Содержание:

1. Введение
2. Краткая информация
3. Сюжетные задания
4. Задания на продвижение

Введение Мы рады, что вам нравится игра MM7, и вы обратились за помощью в прохождении. Но все же мы считаем, что абсолютно полное прохождение игры портит впечатление от самого процесса игры. Ничто не сравнится в той эйфорией от собственного прохождения, когда вы сами пройдете игру, без чьей либо помощи. Здесь приведены лишь рекомендации по прохождению основных заданий MM7. Никаких побочных заданий мы не рассматривали. Так же приведены варианты заданий на продвижения героев по классам. Мы считаем, что данной информации более чем достаточно, чтобы получить от игры удовольствие, а не пункт за пунктом выполнять абсолютно разжеванные задания. Здесь же будет оставаться толика недосказанности, но вы будете, хотя бы, знать, где это задание выполнять. Если вы никогда не играли в MM7, данное прохождение не испортит вам впечатление от игры, а побочные задания заставят вас побродить по вселенной Меча и Магии. Удачных вам приключений, и поменьше пользуйтесь подсказками! Удовольствие от игры должно быть вашим собственным, а не по подсказкам.

Краткая информация Игра MM7 довольно оригинальна и разнообразна. В частности сложность игры зависит от того, какую партию вы выбрали для игры. Вы вольны экспериментировать и выбирать любой состав партии, но, по личному опыту, могу сказать, что Клирик обязан быть в партии, если не хотите мучиться под конец игры. Ради интереса и большей сложности – вы можете и не брать его в партию.

Сюжет игр MM не линеен – вы не обязаны строго следовать общим правилам и выполнять строго определенные задания. Вы вольны выполнить их когда угодно, попутно выполняя прочие задания ради опыта, денег и интереса. Но все же сюжетную цепочку заданий вы должны выполнить, если хотите пройти игру. Но даже после окончания игры она не заканчивается! Вы сможете продолжить игру и выполнить все задания и посетить все места. Дерзайте и наслаждайтесь игрой!

Сюжетные задания

Сюжетные задания – это особые задания, без которых нельзя пройти игру. Особо они не влияют на игру, ваши герои могут почти беспрепятственно путешествовать почти везде.

Изумрудный Остров

Начало пути – Изумрудный Остров. Здесь все довольно просто – нам необходимо выполнить шесть пунктов, дабы выиграть охоту. Для этого нужно найти и принести судье 6 предметов –
Красное Зелье
,
Длинный Лук
,
Лютню
,
Ракушку
,
Плитку
и
Шляпу
. Довольно странный список для охотника, не находите? Ну не нам правила устанавливать – нам их нужно исполнять! Итак, приступим, ознакомимся с местными достопримечательностями. Довольно небольшая инфраструктура с минимум магазинов и гильдий. Найти или приготовить
Красное Зелье
не составляет особых проблем. Вы можете сварить его сами (пустая бутылка + ягоды), вы можете найти его в Храме Луны, если повезет, то иногда и купить его можно.
Лютня
продается у барда – девушки возле таверны – за 500 золотых монет! Придется попотеть и накопить данную сумму, убивая стрекоз и исследуя Храм Луны. Если обойти остров справой стороны, мимо пещеры, в которой живет ДРАКОН, то на верхушке холма мы найдем пьедестал Дня Богов – очень полезная вещь для нашей слабой партии, но он охраняется кучкой стрекоз! После того, как мы начнем им пользоваться – пройти остров не составит большого труда. На болотистой местности живут стрекозы, и есть полуразрушенная хижина. Нам как раз там нужно побывать и достать оттуда
Ракушку
и реагенты для того же
Красного Зелья
. Как альтернатива – вы можете купить
Ракушку
у девушки возле пещеры, если вам денег не жалко! Теперь наш путь лежит в саму пещеру ДРАКОНА. Будьте крайне осторожны, сохранитесь перед путешествием! Вообще, сохраняйтесь почаще перед неизвестными местами! Дракон силен, убить его крайне сложно, но возможно. Если вы новичок в этом деле, то даже не пытайтесь!!! Наша цель здесь – это найти
Длинный Лук
,
Щит Участников
и пособирать сокровища и золото, пока дракон занят крысами. Учтите, что после крыс дракон примется за нас! За
Щит
нам отвалят 1000 монет Лорд Маркхам, заодно мы приобрели еще один квестовый

предмет. Теперь можно отправляться в Храм Луны. Будьте внимательны, в Храме вам могут повстречаться большие группы пауков, с которыми сразу справиться крайне сложно. В центральном зале Храма есть 2 пути, в одном мы найдем
Шляпу
, в Другом за секретной стеной мы найдем библиотеку, и в углу будет
Плитка
. Некоторые персонажи будут просить(требовать) какой-то предмет в обмен на другой – я советую не соглашаться. В Храме отказ грозит вам тем, что мечники станут агрессивными по отношению к вам. Вы можете атаковать их первыми, и это вам ничем не грозит. Теперь, когда у нас есть все вещи – можно сдать их судье и выиграть охоту! Не торопитесь покидать остров на корабле, поисследуйте остров, потренируйтесь и поднимите уровень. При отдыхе в таверне стрекозы появятся вновь, и вы сможете немного повеселиться с ними. Так же не забывайте про колодцы, один возле Гильдии Тела дает вам +2 удачи.

Гармондэйл

Итак, вот он, ваш приз – собственный замок. Хмм…надо сказать, что Лорд Маркхам просто избавился от старого хлама и подарил вам эту развалину!!! При первом заходе в замок вас встретит обеспокоенный дворецкий, дескать, замок в полном упадке, и в нем поселились гоблины. Все понятно, нужно очистить замок от всей живности – гоблинов, крыс, летучих мышей. Прогуляйтесь по замку, отстреливая все, что движется. Очень важно убить всех монстров в замке, попутно собирая вещички, золотишко. Учтите, что сундуки здесь уже не безопасны и могут причинить вред вашей партии. Открывайте сундуки героем, у которого прокачен навык
Обезвреживания
. После зачистки замка вернитесь в таверну к дворецкому. Он вас поблагодарит, но сообщит, что гоблины почти уничтожили замок, тронный зал завален камнями, коридоры заблокированы. Замку нужна реставрация!!! Единственный, кто справится с этой целью – это гном, а гнома можно найти под землей! Народ гномов живет в
Каменном Городе
, что находится в
Холмах и Низинах
. Теперь можете исследовать город, посетите все здания, улучшите навыки. Можете отстрелять всех гоблинов в местности ради практики и золота. Не забудьте и про деревню неподалеку. Теперь можно идти в
Холмы и Низины
.

Холмы и Низины и Каменный Город

Вот мы и пришли. Поистине жуткое место! Все кишит призраками и демонами с

горгульями! Будьте осторожны, так как некоторые виды горгулий невосприимчивы к физическим повреждениям, а уязвимы лишь для магии стихий! Смысл здесь – это попасть на центральный холм, где и расположен вход в город гномов. Нам нужно найти пологий подъем и мост, что приведет нас к городу. Если не отвлекаться на врагов, то можно попасть в город почти без проблем. И вот мы в городе. Место крайне неприятное своими узкими коридорами и толпами гномов, которые то и дело блокируют нам дорогу. Но, увы, убивать их нельзя! Пользуйтесь клавишей “Y” и разгоняйте их. Ищем тронную комнату и говорим с королем. Король даст нам особое зелье и расскажет душещипательную историю о том, как его верные гномы пропали в
Красных Шахтах
, что в
Пустыне Браккаде
. Держим путь туда. Попутно можно выйти из города и поохотиться на нечисть.

Пустыня Браккада и Красные Шахты

Мы на месте. Палящий зной и песок. Браккада тяжелое место из-за своих лабиринтов скал. Многие здания как раз на скалах и расположены, и добраться до них, порой, не так-то просто. На данном этапе игры наши маги стихий должны преуспеть в каком-либо боевом заклинании или партия должны разжиться жезлами с магией стихий. Здесь нас ждет испытание в виде
Ила
– существ, иммунных ко всему кроме магии стихий.
Красные Шахты
находятся возле конюшен и окружены грифонами. Пещеры не столь велики, но в них есть лифт. Спускаться ниже я не советую – все гномы, которых мы должны спасти, находятся здесь же на поверхности. Всего их 7. Тактика проста как 2+2 – нужно посетить все тоннели и кликать на все статуи гномов. Собирайте
Белые Зелья
– их можно хорошо продать! После откаменения всех гномов выходим из пещер и идем налево – как раз попадем в
Холмы и Низины
.

Холмы и Низины и Каменный Город

Мы снова идем к гномам, сдавать выполненное задание. Король поблагодарит нас и согласится отремонтировать наш замок. Теперь мы можем вернуться в Хармондэйл.

Хармондэйл

Мы вернулись и что мы видим? Наш замок как новенький – атласные шторки на окнах, проходы расчищены, все блестит и благоухает. А в тронном зале нас уже ждут 2 посла – из Эрафии и Туларенского Леса. Каждый из них сообщит нам, что их правители ждут нас у себя. Соответственно это в Эрафии и Туларенском лесу. Но люди и эльфы враждуют между собой, война не за горами! Что же делать нам? Для начала посетить короля эльфов и королеву людей.

Туларенский Лес

Идем в замок и находим тронный зал. Не рекомендовано враждовать с эльфами, как и с людьми и лезть туда, куда нас не пускают. Король попросит нас достать стратегические планы
Форта Риверстрайд
и предложит нам фальшивого шпиона (если мы были в Эрафии раньше).

Эрафия

Замок стоит на горе, идем туда. Найти тронный зал не проблема – говорим с королевой. Королева попросит нас спасти ее шпиона из эльфийской тюрьмы, иначе его казнят и вручит нам фальшивые планы (при условии что мы были у короля эльфов раньше).

Дилемма

И что тут прикажешь делать? У нас на руках есть все условия для выполнения обоих заданий, но, получается, что мы и тем и тем дадим фальшивку! Вам решать – можете отдать королеве фальшивого шпиона, а королю фальшивые планы. А можете повыделываться и постараться достать оригиналы. Настоящий шпион королевы заточен в
Пещерах Туларенского Леса
, что неподалеку от смотровой башни. А настоящие планы находятся в самом
Форте Риверстрайд
на пути к Эрафии. Прорываться с боем будет тяжело, но самоудовлетворение от проделанной работы того стоит, и предавать никого не надо.

Дилемма 2

После выполнения всех заданий от королевы и короля можно побегать по другим

локациям, поднять пару уровней. В один прекрасный момент вас настигнет гонец в **Туларенском Лесу**. Война началась! Тут же рядом со входом в **Пещеры Туларенского Леса** идет бой. Поспешим туда и посмотрим, как армия Катерины шлепает по попке армию эльфов – забавное зрелище! Рядом с ними мы найдем сундук с **Горном**. **Горн** нужно вернуть законному владельцу. Опять же вернуть можно эльфам или людям. Мне приятнее была **Катерина**, и я ей его и отдал. Впринципе отдавать его можно как самим королям, так и послам в своем замке.

Смерть Судьи

Погуляв по разным землям, подняв себе уровень, в один прекрасный момент мы заезжаем обратно в **Гармондэйл**. И нас встречает гонец с печальным известием – судья умер! В нашем замке нас ожидают два гонца из **Браккады** и **Дейжи**. Каждый из них предлагает выбрать именно их судью. Выбор за вами! Именно с этого этапа игры нам дают выбор между **Добром** и **Злом**. Судьи находятся в тавернах **Дейжи** и **Браккады** соответственно. Выбрав судью из **Дейжи** мы встанем на путь **Тьмы**, а из **Браккады** – на путь **Света**. Выбрав судью его нужно доставить в дом судьи в

Гармондэйле
. И вот выбор сделан, мы ступили на выбранный нами путь.

Путь Света и Стены Тумана

Если мы ступили на
Путь Света
, то наша панелька стала цвета белого мрамора, и все к нам благосклонны – ведь мы принесли мир! Судья даст нам совет – поговорить с
Гэвином Магнусом
в
Селесте
. Последуем его совету!
Селеста
находится высоко в небесах, попасть в нее можно из
Браккады
, через таинственный телепорт…вы ведь помните странную конструкцию на вершине горы? После выбора пути она работает и через нее можно пройти.
Селеста
чудесное место! Тут самые лучшие магазины, а тренер может тренировать вас аж до 200 уровня! Именно здесь продаются
Черные Зелья
! Наш путь лежит в замок к
Гэвину Магнусу
.
Гэвин
примет нас, но потребует от нас доказательства наших светлых помыслов – испытание
Стен Тумана
. Вход в
Стены Тумана
находится почти рядом с выходом из
Селесты
. Найти эти двери не так сложно. Смысл сего испытания – войти с одного конца, а выйти с другого, при этом никому не навредив! Делается это при помощи заклинания
Невидимости
! Учтите, что
Свет Факела
делает нашу невидимость бесполезной – нас видно!
Ока Мага
и
Падения Пера
– нам будет достаточно для
Невидимости
. Теперь главное добыть 3 ключа. В центре первого зала есть 3 арки – пройдя под ними,

мы телепортируемся в разные зоны. Загадка с тремя кнопками и рычагами. Можно делать на паузе (Enter) дабы не тратить время
Невидимости
. Нужно нажимать кнопки и дергать рычаг, подбирая комбинацию. Если не получается – бегите на противоположную сторону. В конце-концов пол откроется и можно будет забрать ключ из сундука. Выходим, лечимся, накладываем заклинания заново, сохраняемся. Загадка с пьедесталами. Здесь большое центральное помещение и 4 небольших комнаты с круглыми пьедесталами. Нужно нажать на 2 из них и опустится треугольный мост – прыгаем на него и едим вверх за сундуком с ключом. И последняя загадка с колодцами. Довольно большое пространство. В конце нас ждут водоемы и 4 пустых колодца с кнопками. Смысл – нажать на 4 кнопки и перекачать в них воду – тогда дальний водоем опустеет, в него можно будет спуститься и достать ключ. Теперь можно вставить все 3 ключа в 3 колонны в главном зале и выйти из
Стен Тумана
! Тут же бежим обратно к
Гэвину
и подтвержаем наше испытание. Нас наградят и дадут доступ к гильдии и
Магии Света
. Учтите, что эту магию можно учить лишь после последнего продвижения ваших героев! Так же наш с вами замок преобразится и улучшится!

Путь Тьмы и Зона Размножения

Если мы выбрали Путь Тьмы, то наша панелька стала черного цвета, а все люди к нам относятся с неприязнью – ведь мы принесли в этот мир страшную войну и смерть! Судья даст совет, поговорить с
Арчибальдом
. Наш путь лежит в
Яму
в прямом смысле этого слова!
Яма
находится в
Дейже
, за
Холлом Ямы
, логично же! Это место находится на северо-западе
Дейжи
и охраняется гарпиями. Теперь можно пройти
Холл Ямы
безбоязненно – все местное население теперь наши друзья! Так же после выбора пути можно войти и в саму
Яму
.
Яма

так же как и
Селеста
великолепна с точки зрения инфраструктуры, но ужасна по содержанию и запутанности ходов! Придется изрядно поплутать по ходам и пару раз телепортироваться, предже чем мы найдем замок. В самом замке так же придется несладко, пока мы найдем тронный зал и
Арчибальда
. Хоть все тут дружелюбны, а это уже хорошо!
Арчибальд
так же окажет нам благосклонность, но потребует проверки наших черных душ – пройти
Зону Размножения
. Это место находится почти рядом со входом в саму
Яму
, чуть правее. Смысл прохождения очень прост – войти с одного конца, выти с другого, но при этом мы вольны убивать сколько угодно. Прохождения этой зоны я писать не буду, все интуитивно просто и понятно и нет никаких ограничений по жестокости. Если нашли кнопочку или рычажок – не грех и нажать! После прохождения мы возвращаемся обратно к
Арчибальду
за членством
Гильдии Тьмы
. И снова, чтобы овладеть
Магией Тьмы
нам нужно последнее продвижение! Так же наш с вами замок преобразится и улучшится!

Задания Советников

Чем-то все эти задания похожи, независимо от выбора пути. Советники станут доступны после прохождения посвящения за
Свет
или
Тьму
соответственно. Один из них попросит вас достать обе
Половинки Алтаря
из
Храма Света
и
Храма Тьмы
. Отличие лишь в том, что местное население будет к вам благосклонно или агрессивно в зависимости от вашего выбора пути. Второй попросит вас достать
Сосуды Души
, что спрятаны Нигонскими колдунами в глубине
Громовой Горы
. Для этого нам всего лишь нужно будет обшарить гору на предмет искомых вещей и

набрать опыта и золота. Третий вас попросит убить одного советника – либо
Толберти
, либо
Роберта
. Отличие лишь в имени и месте жительства, а, по сути, и параметрам это один и тот же человек. Единственная рекомендация – это
Защита от Магии
на уровне
Гранда
. И лишь одно из трех заданий будет уникальным! За
Светлых
– это уничтожить вампиров в
Винном Подвале
в
Таталии
. А за
Темных
– это обезвредить систему защиты в
Лаборатории Кланкера
в
Туларенском Лесу
, на острове. После выполнения всех 4х заданий бежим к своему лорду.

Уничтожение Дьяволов

Одинаковое для всех задание, лишь подоплека у них разная. В подробности вдаваться не буду. Суть такова – нужно пойти в
Громовые Горы
, Найти там
Проход в Эофол
. Вам придется несладко! В
Туннелях в Эофол
живут чудища и медузы, бои будут жестокие! Нужно найти выход и попасть в сам
Эофол
или
Земли Гигантов
. Именно там и обосновались
Дьяволы
! Туннели сложны, но это хорошая практика, наберете много опыта и золота. В
Эофоле
вас ждут титаны и драконы – самые сильные существа во всей MM7. При первом посещении с нами свяжется
Арчибальд
и попросит помочь ему, причем, независимо от выбранного вами пути, и подарит

Бластер
. Из них можно доставать
Артефакты
и
Реликвии
. Здесь мы должны искать
Дьяволов
, а именно их
Колонию Зод
. Именно в ней мы должны убить
Ксенофекса
, предводителя
Дьяволов
и спасти
Роланда
. Тщательно обшариваем
Колонию Зод
, добываем сильные вещи и
Бластеры
, освободив
Роланда
получаем
Ключ
от главной комнаты, где и сидит
Ксенофекс
. Идем туда и валим эту чертяру. После всего возвращаемся к своему лорду и получаем последнее задание.

Финальное Задание

Эх, как все интересно складывается! Теперь нужно плыть на затонувший
Космический Корабль
и доставать
Усилитель Колебаний
. Незабываем достать
Гидрокостюмы
из сундуков рядом с тронным залом и отправляемся в
Авли
. Чтобы надеть
Гидрокостюм
, нужно снять все со своего героя, вплоть до колец! Теперь прыгаем в воду и идем на север, пока не предложат нырнуть. Выхода нет – ныряем! Мы попадаем глубоко под воду, единственная вещь, которую мы можем надеть – это
Бластер

. Учтите, что колдовать под водой нельзя, а все наши НПЦ нас покинули. Ищем затонувший
Космический Корабль
, да-да! Именно космический, а не простой! Заходим туда с опаской в походовом режиме и сразу же экипируемся всем необходимым. Нас сразу же окружают роботы, а у нас нет никакой защиты – наколдуем же ее! Для начала нужно включить резервные системы питания корабля и тогда все двери будут открыты. После всего этого можно смело исследовать корабль.
Усилитель
находится в комнате управления кораблем, там еще кресла и пьедестал со звездочками. Щелкнув на него, мы и получим этот
Усилитель
, после чего корабль начнет искрить. Теперь вы вольны выплыть из корабля и поплавать со всеми магиями и регенерацией, или телепортироваться к всоему лорду и смотреть финальное видео.

Задания на Продвижения

Продвижения или задания на продвижения – это особые поручения, после выполнения, которых ваши герои могут подняться в ранге, освоить новые умения и стать сильнее. Только высшие продвижения
Клирика
,
Чародея
,
Паладина
,
Лучника
откроют вам доступ к
Высшим Магиям
. Так же герои, получившие продвижения обучаются на 50% быстрее, и на втором продвижении на 100% быстрее. Не пренибрегайте повышениями и выполняйте эти задания своевременно. Чем быстрее вы продвинете ваших героев, тем проще будет дальнейшее прохождение.

Лучник
–
Боевой Маг
–
Мастер ЛучникСнайпер

Вы решаете продвинуть

Лучника
в
Боевого Мага
. Для этого отправляйтесь в
Авли
. В одном из домов живет рейнджер, который даст вам задание уничтожить угрозу в
Красных Шахтах
и даст вам
Веревку
, не теряйте ее. Учтите, что вашими врагами на 2м уровне шахт будут
Медузы
! Они иммунные к магии и повреждаются лишь физическими атаками. Так же они любят
Парализовывать
и
Обращать в Камень
ваших героев. Подготовьтесь к этому, возможно
Защита от Магии
на уровне
Мастера
вас спасет. Смысл задания – сломать
Подъемный Механизм
лифта, который находится на 2м уровне шахт. Найти его не составит труда, он явно бросается в глаза и щелкает. Кликните по нему, веревка исчезнет из инвентаря. После этого у вас будет ровно 1 час, чтобы уйти отсюда, в противном случае лифт сломается, и вы не сможете выбраться! Вернитесь обратно в
Авли
.

Путь Света
–
Мастер Лучник
. Найти учителя можно в
Гармондэйле
, рядом с замком. Он попросит вас доставить ему особый лук –
Совершенный Лук
. Лук украден титанами
Авли
. Идем в
Авли
, в
Цитадель Титанов
и ищем там зал с одиноким сундуком в центре. Достаем оттуда лук и продвигаемся! Сложность в том, что титаны и драконы там довольно сильны. Некоторые могут убить ваших персонажей с одного выстрела – тут нужен
Гранд Магии Тела
. Как альтернатива – используйте

Невидимость
. После продвижения нам отдадут лук, который можно уже использовать.

Путь Тьмы
–
Снайпер
. Тот же продвиженец, что продвигал
Боевого
Мага
. Задание то же, принести все тот же лук.

Клирик
–
Жрец
–
Жрец светаЖрец Тьмы

Вы решаете продвинуть вашего
Клирика
в
Жрецы
. Для этого отправляемся в
Дейжу
, в отдаленную деревушку. Наше задание – найти затерянную карту
Островов Вечного Утра
. Находится она в
Таталии
, в
Пещерах Воров
, что на острове. Найти карту без хорошего
Восприятия
сложновато, она за потайной стеной. После продвижения на этот остров начнут ходить корабли.

Путь Света
–
Жрец Света
. Найти учителя можно в
Селесте
. Нашим заданием будет – сплавать на
Остров Вечного Утра
и очистить
Алтарь Тьмы
в

Храме Луны
.

Путь Тьмы
–
Жрец Тьмы
. Учитель тот же, что продвигал
Жреца
. Задание очень похоже на предыдущее, только нужно осквернить
Алтарь Света
в
Храме Солнца
.

Друид
–
Старший Друид
–
АрхидруидКолдун

Вы решаете продвигать вашего
Друида
. Для этого идем в
Туларенский Лес
. Возле конюшен и живет нужный нам человек. Он даст нам задание, довольно простое – совершить паломничество в 3 святыни и просто помолиться. Эти 3 места –
Таталия
,
Авли
,
Остров Вечного Утра
. Хотим или нет, но задание на
Жреца
выполнять придется! Ищем особые каменные круги с водоемом в центре и щелкаем на эти водоемы.

Путь Света
–
Архидруид
. Продвиженец тот же, что продвигал
Старшего Друида
. Нам дадут задание, придать тело великого воина земле. Зовут этого воина
Зоккар
. Останки его можно найти в

Туннелях Нигона
. Рядом с его черепом можно найти уникальный топорик. Захоронить останки нужно в
Курганах Гномов
, что в
Холмах и Низинах
. Курган особый, его вы стразу узнаете. Ищем саркофаг и щелкаем на него, череп исчезнет из инвентаря.

Путь Тьмы
–
Колдун
. Ищем учителя в
Нигоне
. От нас потребуется достать
Яйцо Дракона
. А живут драконы в
Эофоле
, на самой верхушке заснеженной горы-вулкана. Идем в жерло и достаем хотя бы одно яйцо дракона. Как результат у нас будет
НПЦ Дракон
, повышающий параметры
Колдуна
.

Рыцарь
–
Кавалер
–
ЧемпионЧерный Рыцарь

Вы решаете продвинуть вашего
Рыцаря
. Для этого отправляемся в
Эрафию
. Наше задание произвести тотальную зачистку
Дома с Привидениями
, что в
Холмах и Низинах
на северо-западе. Убиваем всех и вся, уделяя особое внимание кроватям и потайным кнопкам.

Путь Света
–
Чемпион

. Ищем продвиженца в
Браккаде
. Наша цель – одержать 5 побед на
Арене
на сложности
Рыцарь
. Дело сложное, без особой прокачки не просто пройти.

Путь Тьмы
–
Черный Рыцарь
. Продвиженец тот же, что продвигал
Кавалера
. Нашей целью будет разграбление эльфийской казны в
Туларенском Лесу
. Для этого идем в замок и вместо того, чтобы идти в тронный зал, идем направо, нас не пустят и нападут. Вскрываем полы и прорываемся в казну…мародерствуем.

Монах
–
Посвященный
–
МастерНиндзя

Вы решаете продвигать вашего
Монаха
. Ищем учителя в
Гармондэйле
, в деревушке. Наше задание – медитация в особом святом месте в
Курганах Гномов
, что в
Холмах и Низинах
. Это особый курган, его узнать легко. Щелкаем на водоем, с нами телепатически связываются и вуаля.

Путь Света
–
Мастер
. Продвиженец тот же, что продвигал
Посвященного
. Наша цель избавиться от
Культа Баа
в
Авли

, убить
Высшего Жреца
и взять его
Плащ
.

Путь Тьмы
–
Ниндзя
. Ищем учителя в
Яме
. Нам придется найти
Могилу Учителя
. Для начала нужно саботировать
Школу Волшебства
в
Браккаде
и найти там
Свиток с Кодом
. После этого отправиться в
Эрафию
и найти там
Могилу Учителя
и подобрать к ней код. Могила довольно хорошо спрятана почти с краем карты. Комбинаций всего 4, так что подобрать последовательность не так сложно. Ищем там
Маску Ниндзи
.

Паладин
–
Крестоносец
–
ГеройЗлодей

Вы решаете продвигать вашего
Паладина
. Ищем учителя в
Эрафии
, напротив того учителя, что продвигал
Всадника
. Доблестный воин примкнет к нам, чтобы избавиться от злобного дракона
Вромтракса
. Живет этот змей в своей пещере в
Таталии

, на снежных пиках. После смерти вражины достаточно побегать возле него и
Сэр Чарльз
произведет нас в Крестоносцы.

Путь Света
–
Герой
. Продвиженец тот же,
Сэр Чарльз
. Он попросит нас спасти деву из лап злодея Вильяма. Дева заточена в Башне Вильяма в Дейже.

Путь Тьмы
–
Злодей
. Продвиженец уже сам Вильям. Ему ох как охота заполучить красивую деву. А живет дева в замке Катерины. Придется обшаривать замок и искать охраняемую комнату.

Рейнджер
–
Охотник
–
Рейнджер ЛордОхотник за Наградой

Вы решаете продвигать вашего
Рейнджера
. Ищем учителя в
Туларенском Лесу
. Нашим заданием будет всего лишь беседа с
Королем Фей
, что в
Авли
живет. Вход в его царство замысловат,
Дом под Холмом
таит в себе тайну, что
Голова Кругом Идет
.

Путь Света
–
Рейнждер Лорд
. Видать разработчики не смогли придумать более звучный титул. Король чародеев, мастер воровства, чемпион по глупости…. Ищем учителя в Браккаде, в пустыне, где пара домиков и колодец. Нашим заданием будет Служение Лесу. Помните те агрессивные

деревья в Туларенском Лесу? Вот, нам нужно их успокоить. Нам нужно поговорить с Старейшим Деревом, которое растет тут же неподалеку, на острове. Дерево скажет нам, что злые люди украли Сердце Леса. Эти люди пришли из Гильдии Торговцев, что в Таталии. Ну дальше уже все ясно – штурмуем гильдию, возвращаем Дереву Сердце и деревья успокаиваются.

Путь Тьмы

–

Охотник за Наградой

. Продвиженец тот же, что

Охотника

продвигал. Задание простое. Нужно посещать

Городские Холлы

и выполнять поручения на отлов преступников. Как только наловим на 10.000 золотых – бежим обратно.

Чародей

–

Волшебник

–

АрхимагЛич

Вы решаете продвигать вашего

Чародея

. Ищем учителя в

Школе Колдовства

в

Браккаде

. Нашей целью будет создать себе слугу, а точнее собрать по частям. Всего частей шесть и находятся они:

Холмы и Низины

,

Дейжа

(2 части),

Авли

(2 части),

Таталия

,

Браккада

(2 головы). Учтите, что одна голова добрая, другая злая. Собрать можно любую, но в одном случае голем будет слугой, в другом нападет на вас после сборки.

Путь Света

–

Архимаг
. Учитель тот же. Наша задача – вернуть величайшее заклинание
Магии Света
–
Божественное Вмешательство
. Некроманты спрятали его в
Зоне Размножения
. Придется очень туго, нужно ведь попасть в
Яму
, а нас там встретят, мягко говоря, плохо. Находим там книгу и
НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ
не читаем ее!!! Нужно вернуть книгу учителю, он нас продвинет, скопирует книгу и вернет нам один экземпляр. После этого можно смело читать ее. После этого заклинание появится в продаже в
Гильдии Света
в
Селесте
.

Путь Тьмы
–
Лич
. Ищем учителя в
Яме
. Этого лича в домике сложно не заметить. Нашим заданием будет достать
Ритуальный Сосуд Души
от архимагов
Селесты
. Эти маги спрятали их, где бы вы думали, в
Стенах Тумана
, правильно! Хочу оговориться, что задание на лича очень сложное. Оно нелинейное, поэтому не пытайтесь его проходить до того, как вы не получите само задание – в противном случае
Сосудов Души
не будет на месте и вы не сможете стать
Личем
!!! Вот вы получили задание на лича, смело бегите в
Стены Тумана
и прорывайтесь к выходу.

Вор
–
Жулик
–

ШпионУбийца

Вы решаете продвигать вашего
Вора
. Ищем учителя в
Канализации Эрафии
. Кто лучше сможет повысить ваши навыки, чем сам
Король Воров
?! От нас потребуется выкрасть
Вазу
из
Поместья Лорда Маркхэма
в
Таталии
. Очень удачная месть, за ту развалюху, что вам досталась. Учтите, что это продвижения самое сложное из всех первых продвижений! Поместье охраняется очень хорошо
Мастерами Меча
. Справиться с ними низкоуровневой партией невозможно!
Невидимость
так же не подойдет, потому что проходы узки.

Путь Света
–
Шпио
н
. Учитель тот же,
Король Воров
. Наш путь лежит в
Дейжу
, в
Дозорную Башню Номер 6
. Ой, и тяжелая это работа, сравнимая разве что с
Ямой
. Нежить и ужасы всех мастей ждут нас. Цель – это опустить
Гирьку
в одном из бастионов.

Путь Света
–
Убийца
. Учитель живет в
Яме
. Он сообщит нам, что некая некромантка предала
Яму
и перешла на сторону

Света
. Живет она теперь в
Селесте
. Найти ее можно на улицах этого светлого города. Это простая девушка НПЦ. Убиваем ее, берем ее кинжал и возвращаемся.