morale*). Более того, они способны с 50% вероятностью состарить противника, то есть вполнину уменьшить уровень его здоровья (*Ages enemy*), и восстанавливают собственные силы, высасывая кровь у своих жертв (*Sucks blood*). Вероятность этого составляет 40%.

Darkness Dragon (Дракон Тьмы)

Тип замка: Dungeon. Место обитания: Cave of Darkness (Пещера Тьмы).

Черный дракон еще со времен вторых “Героев” был особенным юнитом. Дракон Тьмы тоже не подкачал. Крылатый красавец одним своим видом заставляет врагов дрожать от страха (*Fearsome*), ему же это чувство неведомо (*No fear*). Драконы Тьмы научились после атаки возвращаться на место старта (*Gets back*). Кроме того, герой, управляющий Драконами Тьмы, получает специализацию **Veil of Darkness (Darkness)**. Видимо, в дополнение к основной.

Ghost Behemoth (Призрачный Бегемот)

Тип замка: Stronghold. Место обитания: Behemoth Tomb (Мои́ла Бегемота).

Эта зверюга, совсем не похожая на ленивого попрошайку из зоопарка, атакует противника, игнорируя его уровень защиты (*Ignores defence*), и отвечает на атаки врагов дважды (*Answers twice*). Призрачный Бегемот передвигается по полю боя, не обращая внимания на препятствия (*Ignores obstacle*). Присутствие Призрачных Бегемотов в отряде дает всем дружественным юнитам +1 удачи (+1 *luck*), если же Призрачные Бегемоты входят в состав армии, возглавляемой героем, то бонус составит уже +2 удачи (+2 *luck*).

Hell Hydra (Адская Гидра)

Тип замка: Fortress. Место обитания: Chaos Pool (Бассейн Хаоса).

Адская Гидра, дальняя родственница гидры обыкновенной, тоже атакует всех противников, находящихся рядом, в дополнение к этому ее кислотное дыхание уменьшает уровень защиты противника (*Acid attack*), и враги ей не отвечают (*No enemy retaliation*). В конце каждого хода Адская Гидра может восстановить часть утраченного здоровья (*Can regenerate*) с вероятностью 40%. Кроме того, многоголовая ящерица не знает страха (*No fear*).

Sacred Phoenix (Священный Феникс)

Тип замка: Conflux. Место обитания: Spirit Pyre (Костер Духа).

Священный Феникс по-прежнему очень быстр, но этим его достоинства не ограничиваются. Он теперь защищен огненным щитом (*Fire Shield*), постоянно находится под действием заклинания **Slayer (Slayer)**, и один феникс из уничтоженного отряда возрождается с вероятностью 100% (*Rebirth always*).

Прочие новые монстры

Добавив новых обитателей замков, создатели “Героев 3 1/2” на этом не остановились и обогатили фауну Эрафии еще несколькими колоритными представителями фэнтезийного монстрятника. Смотрите *Таблицу №2*. Попадаются весьма интересные экземпляры, хотя, положив руку на сердце, могу сказать, что таких изменений в геймплей, как их собратья 8-го уровня, они не вносят. Приятное дополнение, и не более того. Подробно расписывать их не буду, должны же быть хоть какие-нибудь сюрпризы!

Божественные представители (Gods' Representatives)

Божественные представители были отправлены на земли Эрафии, чтобы восстановить нарушенный баланс сил, — так гласит легенда. По сути же, божественные представители — это великолепная задумка, которая, однако, способна скорее нарушить всякий баланс. Судите сами: есть четыре божественных представителя, характеристики у всех одинаковые (атака — 0, защита — 10, скорость — 4, наносимый урон — 0, здоровье — 2000), кроме того, протеже богов обладают иммунитетом против любых заклинаний. Спросите, зачем в армии такой бестолковый юнит, неспособный атаковать противника? Все очень просто — герой, заполучивший в свою армию божественного представителя, будет в начале каждой недели получать бонус — повышение одной из четырех основных характеристик. Итак, представим наших героев поименно.

Emissary of War (Эмиссар Войны)

Обитает в Palace of Martial Spirit (Дворец Воинственного Духа). Повышает атаку (**attack**) героя.

Emissary of Peace (Эмиссар Мира)

Обитает в Citadel of Pacification (Цитадель Умиротворения). Повышает защиту (**defence**)

героя.

Emissary of Mana (Эмиссар Маны)

Обитает в Monastery of Magicians (Монастырь Магов). Повышает **магическую силу (spell power)** героя.

Emissary of Lore (Эмиссар Знания)

Обитает в Library of Legends (Библиотека Легенд). Повышает **знания (knowledge)** героя.

Для того чтобы заполучить какого-либо божественного представителя, придется посетить здание, в котором он находится, и победить его стражей. Герой, присоединивший к своему войску эмиссара, немедленно получает +1 к характеристике, которую повышает божественный представитель. Затем в начале новой недели герой повышает соответствующую характеристику на величину от 1 до 3 (вычисляется случайным образом). Если герой теряет божественного представителя, неважно каким образом, все накопленные бонусы теряются. Учтите, что это относится и к передаче эмиссара другому вашему герою. Каждый герой может иметь в своей армии лишь одного божественного представителя.

Разрушение городов

Привыкайте, господа — теперь любой город может быть разрушен, как говорится, “до основания”, и на его руинах выстроен новый. Чтобы разрушить здание, кликните по нему правой кнопкой мыши. Разрушать городские здания придется в определенном порядке: основные постройки типа Capitol, Castle, Mage Guild разрушаются в последнюю очередь. Если здание не может быть разрушено в настоящий момент, то, кликнув по нему правой кнопкой мыши, вы увидите лишь стандартную информацию о нем. Если же к уничтожению сооружения нет никаких препятствий, вам придется подтвердить свой выбор.

После чего проверяется, достиг ли ваш герой уровня, необходимого для разрушения городов, если нет — появляется сообщение об этом (*Unfortunately, your Hero is too weak*). Стандартно, герой должен набрать не менее 1000 очков опыта, но это может быть легко изменено при создании карты. После этого проверяется, достаточно ли сильна армия, находящаяся в подчинении героя, для разрушения зданий, если нет — появляется сообщение об этом (*Sorry to say, but your Army is too weak*). Сила армии определяется сложением хит-поинтов всех монстров, в нее входящих. По умолчанию, эта величина должна быть не менее 2000, но это также может быть изменено при создании карты.

Если вы собираетесь разрушить здание, населенное монстрами, то придется либо заплатить им, либо уничтожить (впрочем, можно просто выкупить их). Величина выкупа зависит от количества монстров и их уровня. Подробнее смотрите в *Таблице 3*. Не желаете платить или нет денег — сражайтесь. Кстати, если проиграете битву, то герой останется стоять в городе без армии. Нанимаете новых бойцов, и снова в бой. За разрушение каждого здания придется заплатить определенную цену, кроме того, если вы захотите в один день разрушить несколько зданий, то придется опять выкладывать золото. Население города способно вынести разрушение одного здания в день, за разрушение второго придется заплатить 1000 золота (сверх стоимости разрушения здания), третьего — 2000 и, наконец, четвертого — 5000. За один день можно разрушить максимум четыре здания. Учтите, что стоимость разрушения строений опять же может быть изменена в зависимости от карты.

В случае если вы соберетесь разрушить здание, построенное при помощи Грааля, вам предложат демонтировать его. Хотя стоит такая услуга 10000, зато Грааль оказывается в инвентаре героя и может быть установлен в любом другом замке. Каждое разрушение отнимает очки движения у героя, зато после разрушения зданий остается некоторое количество различных ресурсов (любых, кроме золота).

Город считается окончательно разрушенным после уничтожения Village Hall'a. После этого жители города превращаются в привидений и перебираются в здание кузни (Blacksmith). Оно вновь появится после того, как вы разрушили все остальное. Город на шесть дней оказывается в их власти, и в него не может войти ни один герой. Если вы оставите в городе своих монстров, то по возвращении вам придется сражаться с ними.

Через шесть дней любой из ваших героев может вернуться в город, нанять привидений и

отстроить на развалинах новый город (для этого кликните правой кнопкой мыши на кузню и выберите тип замка, который вы хотите построить). Для обычного героя выбор невелик: восстановить город того же типа, что и разрушенный (странный вариант), либо построить город, родной для данного героя. То есть, например, Рыцарь может построить Castle, и т.д. После того необходимо разрушить кузню, так как жители не желают иметь в городе здания с привидениями. Если герой обладает специализацией **Builder** (то есть **Строитель**), то он может отстроить город любого типа.

Городские стрелковые башни

Ну вот, дожили — стрелковые башни в городах теперь тоже накапливают опыт и со временем начинают наносить больший урон атакующему врагу. Итак, в течение первой недели башни наносят 100% урона, то есть никаких изменений. С первого дня второй недели башни наносят уже 200% урона, к началу третьей недели эта цифра возрастет до 300% и т.д. Только имейте в виду, что этот радующий сердце прирост будет продолжаться лишь до тех пор, пока город находится в вашем владении. Стоит потерять его хотя бы на день, как все бонусы пропадут, и можно начинать все сначала. Если город выдержал осаду, то его башни начнут наносить больший урон сразу же после битвы, не дожидаясь конца недели. Обратите внимание, что башни улучшаются независимо друг от друга. Так что центральная башня, которая строится раньше боковых, может немного опережать их в развитии.

Новые герои и их специализации

Действительно новый герой в **Heroes 3 1/2** всего один — некромант **Nagash (Нагаш)**. Его специализация зовется **Veil of Darkness**, то есть **Покров тьмы**. Когда Нагаш движется, облако тьмы скрывает его от глаз врагов, для союзников же он виден по-прежнему. Площадь облака вычисляется по следующей формуле: сначала берется меньшее из двух чисел (количество спелл-поинтов в данный момент или показатель **knowledge**, умноженный на 10), затем то число делится на 10 и к нему прибавляется 0,5. Минимально возможная площадь облака равна 1,5. Ввиду отсутствия живых противников проверить его работу не удалось, к сожалению.

Второй “новый” герой — это хорошо знакомый нам колдун **Jeddite (Джеддит)**. Только теперь его специализация — **Builder (Строитель)**, соответственно, он может построить город любого типа на месте разрушенного.

Благословения и проклятия. Сфинкс.

На некоторых картах в формате **WoG** (то есть **Wake of Gods**) можно встретить сфинкса. Он задаст вам одну из случайно выбранных загадок, ответ на которую состоит из одного слова, без всяких посторонних символов. Если ответите правильно — получите какое-нибудь благословение, если же не угадаете — проклятие. Полный список можно посмотреть на экране героя, нажав правой кнопкой мыши на **God Blessings and Curses (Божественные Благословения и Проклятия)**. К своему стыду, вынужден признаться, что я пока не слишком преуспел в деле отгадывания. Надеюсь, что в будущем ситуация изменится, и к следующей части материала я сделаю список всех загадок с отгадками.

Возможность оставить часть своей армии

Теперь у нас появилась возможность оставлять подчиненных нам монстров охранять стратегически важные объекты. Для этого просто кликните на любой свободный участок карты рядом с героем правой кнопкой мыши и выберите, кого именно из вашей армии вы хотите оставить. Но помните: оставить можно лишь один вид монстров; привидений оставлять нельзя; оставленные монстры будут настроены агрессивно по отношению ко всем игрокам; монстры сбегут без сражения от любого героя, принадлежащего тому игроку, чей герой оставил этих

монстров.

Новые артефакты

1) Magic Wand (Магический жезл)

Трансформирует артефакты, которыми обладает герой. То есть каждый день меняет артефакты на новые. Таким способом можно вместо совершеннейшей ерунды получить убойные вещи, типа **Lion's Shield of Courage**. Комбинированные артефакты и их составные части не могут быть получены с использованием **Magic Wand**. От того, в каком слоте находится **Magic Wand**, зависит, какие именно артефакты будут трансформироваться. **Magic Wand** в первом слоте трансформирует артефакты на голове и шее героя; **MW** во втором слоте — артефакты в правой и левой руках героя; **MW** в третьем слоте — левое и правое кольца; **MW** в четвертом слоте — артефакты на ногах и торсе героя; **MW** в пятом слоте — артефакты на плечах героя и в четвертом слоте. Учтите, что трансформация будет происходить, только если заполнены оба слота.

2) Gold Tower Arrow (Стрела золотой башни)

Дает герою контроль над городскими стрелковыми башнями. Если наш герой атакует вражеский город, то башни по нему и по его армии просто не стреляют. Когда он защищает город, находящийся под осадой, то: если у героя нет умения **Ballistics (Баллистика)** — башни стреляют два раза, если у героя умение **Ballistics** на уровне **Basic** — башни стреляют три раза, если у героя умение **Ballistics** на уровне **Advanced** — башни стреляют четыре раза, если у героя умение **Ballistics** на уровне **Expert** — башни стреляют пять раз. Кроме того, и в атаке, и в защите башни противника не получают никаких бонусов.

3) Monster's power (Сила монстра).

В начале каждой недели случайным образом выбирается один из монстров, присутствующих в армии героя. И на протяжении этой недели на всех монстров данного вида, присутствующих в армии героя, колдуется заклинание **Prayer**. Неплохо, конечно, но только мы и сами колдовать умеем.

Прочие дополнительные объекты

На картах, исполненных в редакторе под **In the Wake of Gods**, может встретиться великое множество новых объектов самого разного вида. Связано это с тем, что создатели дополнения добавили в редактор очень много изображений новых объектов, не присвоив им определенных свойств. На практике это может привести к тому, что одинаково выглядящие здания на разных картах могут выполнять совершенно разные функции. Не забывайте об этом.

На этом попрощаюсь. Ждите второй части материала, в которой будет дано полное прохождение кампаний! А пока что — одна из них.

Прохождение

Примечание: все проходило на уровне сложности Impossible.

The Samaritan (Самаритянин)

Миссия 1. Gaia, where are you? (Где же ты, Гайя?)

Перед началом игры нам предлагают ввести свое имя и выбрать одно из четырех заклинаний. Я думаю, с именем вы и без меня разберетесь, а насчет заклинания... Я взял Bless, но если честно, колдуна из нашего рейнджера не получится, так что принципиального значения выбор заклинания не имеет.

Итак, путешествие по Эрафии не задалось с самого начала: корабль разбился, и мы оказались на пустынном берегу. Не спешите двигаться вперед, подберитесь поближе к

останкам своего судна — найдете артефакт Centaurs Axe. А если не испугаетесь бушующего моря, то спасете капитана корабля — **Лорениса (Lorenys)** и его команду (+1000). Вот вам и небольшая армия — 11 Grand Elves. Теперь можно спокойно исследовать местность.

Обязательно подъедьте к вагону (**Wagon**), получите 5 единиц руды (5 ore), которая нам скоро пригодится. Посетите дом **Екатери́н (Home of Ekaterin)**, она попросит почистить обелиск ее мужа. Отказать ей просто невозможно — доберитесь до обелиска (**Obelisk of Miles Vorkosigan**) и надрайте его до блеска (+500).

По пути вам встретится **Заблудшая душа (A lost soul)**, для того, чтобы она оказалась в раю, нужно похоронить тело (**A corpse**). Для возведения склепа требуется 5 руды, которая у нас уже есть. Освобожденная душа устремляется на небеса, благословляя нас именем Гайя (+500). Вот только как бы нам убраться с этого острова?

На берегу в нашей голове объявится голос Екатери́н, прекрасная дама хочет, чтобы мы спасли ее домашнего любимца. Для выполнения этого благого дела нас телепортируют к цветочному лабиринту, наполненному гремлинами. Добраться до искомого тролля (ничего себе у Кати зверушка!) можно будет не раньше, чем мы перебьем пару сотен гремлинов. Придется потратить несколько недель, объезжая лабиринт и уничтожая вредных животных, которых к тому же не видно на карте. К счастью, эльфы справляются с гремлинами без проблем. Как только начнут появляться сообщения, что сила гремлинов иссякает (**You feel gremlins power diminishing**), значит, мы уже близки к цели. Уничтожаем еще пару отрядов гремлинов — и путь к троллю открыт. Имя тролля-вегетарианца — **Psychomonkee**, он просит отвести его к дереву. Эскортируйте животное к **Гайе, повелителю деревьев (Gaia, the Master of Trees)** и оставьте тролля на небольшом кусочке травы рядом с деревом. Гайя отправит тролля обратно к Екатери́н, а вас перебросит к поселению, захваченному разбойниками.

Крестьянин по имени **Слава (Slava)** попросит освободить **Кокса (Cox)** и посоветует поговорить с **Александром (Alexander)**, который выдаст вам бутылку водки. Она выглядит как артефакт Elixir of Life, но не пытайтесь ее экипировать — это квестовый предмет. Отправляйтесь к отряду разбойников, который стоит внизу справа. Разбить бандитов, ослабленных воздействием алкоголя, очень просто. На месте их гибели обнаружатся перчатки (выглядят как артефакт Equestrian Gloves). Кроме того, фэйри **Анна (Anne)** выразит нам благодарность за то, что мы прогнали разбойников из их леса, и попросит излечить деревья от болезни. С помощью Гайя сделать это — пара пустяков. Анна предложит нам помощь своих собратьев, для этого придется подъехать к знаку (**sign**), расположенному в лесу. К нашей армии присоединятся 20 Grand Elves и 100 Faeries. С такой армией уничтожить разбойников, преградивших нам путь, не составит никаких проблем. Обратите внимание, что теперь путь к хижине Кокса открыт.

Деревенский старейшина может создать иллюзию, которая испугает и обратит в бегство большую часть разбойников, но для этого ему необходимо особенное растение. Идите к Александру, он может вырастить траву, которая нужна Коксу, но его поле нуждается в поливке, а разбойники сломали колодец. Отдайте атаманше разбойников, перекрывающих путь к колодцу, перчатки, и они исчезнут без боя. Чтобы починить колодец, нужно две единицы руды. Обратитесь к **Тимоти (Timothy)**, крестьянину, который стоит рядом с домом Кокса. Починив колодец, вернитесь к Александру. Совместными усилиями добыв нужную траву, идите к Коксу. Иллюзия готова, большинство разбойников разбежалось, но самые храбрые во главе с **Саймоном (Simon)** по-прежнему стоят у своего логова. Придется вразумить их силой, причем без потерь среди фэйри, скорее всего, не обойдется. Уничтожив бандитов, войдите в их логово и получите +2000 опыта.

Но наши дела еще не закончены, Гайя говорит, что нам следует отправиться в город **Тройдано (Troydano)**. На пути к городу зайдите в жилище архитектора **Маттаса (Mathias)**, он попросит освободить его город от чудовищ. Перед входом нас ожидают Nightmares, советую напасть на них сразу, иначе придется сражаться с большим количеством врагов (не забывайте про еженедельный прирост). Не подпускайте этих милых лошадок вплотную, у них есть свойство Death Stare, то есть “смертельный взгляд” — как у Mighty Gorgons.

После уничтожения Nightmares захватите город и идите общаться со всеми, кто стоит на карте. **Джек (Jack)** попросит принести ему 3 драгоценных камня (gems), а шахту **Кейна (Cain)** захватили троглодиты. Ну что же, мы никому не отказываем в помощи. Уничтожьте

троглодитов — и шахта, производящая кристаллы (crystal), перейдет в наше распоряжение. Подождите, пока наберется три кристалла, и отнесите их мельнику **Диме (Dima)**, в обмен получите 4000 золота. Игрок по имени **Алексей (Alexey)** предлагает сыграть с ним в кости, его ставка — один драгоценный камень, наша — 1000 золота, как-то не очень честно... Зато у нас есть save/load! Выиграйте три драгоценных камня и доставьте их Джеку. Его мельница начнет работать, и вы сможете еженедельно получать там по 1000 золота. Поговорите с фэйри **Корделией (Cordelia)**, для нее мы должны уничтожить нежить (wraiths). Учитывая, что в нашем замке прирастают Grand Elves, — задача для детей.

Все. Здесь мы выполнили все задания. Пришло время встретить свою судьбу. Прежде чем зайти в **храм Гайя (Temple of Gaia)**, можно порыбачить в **колодце Фнорда (Fnord's Fishing Well)**. “Выловить” можно много всего интересного: деньги, артефакты, монстров, которые на вас с удовольствием нападут, один раз мне попало заклинание. Решайте сами, нужно ли вам это. Помните только, что ради опыта уничтожать монстров бесполезно, так как за последнюю битву вы получите столько экспы, что, как говорится, “всю не унесете”.

Когда почувствуете, что готовы — войдите в храм Гайя и окажетесь в уже знакомом цветочном лабиринте. Здесь вам предстоит очень непростая задача: взяв под командование армию драконов, одолеть своего двойника или просто вторую половинку своей натуры. В общем, героя с точно таким же войском, такими же характеристиками и даже таким же именем. При этом наш противник имеет при себе артефакты, нейтрализующие бонусы к морали и удаче, так что на эти приятные случайности не рассчитывайте. У нас есть только одно преимущество — право первого хода, мы ведь нападём первыми, правда?

Сначала сконцентрируйте свои атаки на Rust и Faerie Dragons. Первые своим кислотным дыханием уменьшают уровень защиты ваших подопечных, а вторые, не обладая выдающимися характеристиками, могут здорово приложить бьющим заклинанием. И еще одно: не располагайте своих драконов рядом, не позволяйте противнику бить двоих одним ударом.

Первая миссия завершена, а вот продолжения нам пока не предлагают. Ждите следующего обновления. Ну что же — подождем.

In the Wake of Gods (Во имя Богов)

Миссия 1. The Beginning (Начало)

Долгий брифинг позволяет проникнуться глобальностью задачи: выбиться в рыцари из крестьян. Но вот только не все разделяют наше стремление, например, крестоносцы наотрез отказываются выпустить нас из родного селения. Придется действовать обходным путем. Обыскиваем заброшенную хижину в середине деревни, которая некогда была домом знаменитого рыцаря **Кирра (Kirr)**. В углу находим книгу с приклеенной запиской, адресованной, как ни странно, нам. Теперь отправляемся к группе монахов, нам нужен тот, что с книгой в руках. Он помнит Кирра и направит нас к мельнику (мельница находится чуть ниже). Мельник советует поговорить с рыцарем по имени **Ратибор (Ratibor)**, ожидающим чего-то у западного края карты. В разговоре с Ратибором выберите вариант “Crusaders”. Он резво ускачет на встречу с ними и оставит одного пикейщика, который присоединится к нам. С этих пор наш компаньон и друг детства **Дэн (Dan)** начнет ныть, да так, что мало не покажется. Подъезьте к статуе вашего отца и получите дельный совет: оставить где-нибудь нытика. Поступаем так: оставляем Дэна на дороге напротив мельницы (как раз недалеко от крестоносцев), а сами прячемся на юго-восточном крае своего поля. Учтите, что сделать все это надо за один ход, если вы остановитесь недалеко от крестоносцев, то они нападут. Итак, крестоносцы так увлеклись, заставляя Дэна вкалывать, что освободили нам путь.

Свобода перед нами. Искренне надеюсь, что вы собрали все разбросанные ресурсы, потому как обратно в родную деревню нам уже не вернуться. У таверны стоит целая группа товарищей, с которыми необходимо пообщаться, но это увлекательное занятие стоит ненадолго отложить. Поговорите с разбойниками, а затем отправляйтесь через мост в деревню. Обратите внимание на кучу золота, лежащую без присмотра, возвращайтесь и сообщите о ней разбойникам. Воспользовавшись их отсутствием, разграбьте лагерь и вытащите из пещеры

книгу для заклинаний. Теперь возвращайтесь к таверне и начинайте общаться. Прислушайтесь к внутреннему голосу и не говорите со всеми сразу.

Первым собеседником станет пьяный халфлинг, который расскажет о своем брате по имени **Zvezdochet**. Его можно найти в **Garden of Revelation**, расположенном за деревней. В обмен на обещание помочь он предложит выбрать одну из четырех книг с заклинаниями. Из названия выбранной книги можно понять, заклинания какой стихии она содержит. В любом случае одним из них будет заклинание защиты от соответствующей стихии, то есть в книге земли — Protection from Earth и т.д. Прочие заклинания: в книге огня — Blind, Fireball; в книге воды — Weakness, Frost Ring; в книге воздуха — Haste, Air Shield; в книге земли — Stone Skin, Shield.

Второй посетитель таверны — греmlin **Torgovets**. Узнав, что мы сомневаемся в силе торговли, предложит посетить **Trading Post**, где нам презентуют катапульту.

Брат крестьянина, стоящего перед таверной, был оруженосцем у Кирра. Его зовут **Vlad**, и найти его можно на полях (верхний из двух крестьян). Взяв с нас обещание помочь в будущем, он укажет место, где спрятан меч Кирра — **Blackshard of the Death Knight**.

Дружелюбный монах направит нас к своему кузену по имени **Gavriil (Scholar)** рядом с **Sanctuary**. И хотя выяснится, что никакого кузена у него нет, за согласие подчиняться богам мы получим **Surcoat of Counterpoise**.

После разговора с воином **Игорем (Igor)** мы легко сможем найти щит (**Buckler of the Gnoll King**) на месте сражения (**Rally Flag**).

В самой таверне нам посоветуют поискать работу в замке, туда и отправимся, подбирая все, что попадается по дороге. Стражник в замке наотрез отказывается пропустить нас, придется вернуться в деревню. Крестьянин, занятый раскапыванием ям, оказывается, отец стражника — теперь-то нас пропустят. В замке мы получили новое задание — найти потерянный транспорт, а напротив деревенских полей как раз валялась какая-то перевернутая телега (**Wagon**). Отлично! Мы нашли баллисту, но вот отдавать ее в замке как-то не хочется. Пожалуй, мы не будем туда возвращаться, лучше подъедем к странной птице (**Thunderbird**), которая на самом деле окажется богом, и узнаем, что все беды этого мира происходят от недостатка веры. Едем дальше, не пропустите палатку **First Aid Tent**, запрятанную за стенами замка. Впереди какое-то странное чудовище, ранее невиданное в мире “Героев”. **Горыныч (Gorynych)** поинтересуется, верим ли мы, что он посланник Богов. Безопаснее будет сказать — “да”. На этом закончится первая миссия.

Миссия 2. Gorynych (Горыныч)

Пора бы подсобрать войско, если мы, конечно, хотим быть настоящим рыцарем. Обратите внимание, как пустынна местность, с трудом удастся найти какого-то монаха, да и тот не знает ничего о городе, а лишь проговорился о некоем сокровище. Подождите один ход и расспросите монаха поподробнее, он откроет проход, но до сокровища еще далеко. Сначала придется решить головоломку — выстроить себе дорожку из пяти квадратов одного типа местности. Добиться этого можно при помощи четырех монахов, каждый из которых трансформирует разные ряды клеток. Если подбор правильной комбинации затянется, монахи начнут вам подсказывать. В итоге я решил эту загадку простым перебором, не найдя определенного алгоритма. Впрочем, все, что связано с математикой, всегда вызывало у меня определенные проблемы. Разгадав головоломку, мы получим Грааль, но Горыныч тут же потратит все сокровище, чтобы выстроить одноименный замок.

Однако, какой уродливый замчишко вышел! Пожалуй, стоит его разрушить, тем более что никак не удастся найти выход с этого небольшого клочка карты. Только не забудьте присоединить к отряду адскую лошадку, иначе Горыныч осерчает. Огонь от разрушающегося замка перекинется на ближайшие деревья, и через неделю выгорит проход. Заедьте в замок и увольте копейщика. Отправляемся исследовать новые земли.

Первым, кто нам повстречается, будет уже знакомый монах. За кражу сокровища он наложит на нас проклятие: мы теперь можем видеть лишь небольшую область вокруг, все остальное скрывает мрак. После слов Горыныча о том, что неплохо бы поскорее найти город или гарнизон, на мини-карте появится искомый гарнизон, и на первый взгляд мы вполне к нему успеваем. Но по дороге случится неприятное происшествие — нас вдруг непреодолимо

потянет в сон возле статуи батюшки. После пробуждения же у нас в запасе останется всего три дня. Если вы уволители копейщика, то в этот срок уложиться вполне реально, только не отвлекайтесь ни на что постороннее и двигайтесь прямо к цели. Горыныч и его любимица в город не войдут, вы же обследуйте все самым тщательным образом, посетите все строения и наймите кого только возможно. Теперь у нас есть армия, да и проклятие снято. На выходе из города нам предложат обменять баллисту на **Helm of Alabaster Unicorn**. Достойное предложение, хотя если захотите оставить баллисту — вам никто не запретит. Горыныч более не будет нас сопровождать, но на дорожку выдаст бутылочку с магическим эликсиром, который следует выпить, когда мы почувствуем, что силы на исходе.

Захватываем эльфийский замок, отстраиваем в нем Mage Guild, затем разрушаем его. Теперь объезжаем карту, чтобы присоединить три отряда различных шарпшутеров (причем Arctic Sharpshooters возможно присоединить только последними). На очереди Fortress, расположенный в северо-восточном углу карты. Захватываем, строим Mage Guild, разрушаем.

Хотя мы и выиграли несколько битв, но не сказать, чтобы это были добрые дела, поэтому монах отказывается пропустить нас дальше до того, как мы совершим что-нибудь хорошее. Этим поступком, естественно, будет уничтожение некромантского замка в северо-западном углу. После уничтожения пристанища зла монах соглашается пропустить нас в третью миссию.

Миссия 3. In the Wake of Gods (Во имя Богов)

В самом начале миссии Горыныч и его лошадка нас покинут. Кажется, они в нас разочаровались, впрочем, это взаимное чувство. Зато под нашим флагом оказались аж трое героев: **Илья Муромец (Wizard)**, **Добрыня Никитич (Necromancer)** и **Алеша Попович (Elementalist)**. Но герои наши какие-то неподвижные. Прислушайтесь к голосу из колодца, стоящего рядом, а затем отправляйтесь к трем огромным грибам. Вам придется отдать часть своих умений и своего опыта, чтобы вдохнуть жизнь в трех героев, ведь только вчетвером можно победить зло.

Ожившие герои телепортируются на небольшую полянку, где вы можете их еще немного подучить. Школяры (слева направо) могут обучить героев следующему: **Tactics**, **Necromancy**, затем все четыре магии и наконец **Ballistics**. Проследите, чтобы каждый герой выучил хотя бы одну магию, в этом случае заклинание Magic Arrow, которое изначально присутствует в их книгах, будет стоить дешевле, а бьющая магия нам очень пригодится, особенно в начале миссии.

Вообще эта миссия напоминает всем известные и привычные миссии третьих “Героев”, так что и советов здесь будет поменьше. Каждый герой попадет на свой островок, где ему предстоит сквозь толпы монстров прорубиться к замку, захватить его, а затем развить до упора. На островках присутствует полный набор шахт, каждой по одной штуке, в том числе и золотоносной. Ограничений на развитие замка нет, за исключением того, что мы обречены жить с Village Hall. Кроме того, на каждом острове есть здание, в котором обитает божественный представитель. Как вы понимаете, захватить это здание весьма желательно.

Когда почувствуете в себе достаточные силы, ныряйте в телепортеры, расположенные рядом с замками, и окажетесь на поверхности. Здесь нашим героям предстоит захватить ничейные замки, еще более прокачаться и увеличить свои армии. Если хотите пополнить в свою армию крутых монстров 8-го уровня — захватите замки, принадлежащие оранжевому игроку. Задача эта сложная, но вполне решаемая, нужно будет победить четырех героев противника, стоящих в замках. У компьютерных оппонентов в подчинении будет по 10 монстров 7-го уровня (у одного — 10 Архангелов, у другого — 10 Золотых драконов, у третьего — 10 Черных драконов и, наконец, у последнего — 10 Хаос гидр). И не забудьте захватить обиталища монстров 8-го уровня, они расположены недалеко от соответствующих замков.

Впереди главная битва, необходимо захватить четыре замка Inferno и уничтожить четырех демониаков. Ваших героев от них отделяют стены, впрочем, перед каждой стоит монстр, который способен перенести вас к месту битвы. Но не торопитесь, сначала обойдите окрестности и пообщайтесь с монстрами, их населяющими. Они окажут вам посильную помощь в уменьшении одной из характеристик (на ваш выбор) вражеского героя в два раза.

После уничтожения демониаков главный герой должен подъехать к башенке **Quest Guard**,

расположенной рядом с замком, и подобраться к некоему горящему объекту. После этого он будет перенесен под землю, где ему придется выдержать сражение со свитой Горыныча — толпами Nightmares. В последнем бою наш подопечный сойдется со своим прежним наставником, но это уже будет не совсем обычный Горыныч. Приведу его характеристики: атака — 50, защита — 50, наносимый урон — 100, уровень здоровья — 20000. Впечатляет? Но для настоящих героев — это не проблема.

A Life of A-d-v-e-n-t-u-r-e (Жизнь — приключение)

Миссия 1. Етокон (Эмокон)

Итак, нас зовут **Найлаг Чиад (Nailag Ciad)**. Неделю назад наступило семнадцатилетие, значит, пришла пора исполнить заветную мечту — стать настоящим приключенцем. Так как Найлаг Чиад, к сожалению, сирота, то некому отговорить его от этого бестолкового мероприятия. Старейшины деревни даже попросили местного кузнеца сделать для новоиспеченного приключенца броню и оружие.

Найлаг Чиад, готовый ко всему, стоит возле здания деревенского совета (Village Hall). Пробежимся по деревне — наверняка у кого-нибудь найдется для нас поручение. Сначала зайдем к кузнецу **Гоненису (Gonenis)**, узнаем, как обстоят дела с нашим мечом и доспехами. Кстати, дом кузнеца выглядит как **War Machine Factory**. Оружие уже готово (герой изучит умение **Offense**), а вот для брони Гоненису не хватает нескольких ингредиентов. Деревенская ведьма **Аэлн (Aeln)** обещала принести их кузнецу, но прошло два дня, а она еще не вернулась из леса. Отыскать Аэлн можно в левом нижнем углу карты; после того как она к вам присоединится, придется выдержать драку с четырьмя Wolf Rider'ами, что впрочем, не так сложно. Даже если Аэлн погибнет в бою, вы все равно сможете поговорить с ней после. Вернитесь в дом Аэлн, ведьма скажет, что почувствовала в вас небольшие магические способности, вручит вам артефакт **Pendant of Total Recall** и обучит умению **Wisdom**. Зайдите к Гоненису и получите свою броню (герой изучит умение **Armorer**). Ну вот теперь можно всерьез начинать “приключаться”.

Зайдите в **Trading Post**, купец попросит доставить в поселение дварфов 5 бутылок с ртутью. В домике мэра (первая от дворца хижина) получите задание разобраться с гоблинами, заполонившими местный лес. На двери хижины известного изготовителя луков **Алмаса (Almas)** приколочена записка, гласящая, что хозяин дома ушел в горы, заготавливая материал для новых луков. Кстати, Алмас готов нас чему-то обучить, если мы его найдем и поможем перетащить все заготовленное к нему в дом.

Между домиком Алмаса и зданием мэрии спрятано немного денег и статуэтка **Bird of Perception**, правда, их придется отбить у Dragon Fly.

Старый солдат **Никьяс (Nicjas)** хочет заполучить артефакт **Pendant of Second Sight**, которым владеет его сосед **Джилс (Jiels)**. Зайдите в соседний домик и узнаете от **Ма Дженсен (Ma Jensen)**, что ее ненаглядный сыночек Джилс ушел собирать ягоды два дня назад и пропал. Перед тем как выйти из деревни, зайдите в храм. Его настоятель **Харро (Harro)** подрядит вас доставить ему некий артефакт (**Pendant of Holiness**) из поселения дварфов. Заданий нам надавали немало, пора уж начинать их выполнять.

Крестьяне, которых мы повстречаем по дороге, — это наши односельчане. После разговора с рыцарем в сверкающей броне (ха!) у них возникает только одно желание — сбежать. Не препятствуйте им, ведь наш герой все равно не может получить ни единого очка опыта в этой миссии. И еще одно: внимательно осматривайте местность на предмет наличия различных ресурсов (особенно дерева), они нам в будущем очень пригодятся.

Алмаса можно найти в горах на северо-востоке. После того как он к вам присоединится, на партию нападет земляной голем. Смотрите не потеряйте лучника в бою, в этом случае квест выполнить не удастся. По возвращении в свою хижину Алмас обучит вас умению **Archery**, если вы того пожелаете. Кстати, если вы откажетесь от обучения, лучник так и останется в вашем отряде. Уничтожив первый отряд гоблинов, мы освободим тем самым Джилса. В благодарность тот отдаст нам **Pendant of Second Sight**. Уничтожьте всех гоблинов в лесу, кроме

них придется справиться с двумя грифонами, не забудьте подобрать артефакт **Diplomat's Ring**. **Дварф Эллам (Ellam)**, которому гоблины преграждали путь домой, поможет найти короткий путь к поселению дварфов. В своем доме он наденет доспехи и превратится в боевого дварфа (то есть Battle Dwarf). Теперь у нас появился постоянный союзник. В одном из оставшихся домиков обменяйте ртуть на драгоценные камни, причем один из них мы получим в награду, в другом — заберите **Pendant of Holiness** для Харро.

Возвращаемся в деревню и собираем награды. За уничтожение гоблинов мэр презентует нам артефакт **Shield of Dwarven Lords**, купец в Trading Post отблагодарит деньгами. Как распорядиться **Pendant of Second Sight**, решайте сами: можно вернуть его Джилсу и выучить умение **Leadership**, а можно отдать Никьясу и выучить **Tactics**. Харро поднимет характеристику knowledge на 1. У меня, правда, почему-то увеличился spell power. С этим квестом связан баг — можно сколько угодно раз забирать у дварфов **Pendant of Holiness**, возвращаться к Харро, и ваш spell power будет увеличиваться. Не пожалейте времени — сделайте несколько рейдов, высокий spell power еще никому не мешал.

Пришло время покинуть родную деревню, отправляемся на восток. На пути стоят троглодиты, уничтожить их труднее, чем гоблинов, но вполне возможно. Впрочем, лучше не торопиться. Сначала отыщите артефакт **Clover of Fortune** среди цветов на магических лугах (**Magic Plains**), затем двигайтесь дальше на восток. От гоблинов **Хре-Чул (Hre-Chul)** поступит деловое предложение: вы отдаете им свои деньги и драгоценные камни, а они оставляют вас в покое. Рекомендую согласиться, потому что справиться с внезапно появившимся героем силами нашего маленького отряда — задача непосильная. Выносим оставшихся Wolf Rider'ов и приканчиваем огра около маяка. Теперь возвращаемся немного назад и отыскиваем незаметный горный проход к спуску в подземелье. Там нас встретит пара магов, которые подскажут, что нам нужно посетить магичку по имени **Ариам (Ariam)**. Эта могущественная особа проживает в магической пещере, огороженной четырьмя обелисками. Ариам расскажет о различных видах магии и о **Пещере Выбора (Chamber of Choosing)**, в которой начинающий маг может выбрать две магии, чтобы специализироваться в них. Учтите, что нельзя выбирать стихийные начала, противоположные друг другу, то есть вода-огонь и земля-воздух. Выбрав, скажем, огонь, вы автоматически лишаете себя возможности изучить магию воды. После этого Ариам вручит вам **Pendant of Free Will**, обучит нескольким заклинаниям и отправит навстречу выбору. Подойдите к фиолетовой палатке, чтобы узнать пароль для входа в Пещеру Выбора, и смело входите. Ключиками к башням, закрывающим проход, являются как раз два артефакта — **Pendant of Total Recall** и **Pendant of Free Will**. Какие магии выбрать, решайте сами, в любом случае вы получите соответствующий артефакт — орб, увеличивающий на 50% урон, наносимый бьющими заклинаниями данной стихии, и выучите одно из заклинаний 2-го уровня, относящихся к данному виду магии. Теперь, обзаведясь более-менее приличными познаниями в магии, можно заняться выполнением новых заданий.

Для начала поднимитесь на поверхность и очистите местность от троглодитов, а затем внимательно осмотрите все впадины, такие круглые черные провалы. В одном из них вас обучат заклинанию и поднимут на единицу spell power. Теперь отыщем запрященный артефакт: двигайтесь по направлению к маяку, на самом последнем кусочке земли, покрытом зеленой травой, спрятан **Still Eye of the Dragon**. Снова спускаемся под землю и посещаем по очереди все хижины. Задание одной из их обитательниц мы уже выполнили — прикончили огра, и наградой нам будет артефакт **Charm of Mana**. Маг **Анед (Aned)**, получив **Still Eye of the Dragon** присоединится к нам. Кроме того одна из жительниц подземелья ищет **Bird of Perception**, который у нас с собой (награда — **Basic Intelligence**). В оставшейся хижине живет очень старый маг, который обучит нас заклинанию Slow, если наш spell power равен 2 или выше. Соблазнительную кучу золота и парочку артефактов нам зацапать не удастся, так как для прохождения барьера герой должен достичь 10 уровня, а наш Найлаг Чиад в первой миссии обречен оставаться на первом. Зайдите в область справа от золотого запаса — обогатитесь золотом и деревом. Все, под землей нам больше делать нечего, выходим на поверхность и направляемся на северо-запад от нашей родной деревни. Там нас ждет корабль, на котором нам предстоит переплыть море. Правда, для того чтобы отправиться в путь, необходимо иметь при себе 5 единиц дерева, но для нас это — не проблема.

Путь через море, полное чудовищ, не может быть легок и прост. Придется выбрать группу

монстров поменьше (то есть — a few) и пробиваться с боем.

Итак, мы на побережье, а перед нами бескрайние леса, полные монстров. Причем каждая группа охраняет что-нибудь весьма привлекательное. Ну, мы с ними всеми еще разберемся, а пока пробиваемся к дороге. Самым серьезным препятствием будет группа **Рыцарей, которые говорят “Ни” (Knights who say Neeh)**. Все вспоминают Монти Пайтон, а рыцари между тем требуют от нас какой-то кустарник (shrubbery). Не стоит ломать себе голову по этому поводу, лучше просто отказаться и идти на прорыв. В этом случае дорогу нам преградит лишь один рыцарь (то есть 1 swordsman), с которым мы легко справимся. По пути нам попадется пустынная сторожевая башня, после чего наш маленький отряд покинет Эллам, не сообщая причин своего поступка. Далее дорога расходится, нам направо, в Эмокон. На дороге торчит рыцарь **Луамесум (Luamesoum)**, этот весьма благородный, но бестолковый господин не знает, как разбить лагерь. Помогите бедняге и будете вознаграждены золотом. За вход в Эмокон придется заплатить 500 монет.

Оказавшись на улицах такого огромного города, немудрено растеряться — подобного скопления зданий мы в “Героях” никогда не видели. Но нас из всего этого разнообразия интересуют лишь немногие сооружения. Сразу справа от ворот стоит здание воровской гильдии (**Den of Thieves**), глава гильдии просит нас об услуге — уничтожить конкурентов. Воров, из-за которых у его подопечных испортились отношения с городской администрацией. Искомые воруны стоят к юго-востоку от города. Доберемся до них в свое время, а пока обойдем все хижины и соберем все задания. Итак, двигаемся по часовой стрелке: в первом домике сдаем **Diplomat's Ring** и получаем 500 золота. В следующей хижине за 10 единиц руды можно получить **Expert Armorer**. Идем далее, нам предлагают 500 золота за **Charm of Mana** — сами решайте, отдавать или нет. Затем некий ученый желает вернуть пропавшие **Speculum** и **Spyglass** (награда — +2 spell power) — возьмем на заметку. Безутешный купец хочет вернуть **Necklace of Ocean Guidance** (награда — 500 золота) — подарок жене. Живущий напротив купца коллекционер мечтает о **Clover of Fortune**, взамен он согласен отдать **Quiet Eye of the Dragon**. В этой части города осталось двое работодателей: один разыскивает **Stoic Watchman** (награда — 1000 золота), второй просит 40 драгоценных камней за какой-то лук. Собрать их придется долго, но награда того стоит — артефакт **Golden Bow**.

В центральной части города нас попросят уничтожить гигантских птиц (Rocs) (награда — деньги), а также предложат новый меч (умение **Expert Offense**) за 1000 золота и 10 единиц руды. Не пропустите небольшую площадь в самом центре Эмокона. Проход к ней закрыт, но преграда исчезнет, ведь вы уже посетили фиолетовую палатку. Здесь живут маги. Для одного из них нужно найти пропавшего фамилиара (**familiar**) (награда — +2 knowledge), другому волшебнику нужен **Vial of Dragon Blood** (награда — +2 attack), наконец, последний обитатель магического подворья по имени Нэрик (Nerik) попросит добыть ему **Ring of Conjuring** (награда — **Advanced Wisdom**). Попейте воды из колодца, спрятанного за одним из домов, получите +1 knowledge, а выбранные вами магии продвинутся до уровня **Advanced**.

Продолжаем прогулку по Эмокону, на очереди правая часть города. В ней расположен особняк мэра (**Mayor Bert**), стоящий перед входом рыцарь предложит выяснить причины исчезновения жизни в западном лесу. Пока мы не выполним этого задания, нам будет закрыт доступ в некоторые области карты. Двигаемся дальше, за 1500 золота нас могут обучить **Expert Archery**. Собиратель наборов артефактов ищет: **Centaur's Axe, Shield of the Dwarven Lords, Helm of Alabaster Unicorn, Breastplate of Petrified Wood**. Щит у нас уже есть, прочие артефакты разбросаны по карте. Даже собрав полный набор, не советую торопиться с их возвращением. Награда — 1500 золота, так что лучше подождать, пока вы не подберете этим артефактам достойную замену. Недалеко от этой хижины находится склеп (**Crypt**). Рядом со входом стоит некий благородный господин, которому нужен опытный воин (характеристики атаки и защиты не менее 6). Когда достигнете необходимого уровня и немного увеличите свой отряд, спускайтесь в склеп и уничтожайте вампиров, после уничтожения одного из отрядов получите артефакт **Statesman's Medal**, который, собственно, и желал получить наш наниматель. Приходим с этим артефактом к нему в дом (следующая хижина), и в награду нам вручают **Dragon Wing Tabard**.

Совсем забыл упомянуть: на выходе из склепа нас встретит главный вампир (**Ghoul Lord**), под его командованием находятся вампиры-лорды (Vampire Lords). Я думаю, вы знаете, как с

ним следует поступить. Осталось всего три хижинки: в одной попросят прикончить дракона **Эбедоса (Ebedos)**, обещая сделать что-то полезное из пластин его брони (а именно — **Dragon Scale Shield**); в другой обучат **Expert Leadership** за 1000 золота; наконец, в последней умоляют известить нехорошего Ghoul Lord'a, что мы уже сделали. Решите сами, нужно ли вам умение **Advanced Tactics**, которое предлагается в награду. На площади нам встретится рыцарь Луамесум, который попросит уничтожить двух предателей, что украли лошадей и доспехи и скрылись. Когда выполните это задание, вернитесь к Луамесуму, и все ваши мечники (swordsmen) превратятся в крестоносцев (crusaders).

Ну что же, вот и все задания, что мы можем получить на данном этапе игры. Помимо домов, которые мы уже объехали, нам в Эмоконе доступны храмы, поднимающие мораль вашего отряда, и монастыри, посещать которые крайне не рекомендуется. Причина проста: победив монахов (monks) в бою, мы получаем возможность присоединить нескольких к своему отряду, НО на следующий день этих святых людей и след простыл. Итог — время и деньги потрачены, толку никакого. Да, странные монастыри в Эмоконе. Еще несколько очень привлекательных зданий нам пока не доступны, проходы к ним перекрыты башенками различных цветов. Займемся ими попозже, а пока отправляемся на охоту в леса.

Вы не поверите, как много различных монстров может уничтожить отряд, состоящий из одного мага и одного мечника при поддержке героя с несколькими простенькими заклинаниями. Действуя умело, при известной доле везения вы сможете победить почти всех монстров, обитающих в лесах к юго-западу от Эмокона. Совершив это благое дело, вы получите множество артефактов, в том числе и квестовых, заработаете денег и ресурсов. Кольцо **Ring of Conjuring** получите, убив одну из гигантских птиц.

Возвращаемся в город, сдаем все найденное к этому моменту. Пришла пора получить доступ к областям, ранее недоступным. Для того чтобы получить доступ к зеленой палатке, нам нужно вступить в гильдию купцов Эмокона, то есть заплатить 2000 золота. Польза от этого, впрочем, невелика — мы получим доступ к торговым постам, и на этом все. Палатка светло-голубого (light blue) цвета — вот наша цель. Чтобы получить доступ к ней, нужно отдать 10 кристаллов. Если у вас уже есть нужное количество — это просто здорово, если же нет — придется стать купцом и выменять недостающие кристаллы. Получить дополнительные кристаллы можно, уничтожая троллей. Они обитают в болотистой местности, и на карте их не видно. Только учтите, что тролли регенерируют и являются чрезвычайно серьезными противниками.

Итак, нам теперь открыта дорога к: Marletto Tower (+1 защита), Library of Enlightenment (+1 ко всем характеристикам), Avena (на выбор: +2 атака или +2 защита). Самое же главное, что мы можем зайти в таверну **Smoldering Corpse Inn** (знакомое название), в которой можно найти себе компаньонов. В общей комнате собрался всякий пьяный сброд, прислушайтесь к разговору двух стражников — узнаете кое-что о драконе Эбедосе. Теперь начинаем формировать наше войско, начнем с малого: за 500 золота к нам присоединятся 3 алебардщика (Halberdiers), за ту же сумму наймите 2 лучников (Archers), а дальше придется потруднее. Шарпшутер (Sharpshooter) нуждается в новом луке и тетиве — артефакты **Bow of Elven Cherrywood** и **Bowstring of the Unicorn's Mane**. **Pendant of Negativity** поможет присоединить двух магов (Magi), а **Vampire's Cowl** — двух разбойников (Rogues). Все эти артефакты должны уже находиться в вашем инвентаре. Для того чтобы к разросшемуся отряду добавить крестоносца (Crusader), придется выполнить его задание — прикончить темного рыцаря (Dread Knight), перекрывшего узкий проход к южным землям. С новыми товарищами — это вполне посильная задача. Остался последний посетитель таверны — главный купец Эмокона, у него пропала накидка (**Recanter's Cloak**), которую он собирался подарить жене. Награда за возвращение пропажи будет достойная: во-первых, членство в гильдии купцов Эмокона (естественно, бесплатно); во-вторых, возмещение дорожных расходов (золото, то есть); наконец, ящичек (Pandora's Box), после открытия которого придется немного подраться, зато потом получим: +5 спелл пойнтов, +1 ко всем характеристикам, золото и некоторое количество кристаллов и драгоценных камней.

Большой компанией можно навести порядок в западном лесу, при входе столкнемся с сумасшедшим разбойником, который что-то кричит про нежить. Кстати, недалеко от входа в лес находится парочка беглых рыцарей. Именно их заказывал Луамесум, самое время выполнить заказ. Прорубаетесь сквозь толпы скелетов и зомби к порталу, по пути захватив

Spyglass. Войти в портал не получается, придется идти дальше. У самого края карты стоит темный рыцарь (Dark Knight), разобравшись с ним, получим **Rib Cage**, с ее помощью можно пройти через портал. Мы попадаем в страну смерти, нас ждет ее повелительница — **Ксорич (Xorich)**. Здесь нам встретится дух Эллама, который расскажет правдивую историю своей жизни. Справиться с Ксорич нетрудно, а вот выбраться обратно к солнечному свету гораздо сложнее, но на помощь придет Эллам. Кстати, завалив повелительницу нежити, мы получим **Vial of Dragon Blood**. И вот мы снова стоим около портала и радуемся жизни. Сообщаем о своем успехе и получаем новое задание — разобраться с поселением гоблинов и огров, которые беспокоят мирных людей своими набегами. Для выполнения этой важной задачи к нам присоединятся 5 алебардщиков, 5 лучников и 1 мечник.

Через красные ворота Эмокона направляемся вниз, по пути присоединяем еще одного шарпшутера, выносим разбойников и освобождаем крестonosца, который изъявит желание стать нашим товарищем. Теперь лучше вернуться в город, ведь мы выполнили задание главы местной гильдии воров и получаем доступ в подземелье гильдии.

В одной из хижин покупаем **Speculum** за 400 золота, во второй узнаем, что **Recanter's Cloak** находится у лидера дружественной гильдии, для того чтобы поговорить с ним, придется купить **Ambassador's Sash** за 100 золота. Получаем 5 драгоценных камней за уже выполненное задание — уничтожение темного рыцаря, в соседней хижине предлагают убить Луамесума (награда — 1000 золота). Насколько я понял, выполнить это задание можно лишь в том случае, если вы ранее отказались помочь Луамесуму. Старый разбойник попросит 2500 за карты, на которых указано расположение спрятанных сокровищ. Сумма немалая, так что советую сначала записаться, потом заплатить, прочесть все указания, а затем перезагрузиться. Подсказывать, где что находится, не буду — догадайтесь сами, тем более что кое-что я уже подсказал.

Отправляемся к пристани, покупаем лодку и плывем наверх к острову, заселенному ящерицами (Lizardmen). Здесь найдем **Necklace of Ocean Guidance** и пополним свой отряд за счет вызволенных из плена разбойников и алебардщиков. Чуть ниже пристани, от которой мы отплыли, находится пещера дракона Эбедоса. Чтобы проникнуть в нее, необходимо иметь при себе **Emblem of Cognizance**. Дракон, само собой, противник серьезный, зато в его пещере есть сокровища и артефакты. Кстати, осмотрите пещеру повнимательнее, найдете запрятанное колечко **Ring of Life**.

Приплываем ко второму разбойничьему поселку, здесь нас готовы обучить **Advanced Offense** и **Advanced Armorer** — по 500 золота за каждое умение. На продажу предлагается **Necklace of Swiftess** за 1500 золота, за 10 кристаллов и 10 драгоценных камней нам отдадут **Boots of Polarity**. Наградой за уничтожение пары скорпиков (Scorpicores), обосновавшихся по соседству, станет +2 к защите. Внимательно обыщите все скелеты, разбросанные по пещере. В одном спрятан **Pendant of Life**. Ну и наконец, за 1000 выкупим **Recanter's Cloak**.

Помимо вышеописанных локаций, в подземной части карты есть четыре области, в которых вы можете довести выбранные ранее магии до экспертного уровня. Пропуском в них послужат полученные при выборе магий соответствующие орбы. Кроме экспертного уровня, получите еще добавку к knowledge и некоторые заклинания 3-4 уровня.

Поднимаемся на поверхность и отправляемся разбираться с ограми и гоблинами. Но прежде зайдите к волшебнику, живущему на болотах. Он просит уничтожить гарпий, чьи крики мешают ему спать. Уважим старичка, а заодно и заработаем **Advanced Intelligence**. Да, и вот еще удача — за маяком под зеленым флагом найдем пропавшего фамилиара. На пути к лодке, что перевезет нас на остров огров, придется подраться с героем по имени **Ровой (Rovoj)**. Войско у него неплохое, но у нас уже лучше.

На острове не пропустите **Stoic Watchman**, когда уничтожите гарнизон, охраняющий замок, обязательно зайдите внутрь. Благодаря **Hall of Valhalla** получим +1 к атаке и сможем поторговать на рынке.

В наше отсутствие в Эмоконе случилась очередная беда: украли мощный артефакт — святые сандалии. Искать придется нам, естественно. Чтобы пополнить отряд, нам выдается пропуск (**Glyph of Gallantry**) к тренировочным помещениям, где мы сможем найти подкрепление. С внушительным войском отправляемся в болотистую страну **З'Акур (Z' Akur)**, куда предположительно скрылись вору. На болотах З'Акура найдется немало страшных монстров: помимо обычных зверюг, нам попадется **сумасшедший монах (Mad Monk)** и некая

мадам **Ария (Aria)**. Именно с нею связан неприятный глюк. Рассказываю подробно: все войско Арии — один копейщик (pikeman), зато ее показатели атаки и защиты равны 60. А глюк заключается в следующем: если право хода добирается до одинокого копейщика, то есть если вы не приканчиваете его раньше, игра благополучно вылетает.

Прочешите весь З'Акур потщательнее, за уничтожение некоторых монстров получите повышение характеристик. В верхнем левом углу притаился похититель сандалий — **Хрикст (Chrykst)**. В его войске есть даже гидры, но ему это уже никак не поможет.

Итак, сандалии у нас в руках. Возвращаемся в Эмокон и ждем продолжения приключений.

Ответы на загадки Сфинкса

Загадка	Ответ
What occurs once in a minute, twice in a moment, but never in an hour	M
It goes up and down the stairs without moving	Carpet
Give it food and it will live; give it water and it will die	Fire
Thirty white horses, On a red hill, First we champ, then we stamp, then we stand still. What are we?	Teeth
What five letter English word does not change its pronunciation when four letters are taken away?	Queue
What can you catch but not throw?	Cold
I run, yet I have no legs. What am I?	Nose
Take one out and scratch my head I am now black but once was red	Match
What does everyone have that he or she can always count on?	Fingers
He has a look of awful scorn, And wears his clothes a funny way, Waving his hands over fields of corn, He keeps the birds away!	Scarecrow
I'm in a rock, not in a stone I'm in marrow, not in bone I'm in a bolster, not in a bed I'm not living , I'm not dead	R
Remove the outside, cook the inside, eat the outside, throw away the inside	Corn
I have a 100 legs but cannot stand. A long neck but no head. And I eat the maids life	Broom
What is that of which the common sort is best?	Sense
What gets wetter the more it dries?	Towel
The man who invented it, doesn't want it. The man who bought it, doesn't need it. The man who needs it, doesn't know it.	Coffin
What's the beginning of eternity, the end of time and space, the beginning of the end, and the end of every place	E
The more there is the less you see	Darkness
They come at night without being called and are lost in the day without being stolen	Stars

Forward I am heavy, backward I am not. What am I?	Ton
What is it that one needs most in the long run?	Breath
What lives on its own substance and dies when it devours itself?	Candle
I move quickly but have no legs I like warm flesh and blood Some of my bones can unhinge I travel through lots of mud If you see me you may scream I really don't know why If you can guess what I am called Then you are smart, oh my!	Snake
You find us in darkness but never light. We are present in daytime but absent in night. In the deepest of shadows, we hide in plain sight	D
There was a green round house. Inside the green round house was a smaller white house. In the white house was a red house. And living in the red house were lots of little black babies	Watermelon
What kind of room has no windows or doors?	Mushroom
They are Dark, and always on the run. Without the sun, would be none.	Shadows
What has hands, but is not flesh, blood or bone?	Clock
Two people walk to the top of the hill, a little person and a big person. The little person is the big person's son but the big person is not the little persons father. Who is the big person?	Mother
I have holes on the top and bottom. I have holes on my left and on my right. And I have holes in the middle, yet I still hold water. What am I?	Sponge
I look at you, you look at me I raise my left, you raise your right What is this object?	Mirror
A word I know, Six letters it contains, Subtract just one, And twelve is what remains	Dozens
It has no top or bottom but it can hold flesh, bones and blood all at the same time. What is this object?	Ring
The more you take the more you leave behind	Footsteps
Light as a feather, there is nothing in it; the strongest man can't hold it for much more than a minute	Breath
As I walked along the path, I saw something with four fingers and one thumb, but it was not flesh, fish, bone or fowl	Glove
What can run but never walks, has a mouth but never talks, has a head but never weeps, has a bed but never sleeps?	River
What eats rocks, levels mountains, rusts metal, pushes the clouds across the sky, and can make a young man old?	Time
Use me well and I am everybody, scratch my back and I am nobody	Mirror

What we caught we threw away, what we didn't catch we kept	Lice
What grows in winter and dies in summer. And has roots that grow up?	Icicle
What one word has the most letters in it?	Alphabet
Yellow and white Hard outside Stolen from life What am I?	Egg
You use a knife to slice my head, and weep beside me when I am dead	Onion
I went into the woods and got it I sat down to seek it I brought it home with me because I couldn't find it	Splinter
What can fill a room but takes up no space?	Light
It is weightless but you can see it and if you put it in a barrel of water it will make the barrel lighter	Hole
No sooner spoken than broken. What is it?	Silence
I have two heads but only one body, the more still I stand the faster I run	Hourglass
The part of the bird that's not in the sky, Who can swim in the ocean And yet remain dry	Shadow
The rich men want it, the wise men know it, the poor all need it, and the kind men show it	Love
Squeeze it and it cries tears as red as its flesh, but its heart is made of stone	Cherry
I am the black child of a white father, a wingless bird, flying even to the clouds of heaven. I give birth to tears of mourning in pupils that meet me, even though there is no cause for grief, and at once on my birth I am dissolved into air	Smoke
I am both Mother and Father. I am seldom still yet I never wander. I never birth nor nurse. What am I?	Tree
Born Motherless and Fatherless, Into this world without a sin Made a loud roar as I entered And never spoke again	Thunder
There is a thing that nothing is, and yet it has a name. It's sometimes tall and sometimes short, joins our talks and joins our sports, and plays at every game	Shadow
Through wind and rain I always play, I roam the earth, yet here I stay; I crumble stones, and fire cannot burn me; Yet I am soft--you can gauge me with your hand	Ocean
A little pool with two layers of wall around it. One white and soft and the other dark and hard, amidst a light brown grassy lawn.	Coconut
Pronounced as one letter,	Eye

<p>And written with three, Two letters there are, And two only in me. I'm double, I'm single, I'm black blue and grey, I'm read from both ends, And the same either way.</p>	
<p>We are little creatures; all of us have different features. One of us in glass is set; one of us you'll find in jet. Another you may see in tin, and the fourth is boxed within . If the fifth you should pursue, it can never fly from you. What are we?</p>	Vowels
<p>I do not breathe, but I run and jump. I do not eat, but I swim and stretch. I do not drink, but I sleep and stand. I do not think, but I grow and play. I do not see, but you see me every day.</p>	Leg
<p>Always wax, yet always wane: I melt myself with my own flame. Lighting darkness, with fate unblessed, I soon devolve to shapeless mess</p>	Candle
<p>With potent, flowery words speak I, Of something common, vulgar, dry; I weave webs of pedantic prose, In effort to befuddle those, Who think I wile time away, In lofty things, above all day The common kind that linger where Monadic beings live and fare; Practical I may not be, But life, it seems, is full of me!</p>	Riddle
<p>To you, rude would I never be, Though I flag my tongue for all to see</p>	Dog
<p>What is all over the house?</p>	Roof
<p>I welcome the day with a show of light, I stealthily came here in the night. I bathe the earthy stuff at dawn, But by the noon, alas! I'm gone.</p>	Dew
<p>As I was going to St. Ives, I met a man with seven wives. Every wife had seven sacks, Every sack had seven cats, Every cat had seven kits. Kits, cats, sacks, and wives, How many were going to St. Ives?</p>	One
<p>I never was, am always to be. No one ever saw me, nor ever will. And yet I am the confidence of all, To live and breathe on this terrestrial ball.</p>	Tomorrow
<p>What is it that everyone requires, everyone gives,</p>	Advice

everyone asks for and that very few take?	
What always happens at the end of a dry spell?	Rain
What starts with T, ends with T, and is full of T?	Teapot
Spell mousetrap in 3 letters	Cat
What is always before you, yet you can never see it?	Future
What increases the more you share it with others?	Joy

Статистика

Таблица №1

Имя монстра	Атака	Защита	Уровень здоровья	Скорость	Наносимый урон	Стоимость найма
Supreme Archangel	40	40	500	18	75	10000 золота 4 драг. камня
Diamond Dragon	36	36	500	16	60-75	8000 золота 3 кристалла
Lord of Thunder	32	32	600	12	60-75 24 броска	10000 золота 3 драг. камня
Antichrist	35	37	400	17	45-60	9000 золота 3 ртути
Blood Dragon	25	23	400	14	38-75	6000 золота 2 ртути
Darkness Dragon	33	33	600	15	60-75	8000 золота 3 серы
Ghost Behemoth	25	25	600	11	45-75	6000 золота 2 кристалла
Hell Hydra	25	27	500	10	38-68	7000 золота 2 серы
Sacred Phoenix	28	28	400	21	45-60	5000 золота 3 ртути

Таблица №2

Имя монстра	Атака	Защита	Уровень здоровья	Скорость	Наносимый урон	Недельный прирост	Стоимость найма
Ghost	11	8	5	8	1-2	8	500 золота
Air Messenger	13	12	70	6	10-14	2	750 золота
Fire Messenger	14	12	70	5	13-18	2	750 золота
Earth Messenger	13	14	70	5	10-14	2	750 золота
Water Messenger	13	12	80	5	10-14	2	750 золота
Gorynych	20	20	250	8	25-45	1	3500 золота
War Zealots	14	10	40	8	10-12	2	600 золота
Arctic	13	10	15	9	8-10	3	500 золота

Sharpshooter					32 броска		
Lava Sharpshooters	12	11	15	9	8-10 32 броска	3	500 золота
Nightmare	15	14	110	9	18-22	2	1500 золота

Таблица №3

Уровень монстра	Стандартный монстр	Улучшенный монстр
1	40	50
2	60	75
3	80	100
4	150	200
5	300	400
6	550	650
7	800	1000

** С помощью данной таблицы вычисляется сумма, которую нужно заплатить монстрам при разрушении их жилищ. Определяете уровень монстров, смотрите, стандартные они или улучшенные, а затем умножаете цифру в соответствующей колонке на количество монстров. Впрочем, игра сама может провести эти вычисления за вас.*

Подписи к картинкам (MAIN1):

- heroes001.jpg — Через несколько секунд Эмиссар Войны попадет в наши цепкие лапы.
- heroes002.jpg — Любой тип города — за несколько секунд.
- heroes003.jpg — Против нашей армии несколько Горынычей. Жаль их, бедных.
- heroes004.jpg — Объединенные силы добра сейчас обрушатся на Антихристов.
- heroes005.jpg — Там, в окружении слуг, притаился Санта-Гремлин. Рождество отменяется.
- heroes006.jpg — Жалкие остатки отряда Посланников Огня.
- heroes007.jpg — Против нас Боевые Зилоты. Те же монахи, только цвет мантии слегка изменили.
- heroes35_01.jpg — Последняя битва. Почти Армагеддон.
- heroes35_02.jpg — На этом маленьком клочке суши мы выполним очень много квестов.
- heroes35_03.jpg — Старейшина Кокс. Где-то я его видел.

Подписи к картинкам (MAIN2):

- heroes001.jpg — Город Эмокон. Ничего подобного в “Героях” раньше не было.
- heroes002.jpg — Земли мертвых. Целые легионы мертвых душ.
- heroes003.jpg — Такие вот мрачные ландшафты.
- heroes004.jpg — В правом нижнем углу таверна, перед которой толпа NPC.
- heroes005.jpg — Справа статуя вашего батюшки, слева — “Бесполезный объект из Heroes 4”.
- heroes006.jpg — Перед нами не просто птица, перед нами божество.
- heroes007.jpg — Замок “Горыныч”. Совершенно уродливое строение.
- heroes008.jpg — Зато горит хорошо, а заодно и проход нам выгорит.
- heroes009.jpg — Это тоже город, хотя и необычный.
- heroes010.jpg — Масса новых строений — один из самых привлекательных моментов в “Героях 3.5”.
- heroes011.jpg — Мы очень близки к окончанию компании. Стильные стены из черепов,

правда?

heroes012.jpg — Через несколько мгновений кровь крестьян окрасит траву.