

# Выбор второй веры



Как уже большинству известно, с 60 уровня персонажа, игрок имеет возможность получить **веру**, для этого он делает **цепочку заданий** начиная с НПС Остин Апелио в Хоссингере, в конце этой цепочки игрок может выбрать веру: темную или светлую. Многие выбирают свою первую веру и сомневаются, вдруг они не правильно выбрали ее? Не стоит переживать, так как веру можно поменять, для этого необходимо иметь 80 уровень персонажа и 60 уровень веры.

Если вам необходимо поменять веру, и у вас выполнены оба условия, то подойдите к НПС Галлен в Сумрачной галерее около фонтана в Хоссингере и возьмите задание **"Новые возможности"**. По завершении данного задания вы сможете поменять свою веру.

## Старый друг

После того, как вы выберете задание **"Новые возможности"** у вас появится цепочка с заданиями. Первый квест будет **"Новые возможности: Старый друг"**

**Описание:** Галлен расскажет Вам о великой миссии и попросят найти Аллена который находится в Шепчущем лесу

**Цель:** Вы должны отправляться в Шепчущий лес и поговорить с Алленом.

**Награда:** опыт и нумии.

## Поиски криолита

**Описание:** После разговора с Алленом, вы узнаете что тело некоего Рональда исчезло, и судя по всему, от страшного проклятия. Любое сверхъестественное действие, выполненное с помощью магии, оставляет особый магический след. Аллену очень надо узнать правду, и поэтому он просит вас добыть нужные ингредиенты для создания ритуала, с помощью данного ритуала можно восстановить события прошлого. На словах все просто: нужно найти

следы и по ним найти источник использованной магии. Но на деле не все так просто.

Чтобы совершить ритуал, понадобятся редкие магические артефакты, а также нужно точно знать, где и когда произошло то событие. К счастью, у Аллена есть свидетели, которые назовут точное время и место. Остается лишь найти нужные артефакты. Во-первых, Аллену нужен свиток с описанием ритуала, он уже отправил гонца с посланием к своему прежнему учителю, надеется, что учитель ему поможет.

Во-вторых, ему понадобится 3 древних криолита. Нужны камни, в которых энергия копилась не менее двухсот лет. До священной войны за Осту найти такие камни было проще простого, но когда все прознали об их силе, они стали большой редкостью, но тем не менее Аллен просит вас добыть 3 штуки.

**Цель:** По просьбе Аллена отправляйтесь в Шепчущий лес и найдите 3 древних криолита, но перед этим загляните на Железный рынок к Еве. Она поможет найти то, что вы ищите.

**Подсказка к заданию:** Если вы выполните задание Евы, то в награду она даст вам Древний криолит.

## Съедобное-несъедобное



**Описание:** Рыцари Львиных Сердец запретили Еве появляться в Хоссингере за торговлю веселящим порошком. Теперь она не может приобрести даже самые обычные товары.

**Древний криолит** - это очень редкий камень, но Еве нужнее колбаса и хлеб. Если вам нужны криолиты, то купите для Евы несколько вареных колбас и несколько булок сырного хлеба.

**Цель:** Ева просит вас купить 50 вареных колбас и 15 булок сырного хлеба. В благодарность за вашу помощь Ева отдаст вам древние криолиты. Вареные колбасы и сырный хлеб продает лавочник **Норман** в Хоссингере.

**Награда:** Опыт, нумии и древний криолит 3 шт.

После добычи древних криолитов, возвращайтесь к Аллену. У Аллена вы получите новое указание, найти духа предвидения.

## Тот самый эльф



**Описание:** Эльфы больше других рас предрасположены к магии, они буквально могут чувствовать ее. Эльфы почитают природу и не приемлют разрушение, поэтому они никогда не изучают и не используют заклинания, способные причинять вред живым существам. Если верить слухам, некоторые эльфы чувствуют магию особенно тонко. Их называют "Духами предвидения", но о них знают лишь немногие. Пока еще никто не может объяснить, откуда это сила берется.

**Цель:** Найдите среди эльфов духа предвидения. Справившись с заданием, возвращайтесь в Шепчущий лес к Аллену.

**Подсказка к заданию:** Отправляйтесь в Хоссингер по автопути и в Трихраме найдете Фрейдалиас

## Дух предвидения



**Описание:** Королева эльфов, Илианте Небесноликая знает только одну эльфийку, ставшую духом предвидения, и это Илианте Божественная.

**Цель:** Фрейдалиас даст вам разбитую звезду, древняя арфа барда, и попросит вас отнести ее Илианте Небесноликой в Шепчущем лесу.

**Награда:** Опыт и нумии.

Поговорив с Илианте, вы завершите задание **Тот самый Эльф**, после чего вам нужно поговорить с Алленом, который находится рядом, как не звучит банально, но Аллен будет очень удивлен узнав, что Илианте является духом предвидения, тем не менее он будет очень рад.

## Новый враг



**Описание:** Собрав все ингредиенты, Аллен начнет ритуал, после чего узнает, что Рональд стал жертвой проклятья могущественного демона. Он чувствует, что источник этой магии находится рядом, где-то к западу от сюда.

По слухам, это место облюбовали адепты Крови, поклоняющиеся силам Зла.

**Цель:** Отправляйтесь на запад к Ореховому холму и убейте 20 адептов Крови (заклинателей крови и кровавых медиумов).

**Подсказка к заданию:** У одного из адептов Крови вы найдете письмо, оно написано на незнакомом вам языке, принесите письмо Аллену.

**Награда:** Опыт, нумии и письмо.

## Враг из Преисподней

**Описание:** Это письмо написано на древнем языке. Аллен прочтет его для вас, в письме подробно описывается сложный ритуал призыва. Маг, совершивший его, может общаться с демонами Преисподней. Но самое интересное, они собираются использовать магию демонов, чтобы убить короля Остина! Бедный Рональд... На нем они просто испытали действие заклинания. Сейчас у Аллена слишком мало информации, и он не может определить, кто написал это письмо, но вам нужно найти способ убить призванного демона и помешать адептам исполнить их план. Для этого, Аллену нужен особый артефакт, но у него его нет. В этом вам поможет старый знакомый реддит Каррел.

**Цель:** Отправляйтесь к Судным вратам и найдите реддита по имени Каррел. Расспросить Каррела о том, как можно избавиться от демонов.

## И снова Реддит



**Описание:** Поговорив с Каррелом вы узнаете, что он уже давно не видел этих тварей, еще с тех времен когда город магов был еще цел, тогда маги часто поддерживали связь с миром демонов.

Маг-император Чарльз не раз возглавлял поход против демонов в Преисподнюю. Скажем так, им редко удавалось уходить от возмездия императора - он был сильным магом и талантливым полководцем.

**Цель:** Расспросить Каррела о том, как можно избавиться от демонов.

## Поиски меча



**Описание:** Насчет ритуала, до призыва демона на теле жертвы незаметно ставится клеймо. Призванному демону приходится убить жертву, чтобы освободиться и вернуться в свой мир. Действия этого проклятия невозможно прервать, и с его помощью можно призвать лишь некоторых демонов. На зов могут откликнуться кровавые демоны и еще несколько высших демонов. У Каррела вы еще узнаете что для ритуала вам нужен Дементинг. Тут вам нужно навестить короля Апелио, благо он не понимает ценность данного артефакта и он без проблем даст его вам.

**Цель:** Отправляйтесь во дворец Хоссингера и возьмите Дементинг у короля Остина Апелио.

## Не старт



**Описание:** После того, как вы вернете дементинг Каррелу, ритуал будет готов, и Каррел сможет призвать для вас демона. У Каррела будет маленькая просьба, когда вы будете сражаться с демоном, постарайтесь держаться от него подальше - а то его воротит от одного запаха этих созданий...

Покончив с ним, вернитесь к Каррелу с дементингом - у него будет для вас небольшой сюрприз.

**Цель:** Поговорить с Каррелом и узнать по больше о призыве демона

## Смерти демону

**Описание:** Когда будете готовы, Каррел призовет для вас Кровавого Демона.

**Цель:** Убить высшего демона клана крови.

**Подсказка к заданию:** У вас будет время для убийства данного демона, если вы не успеете, то вы можете еще раз поговорить с Каррелом чтобы он призвал его для вас.

## Удобная возможность



**Описание:** Вам удалось блестяще справиться с заданием. Вы уже многое знаете и отлично умеете применять свои знания в бою. Пора вам сделать еще один шаг вперед. Помните тот день, когда перед вами стоял выбор, по какому пути идти дальше? Вы становитесь на один шаг ближе к богам! Для вас нет границ - вы можете использовать навыки и другого пути.

**Цель:** В зависимости от выбора, который вы делали в первый раз, у вас будет в задании имя НПС, который вас обучит второй вере, например если у вас первая была темная вера, то вам нужно поговорить с Кеджи Вэнном для выбора светлой веры.

В разговоре с Кеджи Вэнном вы получаете задание "**Начало светлого пути**", где вам понадобится усмирить Дементинга.



После усмирения дементинга вы получите навык светлый путь. Как только вы получите данный навык для светлой веры, или навык темный путь - для темной веры, ПКМ на нем, для активация веры.

---

[На сайт игры](#)

---

Revision #6

Created 28 May 2023 21:23:50 by Главный Редактор

Updated 5 February 2025 20:17:27 by Главный Редактор