


**Миссия десятая. Логово людоедов**

*Цель: найти и уничтожить логово людоедов.*

Как не сложно догадаться, в этой миссии вам придется мучить толстых, волосатых монстров неопрятного вида, в простонародье именуемых людоедами. Опасного ничего нет, а денег можно загрести кучу. С другой стороны, времени потребуется довольно много. Для начала идите в нижний правый угол ❶ — по пути вам встретится парочка первых людоедов, забейте их в полном соответствии с традиционной стратегией забивания крупной дичи. В мешочке ❷ вы найдете какую-то магическую чепуху и устаревшее оружие, которое годится только на сбыт по маленькой цене на черном рынке. В принципе, миссию можно пройти двумя путями — можно пойти направо (так короче), а можно — налево. Вернитесь назад и идите налево. Почему? Потому что мне так удобнее. Перед мостом зарежьте еще одного несчастного толстяка ❸, заберите его скромные сбережения и продолжайте свой путь. Теперь идите в левый нижний угол, минуя поворот направо. Разные хрюшки-зверушки вас, я надеюсь, не остановят, а перебить десяток бледно-желтых гоблинов ❹ не составит никакого труда. За фонтанчиком возьмите еще один мешочек ❺, в котором на этот раз окажутся очень нужные вещи. Метаморф отдайте своей подруге по ее просьбе, пусть она ищет ему применение, а все остальное приберегите для себя. Вернитесь к развилке за мостом и идите на север. На той стороне забейте очередного людоеда ❻ и обойдите слева горный хребет. В тупике обнаружите мешочек ❼, в котором лежат проржавевшие доспехи и доспехи из сильно потрепанной драконьей шкуры. Теперь идите через мост к деревне, в деревню не заходите, а идите направо. У фонтана перебейте гоблинов ❽ и возьмите мешочек, в котором обнаружатся очень полезные предметы, среди которых хотелось бы отметить дудочку. Теперь можно со спокойной совестью и чувством выполненного долга вернуться в деревню и пообщаться с колхозницами ❾. Колхозницы окажутся покладистыми бабами и согласятся подсобить, чем смогут. После этого они очень непоследовательно пойдут к мосту и построятся в линейку. Данас встанет на мост и начнет выпендриваться перед представительницами слабого пола, приговаривая, что он, мол, сейчас на дудочке своей сыграет, людоеды придут, он их всех завалит и т.д. Как он на дудочке играет, я не слышал, но людоеды действительно пойдут неизвестно откуда. Используя прикрытие бравых колхозниц и медицинские услуги своей боевой подруги, забейте всех до единого. После того, как на карте не останется ни одного людоеда, миссия окажется выполненной.

**Миссия одиннадцатая. Долой Орков!**

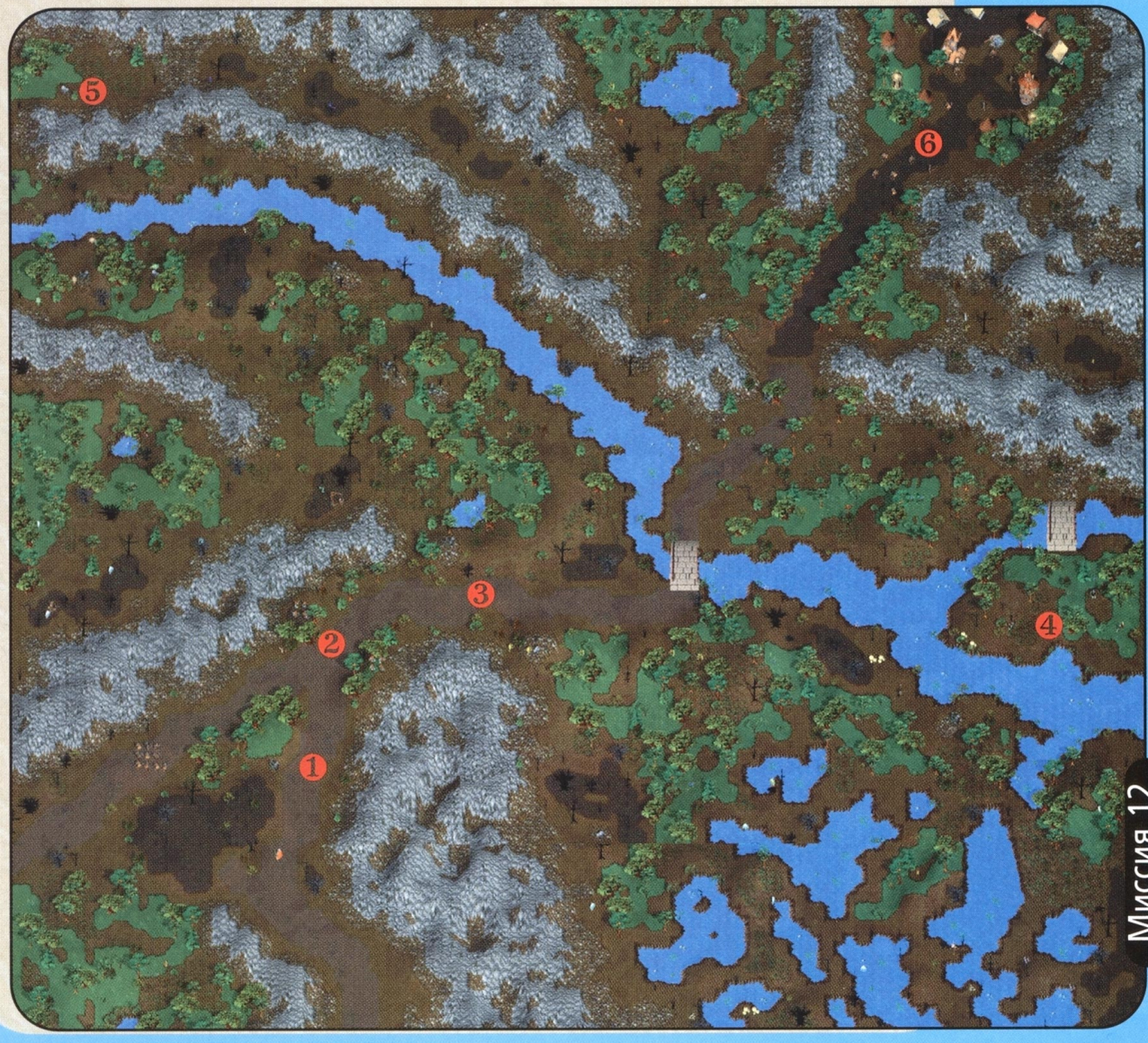
*Цель: спасти от Орков деревеньку.*

Миссия очень интересная — от вас требуется спасти товарищей одного вашего приятеля, а на самом деле победа придет лишь тогда, когда Орки в деревне прекратят свое существование. Начало тоже несколько необычно. В северо-западной части карты в плену у зловредных Орков сидит маг ❶, которого они намереваются казнить при малейшей опасности. Этот старикан, вообще-то, может приго-

диться, поэтому вашей первостепенной задачей станет недопущение несправедливости. Сделать это сложновато, но, в принципе, можно, однако вам, по всей видимости, придется пожертвовать некоторым количеством собственного здоровья. Надо продраться к магу и быстренько забить все орчье окружение. Немедленно придется позаботиться и о тылах. Узнав о поражении, еще одно орчье войско выступит в поход — на сей раз с дальневосточных земель ❷. За горами далеко на востоке лежит полезный мешок ❸ с целым комплексом лечебно-профилактических препаратов. На северо-западе в деревне Орков вы сможете отыскать прекрасный волшебный лук ❹. Теперь пора в поход — спасать непутевых воевод. За переправой необходимо расправиться с оравой Орков-коммунистов ❺, которые нападут как слева, так и, по истечении некоторого времени, справа. На самом берегу рядом с горами вы сможете отыскать пластинчатые доспехи ❻. Внизу карты вас ждет развилка с неизбежной красной засадой ❼. Прорвав оборону пчел, можно найти кучку разнообразнейших шлемов ❽, которыми можно прикрыть мозги целой армии. В магазине подобная красота также ценится неплохо. Если же пойти на восток вдоль дороги, то вы неизбежно вскоре увидите пару коней и свалившихся с них всадников. Это и есть искомые спасаемые. Осталась малость — забрать амулет рядом с полутрупами ❾ и расправиться с бандой Орков, засевших в деревне ❿. После чего праздновать и тащиться обратно в Плагат.

## Миссия 11




## Миссия 12




**Миссия двенадцатая. Тайна монастыря.**

*Цель: добыть браслет великого мага.*

В этом походе вы обретете нового товарища. Сумасбродная Найра ❶, также рыскающая по Умойру в поисках браслета Скракана, совершенно неожиданно попадется вам на пути. Надо сказать, что к моменту встречи девушка успела порядком подкачаться, так что отказываться от ее помощи — просто глупо. Отправляйтесь на север по дороге и помогите колхозникам добить разбойников ❷, после чего добросовестно проследите за тем, чтобы на поле боя не оставалось ненужных мешочков. Идите дальше наверх, постепенно вместе с дорогой искривляя маршрут, пока не натолкнетесь на стайку желтых гоблинов ❸ — эти красавцы покажут вам, что верной дорогой идете, товарищи. Перейдя через реку, вы сможете немного попрактиковаться в поисках золотых кошельков. Отправляйтесь точно на восток и, упершись в край карты, поверните южнее. За небольшим мостиком засядет солидных размеров отряд синих Орков ❹ — сильных, но очень и очень богатых. По другую же сторону первого моста вы сможете отыскать тоннель, ведущий вас между гор мимо белок, летучих мышей и гусениц к адамантиновому шлуму и лечебным снбодьям ❺. Все средства исчерпаны, возможности тоже. Посему двигайте прямо в город по дороге, ведущей на северо-восток. После небольшой схватки с очередным отрядом разбойников ❻, вы получите дурную весть. Искать-то надо было не здесь... Так-то. Зато были найдены приятные мелочи, включая очередную боевую подругу.

**Миссия тринадцатая. Утерянный меч.**

*Цель: добыть папашин меч для смелого мальчика.*

В процессе очередного обмывания военных успехов в трактире, к вам подойдет молодой человек, по виду бывший герой. Поведав свою печальную историю о вредности для здоровья схваток с драконами, он попросит добыть из проклятого местечка папин боевой меч. Ну, как мы можем отказать ребенку? Предупреждаю сразу: помимо драконов (правда, самых слабеньких), будут еще и людоеды. Но и они нам не помеха. Итак, оказавшись на местности, отправляйтесь в лежбище справа ❶. Там медленно издыхает последний людоед из тех, кого удалось победить самонадеянному мальчугану. Теперь придется действовать капельку осторожнее. Не стоит давать повод людоедам на севере заметить ваши действия. Для начала аккуратно соберите валяющиеся на поле боя в огромных количествах пожитки ❷. Можете даже примерить кое-что из понравившихся предметов. Теперь можно идти к людоедам на самый северо-запад ❸. Завидев приближающееся воинство, гадкие твари резвенько начнут звать на помощь мамочек. И они прилетят. Самое главное неудобство при борьбе с драконами заключается в том, что стандартное оружие, кроме стрелострельного, на них навряд ли способно повлиять, поскольку у противных пережитков мезозойской эры имеются крылья, и мечом по ним попасть невозможно. Поэтому придется или активно пользоваться маной или добыть где-то поблизости мощный лук или арбалет. Второй неприятный момент заключается в том, что почти убитый уже дракон норовит смыться за горы в свое уютное гнездышко, где достать его будет сложновато. А поскольку летучки умеют восстанавливать себе здоровье не хуже, а порой и получше ведущих монстров в игре, положение ваше серьезно осложнится. Если все пройдет нормально, не забудьте встретить забившегося в угол людоеда парой ударов и забрать неприметный мешочек ❹, а также подобрать его собрата в лесу рядом с белками ❺. В сумке за переправой на юго-востоке находятся латы ❼. Но будьте осторожны — земля перед мостом ❻ заряжена огненной энергией и посему жжет пятки. Бегом по угольками! Вот так. На противоположном берегу мальчик ❽ поблагодарит вас за содействие и отправит обратно в исходную точку (то есть в таверну) для очередной пьянки.

**Миссия четырнадцатая. Могила короля.**

*Цель: обыскать труп короля на предмет ношения особого браслета.*

Путем несложных логических выводов наши друзья решили, что раз браслет не повстречался им ни на одном из убитых в последних тринадцати сражениях монстров, значит его нужно искать на самом короле. Логично, ничего не скажешь. Идея такова — добраться до могилы любой ценой. Это можно легко сделать ценой своей никчемной жизни, напав на дикую стаю Орков за мостом на западе ❶. Можно поступить умнее и решиться на некоторую гимнастику для мозгов. Итак, идем на юг по протоптанной дорожке, попутно отбиваясь от всяческих бесполезных козявок. Потом поворачиваем вместе с дорогой на запад и доходим до небольшого городишки ❷. Там живет ну очень добрый маг, который одарит нас совершенно уникальным заклинанием Телепорт. С его помощью ваш герой сможет осуществлять бестелесные перемещения на солидные расстояния, при соответствующей тренировке. Побегайте, поиграйте с новым заклинанием, подкачайтесь в сфере Астрала — и план побега к могиле короля готов. Теперь отправляйтесь на болота от города на север. Достигнув берега, аккуратно телепортируйтесь на другую сторону грязного ручейка с промышленными отходами. Потом продолжайте движение на север до самого края света. Там вы найдете статуэточку и милую неухоженную могилку ❸. Раскопав курганчик, вы найдете браслетик. Что и требовалось доказать.




**Миссия пятнадцатая. Заложница.**

*Цель: спасти дочку торговца.*

Зайдя в лавочку, мы узнаем о том, что прелестная хромоногая дочурка торговца была похищена коварными магами, которые всего-то навсего потребовали за нее выкуп. Дочка, конечно, папаше дорога, но не настолько же! Одним словом, за небольшое вознаграждение нам предлагается вызволить несчастную из плена, по пути собрав все-все-все вещички наглецов. Разумеется, все затраты торговца после первого же вашего посещения магазина с лихвой окупятся — процентики, разумеется, с продаж будут драть по-прежнему. Ну, да ладно. Первым делом, надо решить, куда телепортироваться. Можно вверх от пункта старта, а можно и вниз. В первом случае дорога к победе будет несколько короче. В противном случае вам предстоит приятное путешествие через лесок, полный кровожадных белочек ❶ и милых добродушных привидений ❷, скопившихся за небольшим мостиком. Еще интереснее небольшая банда призраков возле входа в город ❸. После того, как вам удастся как следует отвадить от себя злых духов, проследуйте мерным шагом победителя к башням, возвышающимся невдалеке. С магами ❹ разделаться будет несложно, тем более, что прикрытия у них нет никакого — так что остается лишь пожелать удачи с хромоногой красавицей ❺.




**Миссия шестнадцатая. Осада Каргалласа.**

*Цель: спасти дракона, снять осаду с замка.*

Миссия может показаться сложной, однако пройти ее легче легкого, если, конечно, знать, что надо делать. Я знаю, к примеру. Но вам не скажу. Шучу, шучу. Разумеется, сначала надо добраться до города ❶, в котором один важного вида крестьянин расскажет вам жалостливую историю о несчатном драконе, которого заколдовали осаждающие форт Каргалласа разбойники. Ничего не поделаешь, придется помогать окаменевшему дракончику, тем более, что в одиночку справиться с бандой нет никакой

## Миссия 16




осторожны — принимать участие в сражении необязательно, но вот сторониться от гигантского количества драконьих Fireball'ов — необходимо. Рано или поздно, сражение закончится неизменной победой. А вы сможете возвратиться в родной Плагат с чувством выполненного долга.

**Миссия семнадцатая. Заложники.**

*Цель: освободить наемников буржуина Снута.*

Боже мой! Что стало с этим властным нагловатым старичком, который по доброте душевной подарил нам милую брошку после прохождения второй миссии! Да, тяжела судьба. Не будем жестокими, и поможем купцу. Главное, предстоящее задание, скорее, можно отнести к разряду настоящих бонусов, в которых вы просто можете позабавиться. Миссия интересна еще и тем, что в ней присутствует некий элемент головоломки, что позволит вам отвлечься от систематичного убивания монстров. Карта здесь разделена на несколько секторов, кругом расположившихся вокруг заключенных в каменные стены заложников. Если вы хотите пройти все и вся, для начала займитесь уничтожением всех Орков и гоблинов на внешнем радиусе в точках ❶. Далее, на углах каждого из секторов расположены переключатели (всего их восемь), которые способны насылать на монстров в своеобразных натуральных клетках или на вас различные губительные заклинания, а также открывать каменные засовы в этих клетках. Примерное расположение рычагов очень просто — ❷ убивает людоеда в первой камере, а ❸ открывает проход к трупу этого людоеда. Откуда, нажав на рычаг ❹, вы сможете получить доступ к камере с заключенными ❺. Только убейте всех врагов перед этой камерой, иначе они попросту перебьют всех ваших спасаемых крестьянишек. Некоторые из рычагов будут кастовать плохие заклинания и на вашего героя, так что будьте осторожны. Никаких секретов и мешочков на карте, к сожалению, не найти.

возможности. Для начала вам необходимо найти в одном потайном месте бутыль с живой водой. Идите по западной дороге и, дойдя до развилки ❷, сверните на юг. Постепенно, пройдясь мимо саблезубых черепашек ❸, вы наткнетесь на полуостров с выгоревшим лесом, в дебрях которого лежит неприметная сумочка с лейблом Allodbok ❹, в которой и расположилась достопочтенная бутылочка. Желательно положить ее в кармашек к магу. Затем вам надлежит начать продвижение на север по той же западной дороге. Дракона вы найдете в жутком скрюченном радикулитом состоянии рядом с горой прямо на севере ❺. Пусть больной выпьет микстуру, и тогда-то начнется веселье. Через горы, через долы начнется радостная атака на осаждающих Каргаллас ❻. Будьте

## Миссия 17



**Миссия восемнадцатая. За плащом!**

*Цель: Отыскать магический плащ.*

Так и тянет к нашей благородной банде униженных и оскорбленных. Вот опять пострадавший от разбойников крестьянин просит помочь избавить от их заботы своего хозяина. Надо помогать. Идите через лес на юг, по пути истребляя мелких хищников, пока не набредете на деревеньку с магом и его друзьями ❶. Тут-то вам и раскроется чудесная возможность — воспользоваться услугами многочисленных черепах, находящихся в услужении у спасенного торговца. Но, понятное дело, черепахи волшебные и слушаются они только человека, имеющего при себе специальный амулет, который дедушка, разумеется, потерял не без помощи пресловутых разбойников. Придется тащиться в другой вражеский лагерь на востоке, расположенный в небольшом ущелье ❷. Идите по дороге до развилки, где встретитесь с компанией милых потусторонних сил ❸, и затем поворачивайте на юг. Второй лагерь укреплен получше и имеет в своем распоряжении около десятка воинов, руководимых двумя опытными магами. Маги, правда, предпочитают пользоваться исключительно электрическими заклинаниями. Чуть южнее от прохода в лагерь вы встретите еще одного мага, который не принимает участия в сражении ❹, у него-то вы и найдете искомый амулет. После этого идите в южную часть центра карты за озеро, где вы встретите своего старого знакомого и стадо хищных, но смирных черепашек ❺. Теперь они переходят под ваше командование и можно выступать в поход. Ползите на северо-восток и, рано или поздно, наткнетесь на небольшую засаду ❻ и два лагеря разбойников, разбитые по разные стороны озера ❼ и ❽. Решайте сами, нужно ли вам уничтожать их всех или же достаточно только разорить часть их жилищ, поскольку сам плащ можно будет найти в самом верхнем восточном крыле карты у двух веселых магических старичков ❾.




**Миссия девятнадцатая. Новая катапульта.**

*Цель: Отнять новую катапульту у разбойников.*

Разузнав о чудодейственной катапульте, которая используется разбойниками в их нехороших целях, мы, разумеется, решаем, что без нее никакой жизни нет. Подход к очередному лагерю будет нелегким, тем более, что и формат карты на сей раз выбран необычный. Вместо стандартного квадрата авторы игры предложили прямоугольник. Опять же, в отличие от большинства других миссий, здесь существует несколько способов прохождения до назначенной точки. Вы можете последовать западным, восточным или же прямым проходом на юг. Предпочтительным с точки зрения легкости можно считать восточный, а вот большее количество бонусов и дополнительных предметов вы сможете отыскать в западном. Однако, идя тем путем, вам будет сложнее достать катапульту, поскольку враги относятся к обладанию ею крайне трепетно и решат уничтожить свое сокро-






## Миссия 20

вище именно в тот момент, когда вы захотите его наконец-то захапать. Далее приводится простой вариант решения. Идите через горные перевалы южнее до развилки ❶, откуда поверните направо. На своем пути вы встретите одинокого орка ❷ и обязательно синего людоеда ❸, который в любом случае постарается вас настигнуть, даже если вы пойдете по другому проходу. Теперь двигайтесь на восток и, пробравшись по берегу небольшого болотца, постарайтесь достигнуть края карты ❹. Отсюда можно уже практически увидеть деревеньку разбойников. Двигайтесь на юг и не забудьте истребить парочку привидений ❺ и забрать полезный мешочек с кучей приятных безделушек. Теперь самое сложное. ❻ Для того, чтобы разбойники не уничтожили катапульту раньше времени, вам придется дать им подумать, что их победа близка, и постараться выманить их на территорию, как можно более отдаленную от самого предмета вашего вожделения. Постарайтесь сделать так, чтобы вся битва прошла хотя бы на самом мосту. Как только все противники будут уничтожены, быстренько убейте оставшихся магов, и катапульта ваша ❼.

**Миссия двадцатая. Разбойники.**

*Цель: Отыскать человека, который сдал плащ в комиссионку.*

Одно из тех заданий, в которых вся сложность заключается в ловушке, поставленной прямо на пути. В данном случае она заключается в четверых магах на пригорке, которых необычайно сложно убить ❶. Для пущей верности разработчики игры усеяли все поле вокруг них всяческими мелкими ползающими и летающими гадами. Ваша основная задача заключается в том, чтобы обойти опасное место стороной (или, конечно, убить магов, если вы такой сильный). Обходных путей два, и оба они вполне сгодятся для практически безопасного путешествия. В том случае, если вы пойдете по пути ❷, вам предстоит небольшое лесное путешествие в компании с зубастыми белочками, а в случае выбора дороги ❸ герои совершат прогулку по высокогорному массиву. Цель миссии находится на самом что ни на есть востоке карты. Прямо в центре за мостом ❹.




## Миссия 21

**Миссия двадцать первая. Маг-предатель.**

*Цель: Найти и убить нехорошего мага, врага хороших магов из учебного центра.*

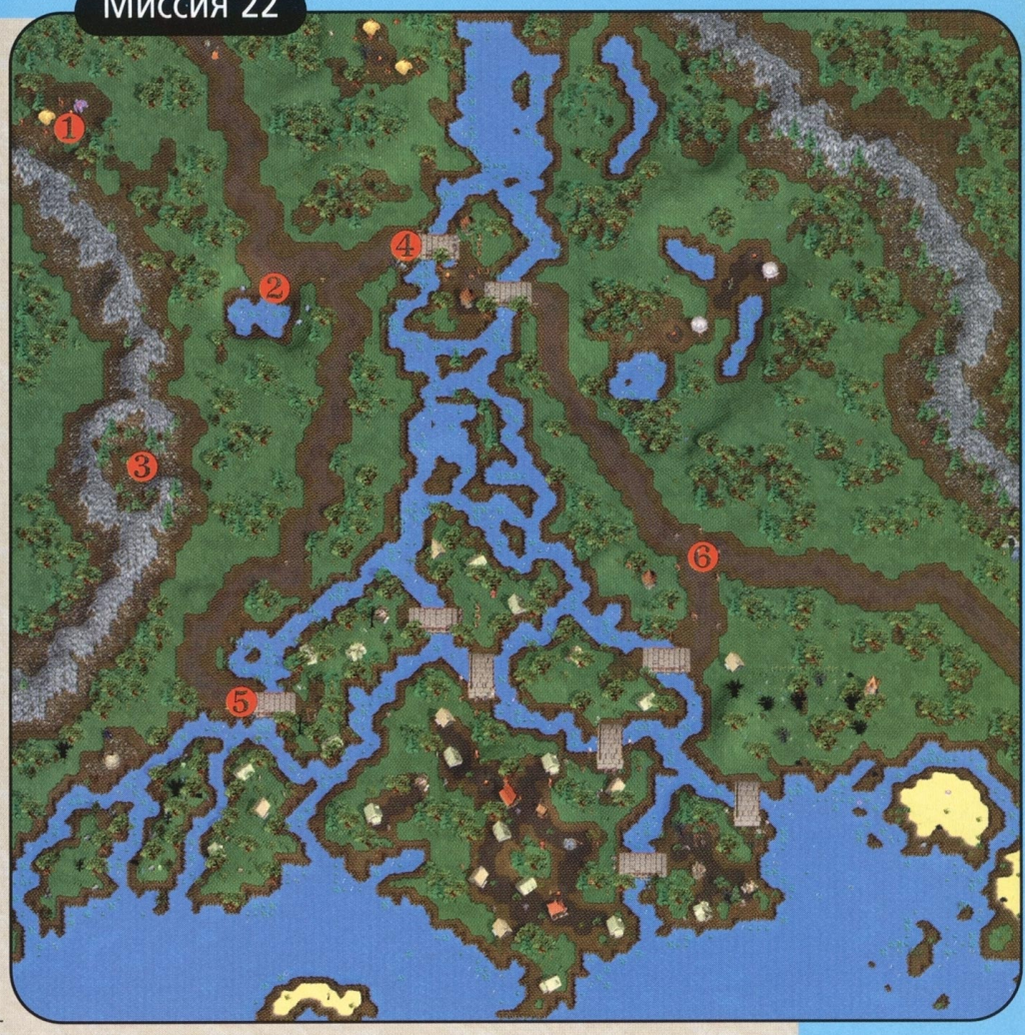
В начале этой миссии вас ставят буквально в неудобное положение — опять предлагают на выбор три дороги. Одну — северо-западную — можно отмести сразу, поскольку заканчивается она тупиком. Мило, не правда ли? Остается выбор — на север или на запад. Признаться честно, оба пути практически идентичны и предлагают одинаковый набор монстров, за исключением, пожалуй, лишь полудюжины бонусных орков с тучами денег на севере. ❶ Выберем эту дорогу. Итак, отправляйтесь в поход, перебейте гусениц ❷, переправьтесь через реку и побегайте наперегонки с черепахами ❸. Некоторое количество дополнительных орков будет ждать вас на другом берегу на самом севере ❹. Теперь идите на запад и осторожненько убейте тролля ❺. Отсюда рукой подать до башни злополучного мага. У него нет охраны, так что убить подлеца будет легко. ❻. Западный путь много проще, на нем вы не встретите никаких орков — так что выбор за вами.

**Миссия двадцать вторая. Обет Бриана.**

*Цель: Найти убийцу и узнать о свитке.*

Да-да, именно так, узнать. Бриан отправляется в далекий поход, и нам придется сопровождать бедолагу, чтобы, не дай Бог, с ним не случилось чего ужасного. Рядом с местом старта, справа и слева от вас, расположились два лагеря гоблинов, и в западном ❶ вы сможете найти скелет с пятидесятитысячным мешочком рядом с ним. Пройдя по дороге на юг, вы сможете обнаружить небольшое озеро и пасущихся неподалеку черепашек ❷. В пещере посреди скал ❸ вы также можете найти немало интересного. Теперь вам опять придется выбрать, какой дорогой идти к цели — вы можете переправиться через реку и идти по восточному берегу ❹, или же поплутать среди островов на юге ❺. Поскольку последний путь изобилует чрезмерным количеством опасностей, рекомендую все же воспользоваться первой дорогой. На ней, помимо мелких хищников, вы встретитесь с небольшим разбойничьим гарнизоном, состоящим из полудюжины достаточно сильных воинов ❻. Но цель уже близко — вам остается только перейти через пару мостов — и все решится само собой.

## Миссия 22



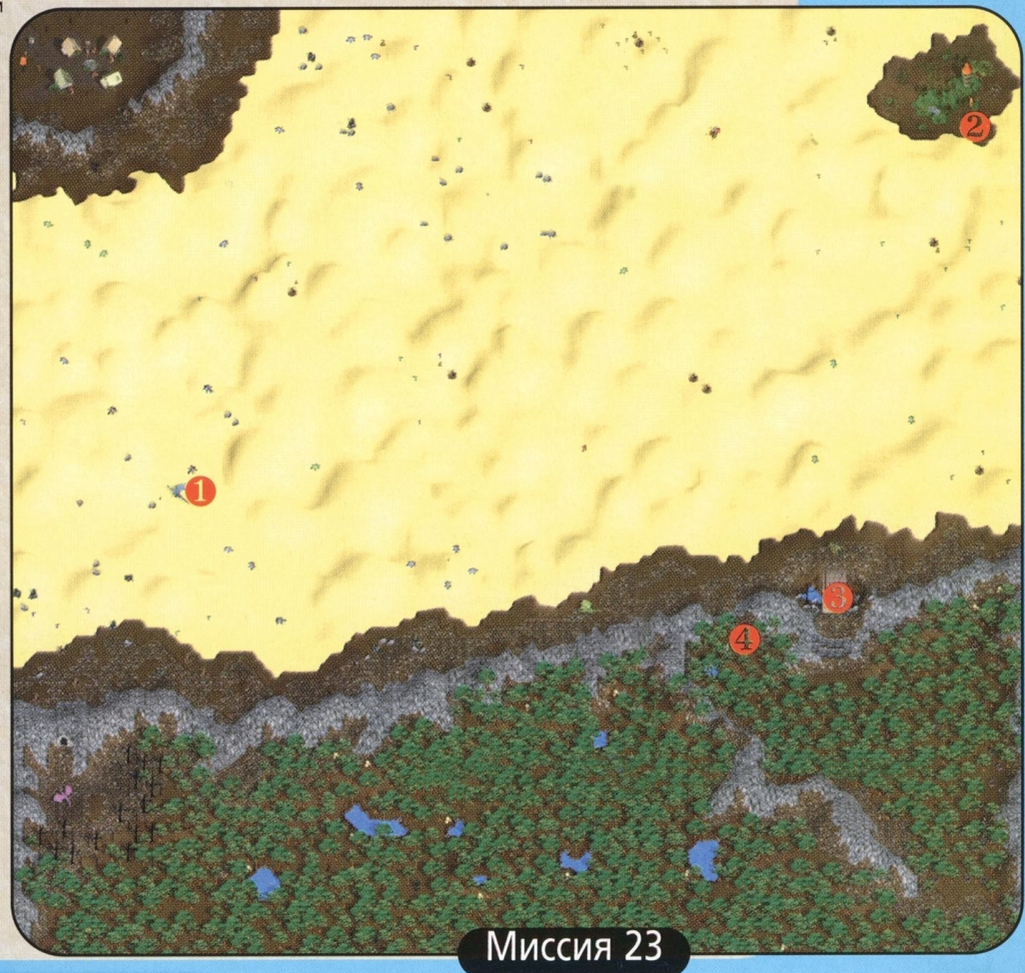

**Миссия двадцать третья. Клан Драконов.**

*Цель: Расправиться с семейством драконов, терроризирующих местных жителей.*

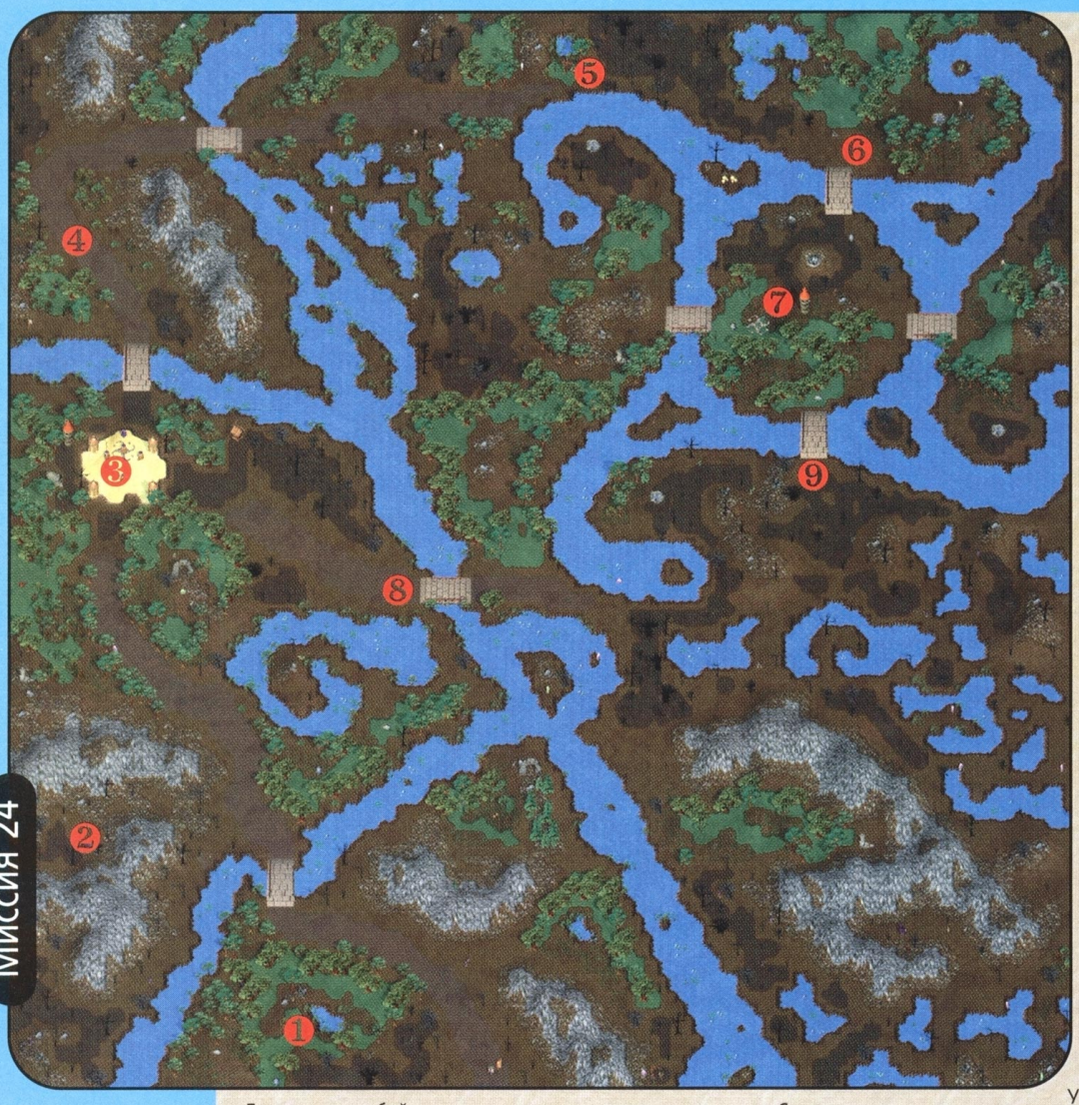
В какие только уголки не забрасывала нас судьба, но в таком месте вам еще точно не приходилось бывать. Добро пожаловать в пустыню. Самое противное в этом задании то, что выполнить его без посторонней помощи практически невозможно, да и с ней-то будет тяжеловато, особенно если поставить своей целью убить все на своем пути. Поначалу двигайтесь по пустыне, собирая черепаховые панцири и хаотично разбросанные мешочки. Когда вам это надоест, появится первый дракон ❶. На самом деле, с ним-то драться совершенно необязательно, поскольку летит он атаковать селение, а не вас, и жители деревни с ним быстро справятся. Теперь вы можете отправляться на восток — к башне одинокого мага, который вас ждет не дождется ❷. Поболтав с ним о диких заклятьях местных окрестностей и дождавшись ручного розового духа, который прилетит из-за гор с юга, вы отправитесь снимать заклятье троллей с моста ❸ — в противном случае вам придется в одиночку сражаться с пятью самыми сильными троллями в игре, а это явно не подарок. Тут вам придется воспользоваться своим искусством телепортации, открыть ворота с помощью рычага ❹, и путь в жуткий темный лес открыт. Самое главное — он просто кишит орками, причем самого страшного черного цвета, и поэтому путешествовать по лесным чащам следует крайне осторожно, избегая встреч с большими количествами вредных для здоровья противников. Помимо всего прочего, в лесу валяется большое количество сокровищ, отмечать на карте которые просто нет места, настолько их много. Драконы на карте варьируются от слабеньких зеленых до очень сильных и мощных фиолетовых, которых следует особенно опасаться. Как ни странно, этот бонус — одна из немногих миссий, на протяжении которой рекомендуется сохраняться чуть ли не каждые пять секунд.

**Миссия двадцать четвертая. Свиток Тенсеса.**

*Цель: Отобрать свиток у мага Веглуда.*




## Миссия 23




Для начала убейте черепашек и возьмите у них мешок, то же самое проделайте с орками и адамантиновым топором ❶. Затем займитесь людоедом чуть севернее и лишите его стотысячного капитала и жизни ❷. Самое жуткое в мире аллодов это дискриминация. С магами никто не желает иметь дела, потому что никто им не доверяет, и то же самое происходит с самими представителями сложной профессии — они не слишком-то жалуют чужаков. А посему, если вы не маг, то можете и не подходить к тусовке на северной дороге ❸. Посему придется притащить к этому месту давнишнюю подружку магов, которая с недавних пор также бегает с вами по горам и долам. Оказывается, этот Веглуд весьма практичный человек, и ничего не желает отдавать задаром. А поэтому нам предлагается убить одного вредного мага, старого ученика самого Веглуда, который колдует неразрешенные заклинания на острове неподалеку. Сказано — сделано. Идем дальше на север и стараемся изо всех сил одолеть приличную банду орков ❹. Рядом с виселицей вы сможете отыскать еще один адамантиновый топорик ❺, так что подбирается целая коллекция мод Аллоды'98. Теперь вы уже рядом с островом, остается лишь убить множество служащих ученику Веглуда тварей ❻ и, разумеется, покончить с ним самим ❼. Можно придти к цели и более коротким путем — через точки ❽ и ❾, в этом случае вам не грозит смерть от орков, но и большого количества призов вам не получить. Возвращайтесь к магам ❸. Случается и такое. Да. Ну что поделаешь — предателей на свете не счесть, особенно велика их концентрация на Умойре. Не забудьте перед уходом обыскать тело Веглуда - свиток вам все еще нужен.




**Миссия двадцать пятая. Зуб Дракона.**

*Цель: Достать зуб дракона для проведения сугубо магических экспериментов.*

Приятно, когда тебе помогают. А еще приятнее, когда ты сам нашел источник помощи. Поспешите в небольшую пещерку на севере ❶ — там вас ждет стая друзей-лучников, которые должны помочь справиться с драконом. Пройдя отрядом мимо назойливых, как всегда, гусениц ❷ и небольшого отряда гоблинов ❸, вы наткнетесь на более серьезную угрозу ❹. Зато получите в подарок метеоритный арбалет и кристаллический двуручный топор. Если вы пойдете по горной цепи на запад, то сможете отыскать много приятных вещей, наряду с новыми приключениями. Вас ждут гоблины ❺ и кристаллический топор. Теперь пора приниматься за серьезные дела. Перед тем, как вы сможете сразиться с драконом, вам придется попробовать свои силы на его товарищах троллях ❻. Их четверо, правда, каждый дерется поодиночке, поскольку находится в миниатюрной камере. Тем не менее, солидную угрозу вашему существованию они представляют. После смерти последнего появится, наконец, и дра-

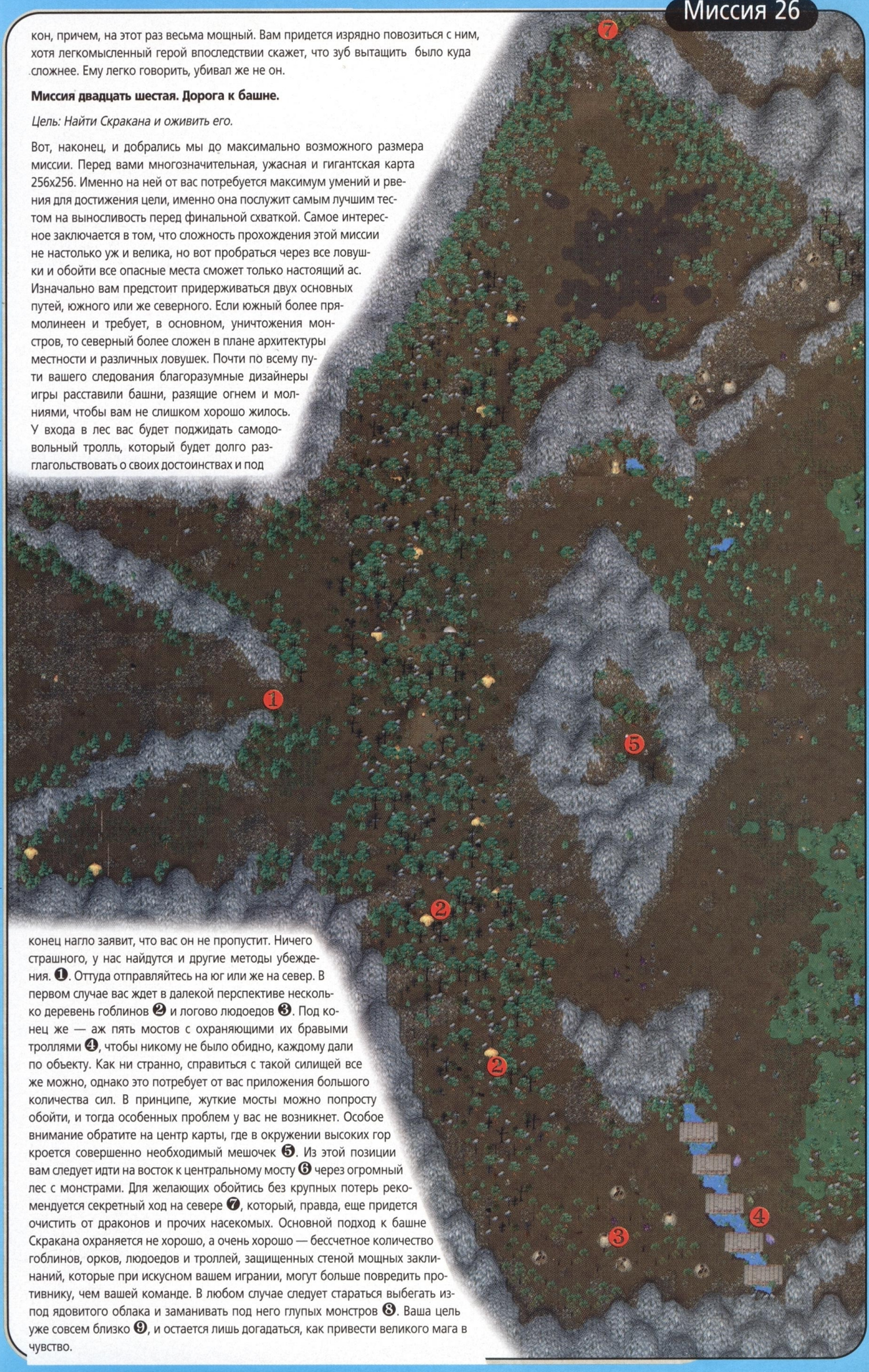
## Миссия 26

кон, причем, на этот раз весьма мощный. Вам придется изрядно повозиться с ним, хотя легкомысленный герой впоследствии скажет, что зуб вытащить было куда сложнее. Ему легко говорить, убивал же не он.

**Миссия двадцать шестая. Дорога к башне.**

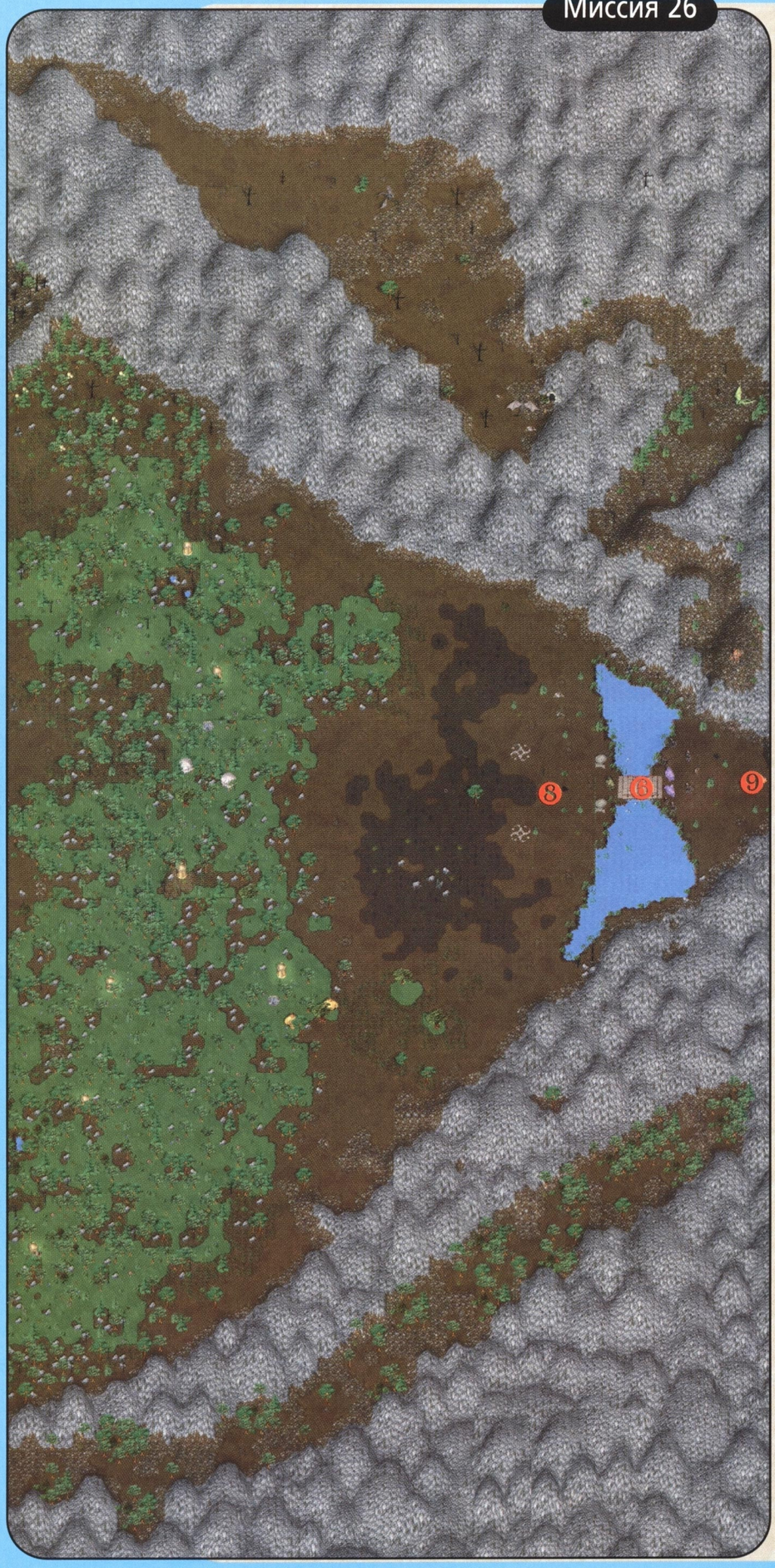
*Цель: Найти Скракана и оживить его.*

Вот, наконец, и добрались мы до максимально возможного размера миссии. Перед вами многозначительная, ужасная и гигантская карта 256x256. Именно на ней от вас потребуется максимум умений и рвения для достижения цели, именно она послужит самым лучшим тестом на выносливость перед финальной схваткой. Самое интересное заключается в том, что сложность прохождения этой миссии не настолько уж и велика, но вот пробраться через все ловушки и обойти все опасные места сможет только настоящий ас. Изначально вам предстоит придерживаться двух основных путей, южного или же северного. Если южный более прямолинеен и требует, в основном, уничтожения монстров, то северный более сложен в плане архитектуры местности и различных ловушек. Почти по всему пути вашего следования благоразумные дизайнеры игры расставили башни, разящие огнем и молниями, чтобы вам не слишком хорошо жилось. У входа в лес вас будет поджидать самодовольный тролль, который будет долго разглагольствовать о своих достоинствах и под




конец нагло заявит, что вас он не пропустит. Ничего страшного, у нас найдутся и другие методы убеждения. ❶. Оттуда отправляйтесь на юг или же на север. В первом случае вас ждет в далекой перспективе несколько деревень гоблинов ❷ и логово людоедов ❸. Под конец же — аж пять мостов с охраняющими их бравыми троллями ❹, чтобы никому не было обидно, каждому дали по объекту. Как ни странно, справиться с такой силищей все же можно, однако это потребует от вас приложения большого количества сил. В принципе, жуткие мосты можно попросту обойти, и тогда особенных проблем у вас не возникнет. Особое внимание обратите на центр карты, где в окружении высоких гор кроется совершенно необходимый мешочек ❺. Из этой позиции вам следует идти на восток к центральному мосту ❻ через огромный лес с монстрами. Для желающих обойтись без крупных потерь рекомендуется секретный ход на севере ❼, который, правда, еще придется очистить от драконов и прочих насекомых. Основной подход к башне Скракана охраняется не хорошо, а очень хорошо — бессчетное количество гоблинов, орков, людоедов и троллей, защищенных стеной мощных заклинаний, которые при искусном вашем играции, могут больше повредить противнику, чем вашей команде. В любом случае следует стараться выбегать из-под ядовитого облака и заманивать под него глупых монстров ❽. Ваша цель уже совсем близко ❾, и остается лишь догадаться, как привести великого мага в чувство.

## Миссия 26

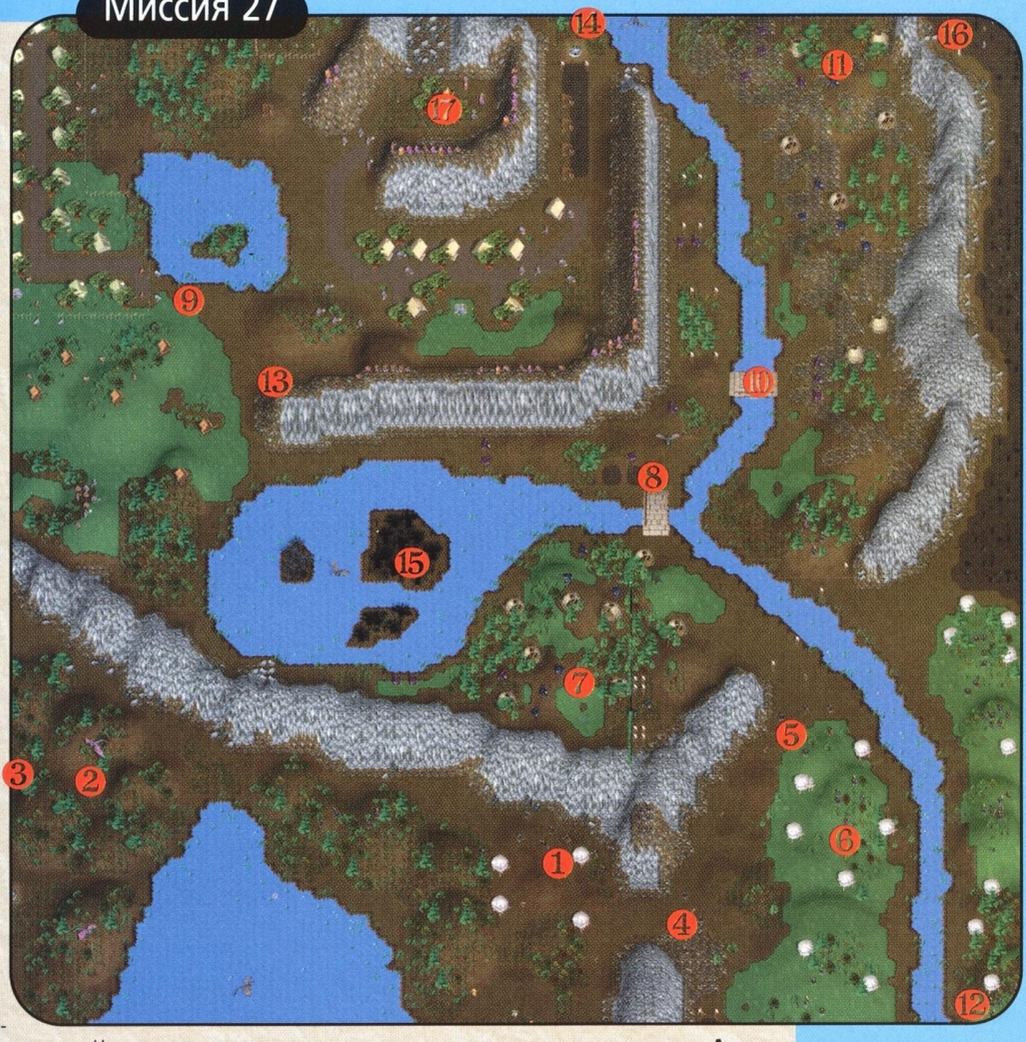



**Миссия двадцать седьмая. Портал.**

*Цель: Уничтожить строителей портала.*

В этой миссии ваши собирательские способности будут поощряться. И даже более того. На самом деле миссия №27 необязательна для выполнения, вот только без спецкостюма, который можно достать только в ней, вам вряд ли обойтись в борьбе с демоном. Так или иначе, приступим. Нам необходимо прежде всего найти пять элементов экипировки Лорда Сэйдена, который покоится на северо-восточной оконечности карты. Но для начала вам необходимо, во-первых, расправиться с гоблинами ❶. Теперь отправляйтесь на убивание фиолетового дракона на запад ❷. Рядом с его трупом между двух башен ❸ вы сможете отыскать первый артефакт — доспехи лорда Сэйдена. Возвращайтесь к горам к оркам, ждущим в небольшой засаде ❹. Идите на север, аккуратно убивая всех на своем пути, а именно еще две стаи орков ❺ и ❻. За горным хребтом вас ждет семейство людоедов, состоящее из шестерых синих, одного фиолетового и полудюжины обыкновенных серых собратьев ❼. За мостом же вам придется немного поразвлечься с представителями драконьей фауны ❽, а также поучаствовать в пирушке людоедов. Вопрос лишь в одном — в качестве какого блюда? Дальше сложнее. За гигантской крепостной стеной рядом расположились лучники и маги, и поэтому проход по берегу грозит стать вашей последней прогулкой. Поэтому лучше всего идти бодро и легким шагом. Время расправиться с товарищами на крепостной стене еще не пришло. Отправляйтесь к деревне ❾ и поговорите с тружениками села. Отсюда вы можете действовать по своему усмотрению, однако необходимость такова — надо разбить всю армию врага и достать любой ценой все доспехи Лорда Сэйдена. За мостом ❿, ведущим к восточной части карты, вас ожидает

## Миссия 27




взвод людоедов, а также проклятое местечко, любящее награждать проходящих окаменением. Очередную часть доспехов вы сможете достать на севере карты рядом с деревней людоедов — такой маленький мешочек ⓫. Еще одну часть артефакта следует искать на той же местности, но только на юге, на холмах в поселении орков ⓬. Отсюда следует вернуться к мосту и, переправившись, идти на запад вдоль крепостной стены, следуя таким маршрутом, чтобы в вас не могли попасть лучники и маги. Зайдите за стену и начинайте методично уничтожать противников — это нелегко, но вполне реально. ⓭ Миновав деревню, поверните на север. Четвертая часть доспехов Сэйдена покоится неподалеку от места службы дракона, так что вы быстро найдете ⓮. Последний, пятый элемент, находится на острове во внутреннем прудике и также охраняется драночником ⓯. Теперь вы можете смело отправляться к могиле Сэйдена ⓰ и получить в свое распоряжение все самое лучшее обмундирование. Остается лишь разделаться с последними магами и крестьянами ⓱, и можно отправляться в последний поход.

**Миссия двадцать восьмая. Последняя битва.**

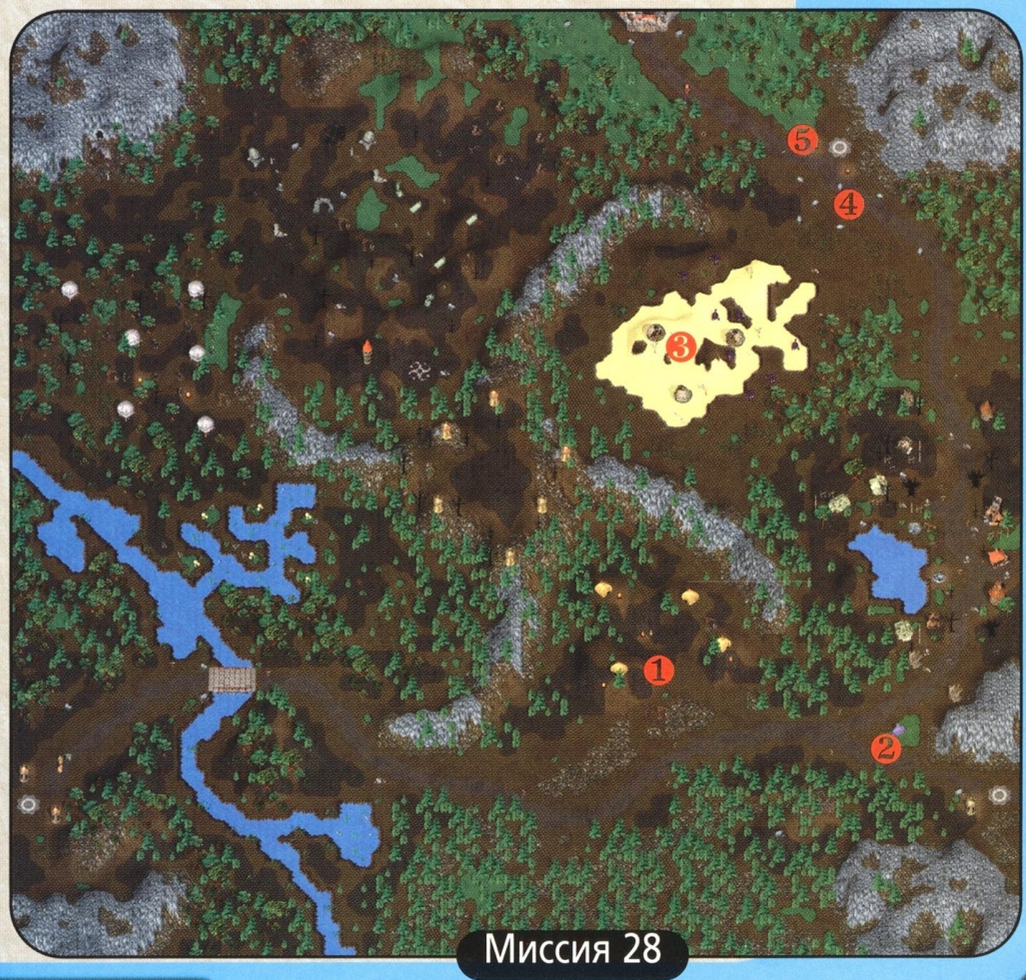
*Цель: Уничтожить демона.*

Ну вот и настал час последнего сражения. Демон ждет и ждет, но не в одиночку — до него еще предстоит дойти. Перво-наперво, вам надо будет разобраться с очисткой пути, чтобы ничто потом не мешало сражаться. Проверьте содержимое деревеньки ❶, расправьтесь с наглым представителем троллиной фамилии ❷, после чего отправляйтесь в пустыню к людоедам ❸. На этой карте следует быть особенно осторожными еще и потому, что монстры на ней имеют обыкновение появляться неизвестно откуда, так что особенно не старайтесь разбивать вашу команду на группы. Чуть севернее вы встретите черепах ❹, а беседа с магом наверняка доставит большое удовольствие ❺. Вам остается лишь дойти до последней точки ❻ — и тут уж помочь будет сложно. Или он вас, или вы его, третьего не дано. Остается надеяться на помощь всяческих полезных сил.

На сем игра кончается, и завершается наш затянувшийся рассказ. Получив доступ ко всем аллодам мира, вы можете уже начинать готовиться к **Аллодам 2**.

**СИ**

Сергей **АМИРДЖАНОВ**




## Миссия 28