

Выбор Веры

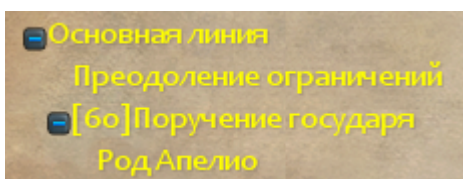
Начало пути

Перед тем как начать цепочку квестов по выбору веры следует убедиться, что у вас есть необходимые навыки "**Наблюдение**", "**Угроза**" и "**Убеждение**".

Чтобы получить задание "**Выбор Веры**" нужно получить 60 ур. развития персонажа и принять к выполнению все предыдущие Гид-квесты Энциклопедии.



Цепочка начинается с НПС Остин Апелио во дворце Апелио с квеста «**Поручение государя**».



В Хоссингере в списке квестов у вас появится «**Поручение государя**», в котором присутствует автопуть к правителю людей Остин Апелио.



Поговорив с Остином, вы получите квест **«Королевское поручение»** в ходе которого должны поговорить с Айвеном (стоящим неподалеку от короля), и он передаст вам задание государя.

Айвен расскажет кое-какие новости о том что Государь постоянно отправляет людей на исследование Города магов в Волшебной пустоши. Им удалось отыскать древние книги, в которых упоминается слово **«Дементинг»**.

Государь надеется, что этот артефакт удастся отыскать.



Вас отправляют на поиски этого артефакта, Королю известно, что найти этот артефакт очень сложно, поэтому у вас не будет ограничений во времени, но когда Дементинг будет найден, вы должны передать королю Остину. После этого разговора у вас появится квест **«Артефакт Города магов»**, так же у Айвен вы получите послание от Камера (кв. **«Поручение Казмера»**). В рюкзаке у вас будет Конверт, который нужно прочесть, после чего вам придется поговорить с представителем Львиных Сердец Костеблем Галленом

От Галлена вы узнаете, что слуги Казмера схватили одного подозрительного парня и едва не убили его. Парня и других подозреваемых держат в Деревне дозорных на юго-востоке от города Хоссингера.



Вам нужно срочно отправиться в деревню дозорных и отыскать их, таким образом вы получите квест **«Деревня дозорных»** где вам нужно встретится с Квилли, доверенным лицом Казмера. У Квилли вы узнаете что его дом, его семья, его деревня уничтожена. По его словам, несколько дней назад в деревню пришли несколько человек. Они остановились в деревенской гостинице. Квиллю они показались похожими на преступников. Позже ужасное лохматое чудовище несло по деревенской улице, убивая каждого, кто попадался на пути.

Незнакомцы усмирили оборотня, но в тоже время появились головорезы и стали на защиту оборотня. После разговора с Квилли у вас появится квест **«Пропавший оборотень»**, он находится на территории Мятежного союза, к востоку от деревни, оборотня нужно убить.



После убийства оборотня вам выпадет печать, и для того чтоб узнать побольше об этой печати, вам нужно навестить библиотекаря Терренса, ученика Назариуса.



Печать носит название **«Кровавый знак»**. Это древний магический артефакт, изготовленный в Городе магов. О его изначальном предназначении пока ничего не известно. Позже печать попала к магам-весперианам, которые превратили ее в Кровавый знак и наделили ее невероятной силой. В некоторых записях есть информация о том что Кровавый знак применяли для оживления мертвых, но этот артефакт подействует, только если у жертвы в момент смерти был при себе Кровавый знак.


Рассказ Мертвеца из могилы





Терренс укажет приблизительно местоположение покойника, северо-восточнее Цитадель Ночи, но при помощи магии Кровавый знак может указать точное местоположение. После разговора с Терренсом у вас появится новый квест **«Кровавый Знак»**, где вам нужно найти тело с Кровавым знаком.

Прибыв на место, активируйте в рюкзаке **«Кровавый знак»**, чтобы оживить мертвеца. Но просто так ничего вам не расскажет. У него будет маленькая просьба к вам. Нужно убить 99 наемников, и собрать их кровь нужно, чтобы получить кровь свободы. Когда вы принесёте ему кровь, Мертвец вам расскажет как использовали Кровавый знак в Городе магов и как этот знак его погубил. Перед тем как упокоиться с миром мертвец скажет фамилию человека, который за всем этим стоит: Каллен.

После разговора с мертвецом вам нужно возвращаться к библиотекарю Терренсу, но когда вы встретитесь с ним, он сделает вид, что не узнает вас. Для того чтобы выяснить причину странного поведения Терренса нужно использовать навык **Наблюдение** 

Терренс показывает вам приблизится и потом направит вас к Еве в Деревне Сумерек. Ева является Информатором на железном рынке и поэтому она не доверяет словам что не подкреплены монетой.



Она направят вас к торговцу Туччи, у него вы сможете купить весьма

недешевый веселящий порошок, в обмен на который Ева поделится с вами информацией.

Порошок можно купить у торговца за 1 бриллиант нумий, либо заставить отдать с использованием цепочки квестов:

Перед тем как направится в торговцу Туччи, нужно поговорить в Хоссингере с Галленом чтоб узнать о запрете торговли веселящим порошком и как поговорить с Туччи.

У Галлена появится для вас квест **«Веселящий порошок»**. Веселящий порошок продавали как лекарственное средство, но он вызывает галлюцинации и непреодолимую зависимость.



Даже если воин начнет принять его, он станет слабым и безвольным, поэтому он запрещён к распространению. У вас будет задача выяснить, откуда торговцы получают веселящий порошок и прекратить его поставки.

Чтобы получить от Туччи нужные сведения, вам нужно применить навык **Убеждение**



У торговца вы узнаете о то что он продаёт товары Мятежного союза в замен получает свой товар на лесопилке «Зарница», после разговора с Туччи у вас в рюкзаке будет веселящий порошок, который необходимо передать Еве, и не забыть сообщить об этом Галлену.



После получения веселящего порошка Ева направят вас к НПС Руис, который находится возле входа Кристальную долину Волшебной пустоши. Поговорив с Руисом вы узнаете что злые гномы оккупировали вход в Кристальную долину. Там они построили шахту, также они прислали поленья у входа. Если вы принесёте ему три кучки поленьев - он даст новую зацепку для поиска Дементинга: расскажет о своем отце и его предках.

Из рассказа понятно, что Дементинг был украден и подробности может знать капитан стражей Цитадели, которого зовут Зулонг.



Но, Зулонг у отказывает вас слушать и даже замахивается мечом на вас, и на то есть свои причины.

У вас появится кв. **«Загадочный народ»**, по которому нужно найти Каррела. Он является один из племени реддитов, про которое рассказывал ранее Руис. У Каррела вы узнаете что Дементинг находится в Цитадели Ночи. Но Каррел слишком ослаб, ему нужна магия чтоб окрепнуть, поэтому вы должны поторопиться и принести **50шт «Большой тоник ОМ»**, их можно достать у любого торговцам зельями.

Получив тоники Каррел расскажет про божественную тайну.

Распут Каррела



У вас появится на выбор два пути: выбрать Светлую веру или

Темную веру. Светлая вера откроет ваш разум божественному а Темная - позволит изучать все и осознать на практике. У вас откроется окно где вы можете узнать о светлой и темной вере. Заклучите сделку с Кэррелом, и ему Дементинг, и он укажет путь к



светлой или темной вере.

Очень важно получить как можно больше информации о своем противнике, поэтому вам нужно обратиться к Еве.

Ева посоветует вам поговорить с баронессой Каруэл, компаньоне Сноу, у нее вы узнаете побольше нужной информации.

Каруэл находится на Алой вилле. Для разговора с ней нужно применить навык

Угроза



У баронессы вы узнаете что она каждый вечер на заднем дворе Алой виллы встречается со Сноу. После разговора с баронессой на заднем дворе вы увидите НПС Извозчик. На самом деле он и является Сноу, и каким-то чудом, он будет на вашей стороне.



После долгого разговора с ним у вас появится задание убить барона Гхеда потому что Дементинг подчинил своей воле барона, и теперь он не подчиняется приказам Остина и Сноу.

После сдачи меча Каррелу вы узнаете что в него заточен дух Шелтона, убийцы магов.



Магия слишком ослабла тело Каррела, ему не справиться с духом Шелтона, поэтому вы должны ему помочь. Каррел призовет дух Шелтона и вы его усмирите.



Примечание: Если с первой попытке вам не удастся усмирить проклятый меч, вы можете попросить брата Вэнн у который вы выбрали путь веры, призвать его снова. Дух нельзя призвать чаще, чем раз в 5 минут)

Усмирив духа вы получите навык **«Светлый путь»** или **«Темный путь»**, после чего вам нужно найти проповедницу Эйфель в Хоссингере и узнать про усиление веры и про правила пути веры.

Правила Светлой и Темной веры



Начиная с 10 уровня веры, через каждые 10 уровней веры герой обязан проходить испытания совершенства, чтобы повысить **свой максимальный уровень веры**.

В ходе этих испытаний персонажу необходимо выполнить некоторые квесты за отведенное время.

Испытания считается пройденным, если все квесты были завершены вовремя. Посланник Эйфели в Храме веры даст вам первое задание.

Вам необходимо завершить 1 задание приказа славы где нужно убить 240 монстров, а далее надо убить еще 20 кровожадных воинов.

Это задание не является испытанием совершенства, но вам необходимо выполнить его, чтобы понять принцип.

[На сайт игры](#)

Revision #7

Created 28 May 2023 21:17:21 by Главный Редактор

Updated 13 November 2024 20:44:21 by Главный Редактор