

Советы

Перед установкой плагина

Для начала расскажу о совместимости, о которой немного сказано в ReadMe-файлах. В принципе, дополнение должно быть совместимо со всеми версиями игры и плагинами, так как Акавир – совершенно другой континент. Важно, чтобы не допускались одинаковые имена предметов (допустим, если в «Легендах» есть меч с ID вида “AMegaSaber” - нужно, чтобы ни в одном из подключенных Вами плагинов не было объекта с таким же ID).

Дополнение изменяет интерфейс. В частности, меняется игровая заставка и фоновая музыка. Если Вы не хотите этого, не распаковывайте файлы Video\Map loop\Map loop.bik и Music\Special\tes4title.mp3.

В дополнении есть LOD-ландшафты. Однако не используйте их с установленными в настройках малыми или средними размерами текстур. Нормальное отображение LOD будет только при максимальном разрешении текстур.



Измененная заставка

1. Отсутствие карты Акавира – с одной стороны баг, с другой – особенность геймплея. Если Вы все же хотите посмотреть полностью на континент, скачайте с официального сайта карту Акавира. Она покажет примерное место нахождения объектов. По непонятным причинам карта просто не отображается в игре.

2. Нельзя использовать новую расу Акавири в начале игры, так как не прописаны диалоги с персонажами в Имперской Темнице. Не начинайте игру с этой расы, Выберите стандартную. Когда будете у Выхода из канализаций, если Вы хотите, поменяйте расу на Акавири.

3. Поиск сокровищ – задание, в котором герою дается карта сокровищ. Не играйте на Высоком разрешении, так как карта будет очень мелкая. Или при Выполнении этого задания не старайтесь искать клад самому.

4. Самый *глучный* квест – «Путешествие в Главный Город Акавира». Наберитесь терпения, сохраняйтесь на разные слоты. Чаще всего игра вылетает именно на этом квесте, по каким причинам – не понятно.

5. Не убивайте всех подряд – это может привести к падениям основной сюжетной линии.

И, напоследок, несколько советов по прохождению:

1. Если на компасе обозначен объект, подойдите к нему и подождите секунд 5-6. Это необходимо для активации скриптов.

2. Будьте терпеливы, если персонажи вдруг врежутся в камень или столб.

3. Если персонаж подошел к нужному по сценарию объекту, но действие игры не происходит, попробуйте «толкнуть» его.

4. Некоторые диалоги, особенно Истинных Акавири, невозможно озвучить. Поэтому, используйте клавишу Esc во время диалогов с персонажем, чтобы прочесть его реплику.

5. Используйте игровую консоль только в тех случаях, когда это крайне необходимо (при исправлении багов). Применение читов может привести к обрыву сюжетной линии.

6. Не используйте сочетание клавиш Alt+Tab. Игра может зависнуть, выдать ошибку, но также может ничего этого не случиться. Если Вам очень часто приходится сворачивать приложение, лучше запустите игру в окне (настройки OblivionLauncher)

7. Некоторые дома не имеют дверей - уж слишком большое количество локаций нужно было бы сделать.

Прохождение дополнения «Легенды Акавира»

Обучающий квест

Введение в Акавир

Включите в загрузку дополнение «Легенды Акавира». Загрузите любое сохранение. После того, как Вы появитесь в игровом мире, в Ваш журнал должно добавиться сообщение «Введение в Акавир» с указанием инструкций. Нового героя для прохождения начинать необязательно. Вам также предложат включить обучающие подсказки – Выбирайте сами, использовать их или нет.

Обратите внимание, что если Вы начнете новую игру за расу «Истинные Акавири», то не сможете выйти из тюрьмы. Однако Вы можете выбрать «безболезненно» эту расу у Выхода из Имперских канализаций в начале игры.

Отправляйтесь в Имперский Город, район Талос Плазы. Зайдите в гостиницу «Тайбер Септим». Вас будет ждать капитан Лион.

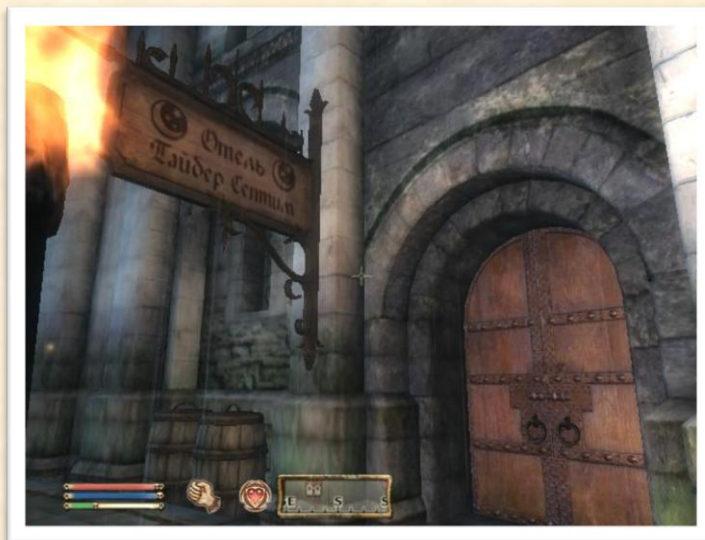
Основной квест

Экспедиция в Акавир, часть 1 (до корабля)

Зайдите в гостиницу. К Вам подойдет Элион и попросит Вас явиться в таверну порта Имперской Береговой Линии. Он хочет, чтобы Вы сопроводили его экспедицию на Акавир.

Откройте карту и используйте быстрое путешествие в район Береговой Линии. Пройдите прямо по мосту к башне, а затем сверните налево. В «новых» постройках есть «Портовая таверна». Зайдите туда. Если Лиона не окажется, подождите несколько времени.

Присядьте за стол и поговорите с капитаном. Он выдаст вам 2500 монет, а так же оружие по подписанию контракта. Обратите внимание, что полученное оружие нельзя снять. Это необходимо для Выполнения скриптов в квесте в данный момент игры.



Основной квест

Экспедиция в Акавир, часть 2 (задания на корабле)

Отправляйтесь на корабль и поговорите с Ранной Радгард. Она расскажет Вам, что к экспедиции должна присоединиться вторая группа, о которой Лион не упоминал. Поднимитесь наверх и расспросите про вторую группу у Элиона – он будет у штурвала; ответит, что ничего не знает об этом и слышит такое впервые. Последуйте его предложению и отправьтесь спать. Спуститесь на корабль, пройдите в самую дальнюю часть – это и есть Ваша каюта на корабле. Активируйте кровать (какая-либо другая кровать не сработает), персонаж автоматически «проспит» некоторое время. Первый раз Вы проснетесь от шума, проплывая около Леявина – значит, корабль уже в пути! Отправьтесь в каюту Лиона на верхней палубе. Он расскажет Вам довольно много об Акавире и своем корабле, попросит помочь в беде – в трюме корабля развелись крысы. Отправляйтесь туда и очистите трюм, за что Лион наградит Вас несколькими золотыми. В подвале возьмите несколько бутылок из-под рома – в них скопилось немного яда, которого можно использовать в бою.

Рапортуйте Лиону об успешном Выполнении задания. Выйдите из его каюты. Управление будет временно недоступно – к Вам подойдет штурман Семун и попросит сплавать за бутылкой за бортом – возможно, там есть послание. Следуйте за маркером задания и возьмите бутылку, возвращайтесь на корабль. Семун предложит прочитать письмо – прочтите его и сообщите Лиону. Он будет шокирован письмом первого владельца «Заветного».

Спускайтесь вниз и поговорите с Ранной. Она вам задаст несколько вопросов, отвечать на них не имеет большого значения – результат добавит Вам несколько очков добра\отступника. Далее отправляйтесь спать в свою каюту.

Основной квест

В море, часть первая

Вам приснится сон, но вспомнить его так и не сможете. Обрывки мыслей будут у Вас в голове. Обернитесь назад – к Вам уже бежит Ранна Радгард с поручением. На этот раз придется зажечь фонари

Прохождение дополнения «Легенды Акавира»

на корабле. Следуйте за Ранной вверх, поговорите с ней, научитесь заклинанию удара огня. Если обучение было включено, то расположение фонарей будет указано стрелками. Если нет, то 2 фонаря находятся на носовой части корабля. Обратите свой взор вверх и на дальнем парусе есть два темных фонаря. Используйте заклинание на них, и квест будет Выполнен. Отправляйтесь в каюту и ложитесь спать.

Основной квест

В море, abordaj

Вы проснетесь и окажетесь в трюме. Корабль захвачен. Рядом с Вами Семун, которого тоже ограбили и кинули в трюм. Вещей у Вас пока что нет, но позже их вернут.

Поднимайтесь вверх – команда примет бой с последним из пиратов. Лион мертв. Команда принимает решение зачистить корабль пиратов и отправиться на нем дальше, в Акавир.

Отправляйтесь на корабль пиратов, но прежде Вы можете найти сундук с золотом пиратов. Спускайтесь вниз, в корабль пиратов. Рутерморф отправляется в каюту капитана. Именно там Вы должны встретиться, тем более, что люк заклинило и обратно выбраться невозможно. Дойдите до каюты капитана. Дальше все увидите сами.

Основной квест

Деревня Фирланд

Очнетесь Вы уже в Акавири. Корабль был сожжен, а Вы чудом выжили. Можете следовать за Ранной, а можете искать приключения самостоятельно, хотя этого делать пока что не стоит.

Встретьтесь с Ранной в таверне Фирланда. Она начнет разговор, но Вы очень устали и не замечаете, как засыпаете. Когда Вы проснетесь, Вас будет окружать окровавленная таверна и трупы стражей. Пройдя через пещеры, Вас встретит Лорд Акавири в облике Рутерморфа. Именно он отправил Вас в этот кошмар и сохраняет Вам жизнь – таверна почти вся сожжена.

Оказавшись у входа в таверну, к Вам бежит Ранна. Она не понимает, что тут такое происходит. Наступила ночь, и самое время найти место для отдыха. Ранна предлагает следовать за ней – за городом обустроено несколько палаток. Также в сундуке лежат Ваши вещи.

Основной квест

Введение в Торговую Компанию Акавира

Наутро Ранна даст Вам возможность заявить о себе в Фирланде, выполнив «поручение» Торговой Компании. Кузнец в Фирланде должен доставить в отделение Торговой Компании Акавира, что по другую сторону озера Фирланда, партию оружия. Но у кузнеца много дел, а вам давать серьезные поручения пока что рано. Поэтому он хочет проверить Вас, справитесь ли Вы честно с доставкой оружия.

В это время у Вас добавится список уникальных навыков. Набор их зависит от вашего класса: воин, маг или вор. Развивая социальные навыки вора, у Вас появится возможность лгать персонажам, избегая ненужной работы или получив дополнительную Выгоду.

Отправьтесь на другой конец озера, зайдите в Главное отделение компании. Спросите у секретарши, где найти главу отделения и поднимайтесь вверх. В это время в Компанию зайдет подозрительный человек. Лицо разглядеть невозможно, но он оставит для Вас в витрине письмо. Теперь поднимайтесь с главой компании вверх и успешно завершайте доставку. Возвращайтесь к кузнецу за наградой, но не забудьте прочесть письмо.

Чтобы получить следующее задание, найдите Ранну Радгард. Помните, что в перерывах с 14 до 16 она совершает прогулку на лошадях, а вечером ложится спать в своей палатке.

Основной квест

Пожертвование храму

Ранна попросит Вас для улучшения репутации сделать благотворительный взнос в местный храм. Храм этот находится рядом с таверной Фирланда. Подойдите к наставнику храма и спросите про жертвование – он откажется с Вами говорить на эту тему. Убедите персонажа и попробуйте снова. Он примет жертвование и задание будет завершено, однако, если Вы хотите, то можете выполнить дополнительное поручение наставника храма.

Оptionальный квест

Контрабандисты

Дальше Ранна даст Вам более серьезное поручение от Легиона Фирланда. Вам нужно будет поговорить с Гемандом, главой поселения в Центре Фирланда, на 2 этажа здания. Он скажет, что вся информация о контрабандистах у разведчицы хаджитки Мирены. Она появляется в здании Центра в

Прохождение дополнения «Легенды Акавира»

промежутке от 14 до 16 часов вместе со стражем Армадитром. Дождитесь их и отправляйтесь логово врага.

В данной миссии необязателен положительный исход: арест, убийство контрабандистов или получение взятки, а так же нападение с Вашей стороны на Армадитра – все это может завершить квест. Помните, что за каждое действие даются очки героя\отступника.

Опциональный квест

Поиск сокровищ

В следующий раз Ранна скажет, что уже почти все готово для путешествия в Главный Город Акавира – Сейхолл. Но прежде не помешало бы получить небольшую сумму денег. Она находит карту возможного расположения сокровищ. У Вас есть 2 варианта – найти сокровища самому или отдать это поручение Ранне, а самим сходить за лопатой в конюшню Фирланда.



1. Клад находится здесь

Совет: предпочтительнее сходить за лопатой самому, а поиск оставить на совести Ранны

Первая ситуация: поиск сокровища вручную. Карта старая, поэтому многие объекты не соответствуют действительности. Однако клад здесь.

Вторая ситуация: возьмите лопату и следуйте за Ранной. Когда она определится с местом, активируйте лопату из списка оружия инвентаря. Если у Вас получится найти клад, обязательно возьмите Амулет Скрытой Силы и Свиток Первых Поселенцев.

В данной миссии необязателен положительный исход: обязательное нахождение клада необязательно.

Необязательный квест

Мои сокровища!

К Вам подойдет с разговором Ранна и скажет, что недавно получила письмо с угрозой, что карта не принадлежит нам, и, следовательно, сокровища не наши. Чтобы доказать свою правоту, Вы можете отправиться в таверну рабочего квартала Фирланда (на востоке от центра деревни) и поговорить с эльфом. Вы можете отказаться от клада, убедить в том, что он не прав или вызвать его на дуэль.

Основной квест

Путешествие в Главный Город Акавира

При отказе от Выше описанного квеста или его выполнении\провала активируется квест «Путешествие в Главный Город Акавира». Подойдите к Ранне Радгард и отправьтесь с ней в здание конюшни Фирланда, к заведующей лошадьми. Она даст разрешение – теперь приведите Геманда из здания Центра Фирланда к пункту сбора. Дождитесь, пока лошадей приведут к пункту сбора. Дальше поговорите с Ранной Радгард и отправляйтесь в путь. В пределах деревни передвижение будет с малой скоростью, а за ее пределами – рысью. Следуйте за Ранной.

Случайный уровень: около поселения «Холмистый путь» могут произойти разные события

- 1) Нападение на героев войсками Цаэсок. В этом случае держите оборону в течение минуты, затем окликните в бою Ранну (или она подойдет к Вам сама). У нее появится идея – поджечь дерево, тем самым привлечь внимание стражей из «Холмистого Пути». Продержитесь до наступления легиона из деревни и одолейте Цаэсок, отправляйтесь в поселение.
- 2) Ничего не происходит, лошадь Геманда убегает от него, а ему приходится бежать сломя голову за ней в деревню. Вы и команда заходите в таверну и обсуждаете планы.
- 3) Сначала ничего не происходит. Но когда Вы будете находиться в таверне, может случиться нападение на «Холмистый Путь». Сражайтесь храбро и мужественно.

После одного из 3 вариантов Ранна будет сопровождать Вас с Гемандом до Сейхолла. Через промежуток в 20 секунд Ранна будет периодически разговаривать с Вами – не пытайтесь убежать с дороги и совершать иных поступков.

Основной квест

Главный Город Акавира

Вот Вы и в Сейхолле. Следуйте за Ранной в Ваш рабочий район. Возможно, Геманд не будет следовать за Вами. Не обращайте внимания. Ранна зайдет вместе с Вами в дом – он будет пустой, так как за время отсутствия хозяев воры смогли унести все, что можно. Затем персонажи отправляются на

Прохождение дополнения «Легенды Акавира»

проверку дома Ранны – к счастью, все в сохранности. Для начала она даст Вам спальник, который можно будет разместить в доме. Но жить в Сейхолле без документов невозможно – стража быстро пресечет чужеземцев. Найдите Геманда – возможно, он еще идет в свой дом, возможно, он уже там. Когда он достигнет дома, Вы сможете получить поддельное удостоверение гражданина Акавира. После обратитесь к Ранне, она подскажет Вам, что делать дальше.

Основной квест

Вводный курс в Гильдию Бойцов.

Для того, чтобы получить репутацию честного гражданина, Вам нужно вступить в Гильдию Бойцов. Напомним, что город делится на 3 части: рабочий квартал, центр и торговый квартал. Главная улица Сейхолла проложена от Западных ворот через центр и с Выходом в Южные Ворота. Гильдия Бойцов находится на этой улице, рядом с центральным кварталом. Поговорите с Гардом Эльмосом, он задаст Вам пару вопросов и решит, принимать Вас в гильдию или нет. Отвечайте «Я хочу стать наемником», чтобы вступить с первого раза. Затем с Вами поговорит Кен Тоссер, спускайтесь вниз и поговорите с ним за столиком. Первое задание – усмирить пьяного орка в таверне «Полет Феи». Отправляйтесь туда с Кеном. Поговорите с хозяйкой таверны (можно попросить у нее «Путеводитель по Акавиру» с отметками основных мест на карте) – орк появляется в таверне вечером. Скажите это Кену и прождите время, появится орк. Попробуйте его усмирить словами: если не получится, действуйте силой. Следующие контракты Гильдии Бойцов берите у Кена.

Оptionальный квест.

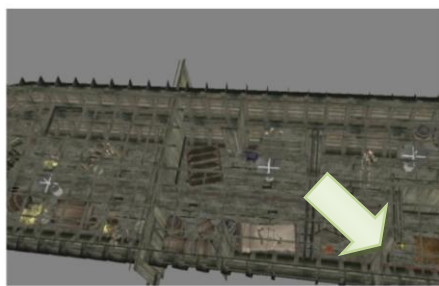
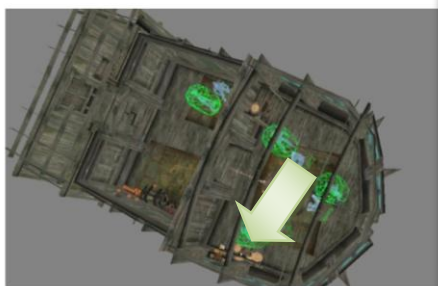
Шахтеры в заложниках

В следующем задании вам придется отправиться в разрабатываемую шахту и отбить ее от разбойников. Но перед этим (если не хотите заработать очков отступника) отправьтесь в подвал Гильдии Бойцов и возьмите у кузнеца оружие. Теперь отправляйтесь в шахту, она отмечена на карте. Отдайте двум шахтерам оружие – получите несколько очков героя. Вы получите ключ, спускайтесь в шахту и ликвидируйте разбойников. Если шахтеры будут убиты – награда за задание будет соответственно уменьшена. Но если у Вас развиты навыки красноречия, то, может быть, Вы обманите Кена.

Дополнительный квест

Чаша Цаэски

Если у Вас развита атлетика, то Вы сможете принять это задание. Чаша Цаэски находится на затонувшем корабле рядом с островами Гоблинов. Попастъ туда можно через лодочника в порту Сейхолла, или отправившись от «Места крушения» на юг. Когда окажетесь на Островах, зайдите в домик и поговорите с рыболовом. Он расскажет про затонувший корабль. Артефакт Вам придется искать самому, и оказаться он может в разных местах. Доставьте чашу в Гильдию, и задание будет завершено.



В одном из трех случаев случайным образом будет находиться Чаша Цаэски.

Оptionальный квест.

Воры в Торговой Компании

До Кена доходит неофициальное предложение от Торговой Компании Акавира. В Сейхолле, в склады, проникают воры. От этого часть товара Компании пропадает, и они несут убытки. Стража ничем помочь не может – воры работают очень четко.

Отправляйтесь в Торговый Квартал Сейхолла, зайдите в Мэйн и поговорите с главой компании. Он отправит Вас в склады к охраннику, а тот заявит, что у Вас нет пропуска в склады. Придется возвращаться к начальнику и брать разрешение. Однако, если у Вас развит навык вора «Лживость», может возникнуть очень интересная беседа. Когда получите разрешение, отправляйтесь в склады, дождавшись ночи.

Зайдя в склад, поверните направо и спрячьтесь за небольшой баррикадой, активировав мешок с надписью «спрятаться». Скоро появятся воры. Поднимайтесь наверх и накажите преступника. Второй вор сбежал, но Вы можете его догнать. Потайной люк в склад находится за книжной полкой. Если догоните и накажите второго вора – получите небольшой бонус. После скажите начальнику Компании об успешной работе. Задание Выполнено. Возвращайтесь к Кену Тоссеру, получайте повышение. На этом задания Гильдии Бойцов завершены.

Оptionальный квест.

Вступление в Гильдию Магов

Отправляйтесь в Гильдию Магов, поговорите с Каркидом. Он примет Вас в гильдию, но заданий пока что не даст. Вам нужно пройти обучающий курс мага. Поговорите с ним на эту тему, и Вы окажитесь в тренировочном подвале. Следуйте советам Иллеагры, Выполняя тренировочные задания. В конце Вас ждет тест на знания истории Гильдии. Ответы: Псиджикский Орден, В одиночку, Ванус Галерион, Совет Архимагов, Нематериальность. Если Вы ответите неправильно – не беда, есть масса других вариантов уговорить Иллеагру зачесть Ваши ответы.

Оptionальный квест.

Сбор трав

После Выполнение задания Вас попросят собрать несколько трав, а это «15 листков примулы, 10 семян чертополоха и 8 ростков пустырника». Вы можете отправиться в оранжерею Сейхолла или же посетить лавку алхимика.

Основной квест

Охладите пиво!

Дальше Вас попросят помочь хозяйке таверны «Полет Феи». Отправляйтесь туда, изучив заклинание холода (любое). Поговорите с хозяйкой и спускайтесь в подвал, кастуйте на бочку заклинание холода, а затем огня. Дальше все увидите сами.

Основной квест

Мантия Акавирского Мага

Каркинд скажет, что недавний случай в таверне достоин того, чтобы Вы стали настоящим магом. Каждый новичок обязан получить Мантию Акавирского Мага, пройдя испытание в «Форте Черного Мага». Он находится на границе регионов Цазски и Сейхолла. Попасть можно туда пешком или уговорив лодочника в порту Фирланда. В форте скелеты неуязвимы для обычного оружия – используйте магию или яд из бутылок рома, которые Вы могли взять в начале путешествия на Акавир. Дойдите до конца руин. На втором уровне Вас встретит маг и выдаст мантию. Чтобы быстро телепортироваться из форта, активируйте камень позади мага.

Основной квест

Обычный случай в Сейхолле

Отправляйтесь в Сейхолл. Если Вы заметили, то задание Гильдии Магов не закончено, а маркер указывает на одну из улиц города. Отправляйтесь в переулок между домом Губернатора и домами – там произойдет сцена поимки вора.

По сценарию, вор попытается отвлечь внимание стражников, столкнув Вас, но у него это не получится. Вора споткнется и упадет, а гвардия Губернатора выскажет Вам благодарность. Скоро Вы получите задание от Губернатора, а сейчас отправляйтесь в дом к Ранне.

Она поделится с Вами информацией об Акавири и предстоящих целях, а командир Геманд покинет материк по приказу Совета.

Дальше Вас ждут задания от губернатора.



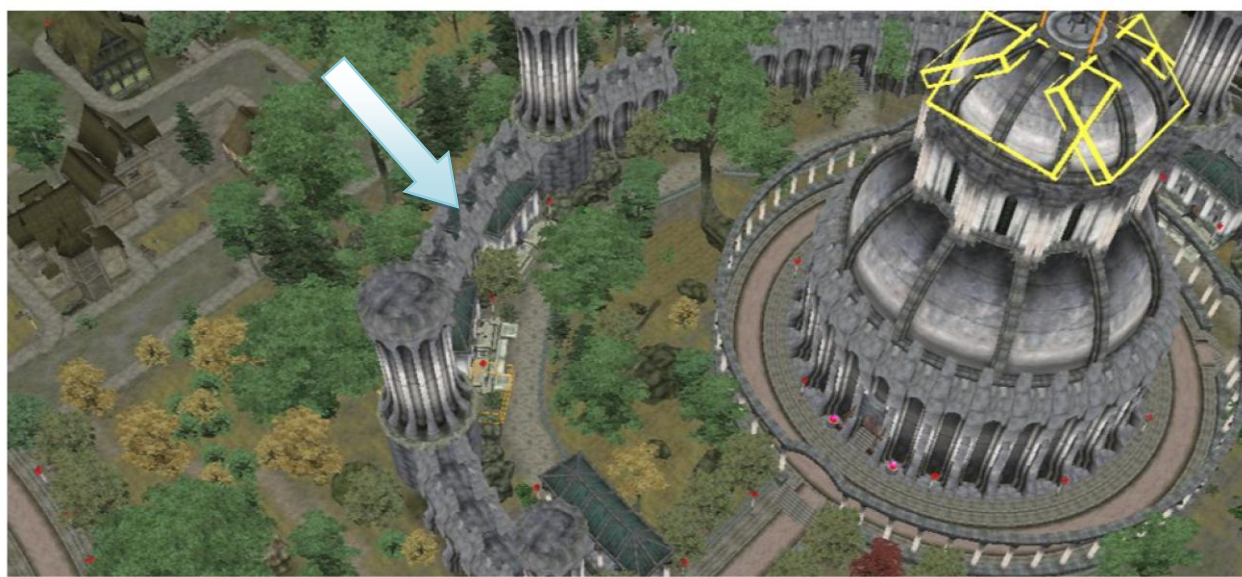
2. Здесь произойдет сцена ограбления Губернатора

Прохождение дополнения «Легенды Акавира»

Основной квест

Пропавшее кольцо

Губернатор расскажет о том, что его отношения к Совету скоро перерастут в настоящую войну. А совсем недавно у него украли его фамильное кольцо с магическим камнем. Вы должны провести небольшое расследование. Спросите у гвардейца Ганта – он дежурил в ту смену, когда была обнаружена пропажа кольца. Он будет рассержен: еще бы, каждый винит в этом преступлении его. Он выскажет свои подозрения о том, что в этом замешан один из советников – недавно он увидел кольцо с камнем на руке одного из них. Отправляйтесь в здание Совета Империи и расспросите про Советников. Некоторые Советники проживают временно в покоях Совета, в домах вокруг стены Совета. Направляйтесь к Советнику Леварда. На его руке будет то самое подозрительное кольцо. Вам придется убедить его рассказать о кольце или использовать социальные навыки. Без разницы, каким путем Вы достанете это кольцо – только не применяйте силу.



Дом Советника Леварда

Заберите кольцо и отправляйтесь к Губернатору. При диалоге с Губернатором скажите «Я нашел кольцо случайно» - Губернатор вознаградит Вас, в случае же «Я нашел его у Советника» Вам придется сходить и извиниться перед Советником.

Необязательный квест

Военная помощь Сейхоллу

Губернатор озабочен тем, что военный потенциал город слабеет. Советники думают только о своем богатстве, забыв о том, что над империей все еще есть опасность нападения со стороны Камалей. Губернатор попросит Вас отправиться по городам Империи с просьбами помочь в обороне города. В большинстве случаев Вам откажут, а если и помогут, то помощь эта будет заметна в финальной битве за Сейхолл в случае, если Вы сдадитесь Совету.

Оptionальный квест

Последняя команда Генерала

Губернатор назначит Вас в ряды своей гвардии и даст Вам шанс исправиться перед Советом. Генерал войск Империи должен отправиться в Ионит на военное совещание, однако толпы недовольных граждан мешают попасть на корабль. Ваша задача – сопроводить генерала до корабля через главную улицу. Не отставайте от генерала или доведите его до конца – в любом случае на генерала будет совершено покушение, от ваших действий зависит, сколько пунктов героя \ отступника Вы получите. После провала задания Вы окажетесь в здании Совета – губернатор будет общаться с Советником насчет Вас. Настроение правящих кругов ухудшилось. Они предчувствуют что-то недоброе.

Основной квест

Разоблачение маски.

Отправляйтесь в дом Ранна, насторожившись словам Губернатора о том, что вокруг Вас много тайн. Обыщите дом Ранна – на столе будет находиться ее письмо к Совету. Окажется, что и Ранна, и Геманд – лица, введенные в экспедицию Элиона Акавирским Советом. Цель Ранна – понять, каким образом Элиону удавалось проникать через «Предел Невозможности». После этой чудесной находки придет Ранна – но уже поздно, Вы узнали часть правды. Ранна убежит из дома, а Вы захотите спать.

Прохождение дополнения «Легенды Акавира»

Ложитесь на ближайшую кровать.

Основной квест

Мир Снов

Вы находитесь в Мире Снов Лорда Акавира. Найдите ключ «своей души», а затем откройте им «дверь в свою душу». Активируйте святящийся камень, отбейте атаку скелетов, и снова активируйте камень.

Необязательный квест

Побег

Вы проснетесь в палате Губернатора. Во сне вами управлял Лорд, и от вашей руки убит Губернатор. Далее к Вам придут стражи и попытаются арестовать. Попытаться совершить бегство или сдаться в тюрьму – Выбор за вами, кроме дополнительных очков кармы это ничего не изменит.

В темнице Сейхолла сначала подойдите к двери, а потом прождите время на кровати. Дальше Вас придут навестить либо Ранна, либо Идущий за Правдой, или Пират – зависит от ваших действий. Но поговорить о делах не удастся – в вашу камеру под конвоем доставляют одного из революционеров. Разговор с ним ничего не принесет, кроме обещаний, что за ним придут и заберут отсюда. Прождите время. За стеной Вы услышите Выстрелы пушки – в городе началась революция. В темницу вбежит Пегрин и вытащит Вас из тюрьмы. Следуйте за ним к постоялому двору, что за фортом. На лошадях Вы сбежите в Безопасную Пещеру.

Основной квест

Убежище



В пещере начнется обустройство, а Пегрин отправится в Ионит за рабочими. Прождите время, появятся рабочие и начнут прокапывать далее засыпанный проход пещеры. Возможно, удастся найти что-нибудь ценное. Но вместо клада горняки найдут тайный проход. Отправляйтесь туда – проход приведет Вас через канализации в Имперскую Библиотеку – а там, в поисках Легенды Акавира, будет ждать Ранна. Общитесь с библиотекой и найдите Первую Легенду Акавири, сбегайте через тайный ход.

Ранна начнет переводить Легенду. В это время по тайному ходу проникнут имперские разведчики. Отбейте нападение и решите судьбу шпиона. Далее Выполняйте задания Ранны – в форте Черного Мага найдите кольцо скрытой силы, затем в Старом Ионите

возьмите на вершине башни вторую легенду. После того, как легенды будут переведены, Ранна предложит вам отправиться в Морроувинд – рискнуть всем и найти Дивайта Фира. Лучше совершить путешествие из Ионита, хоть и будет стоять несколько дороже.

В Балморе не используйте оружие и ведите себя аккуратно. Дивайт будет прогуливаться у поместья Хлаалу. Он даст дневник Неревара – именно под его составом Элион отправился в экспедицию на Акавир. Из-за акавирского меча Элиону удавалось преодолевать Барьер. Дивайт даст щит Неревара – с его помощью предел сможете преодолеть и Вы с Ранной.

Из дневника Ранна сделает вывод, что четвертая Легенда Акавири находится где-то в древних подвалах Сейхолла. В целях безопасности Вы отправляетесь одни. Вход в подвал находится за Южными Воротами Сейхолла, под водой. Проникайте туда и найдите свиток.



Основной квест

Битва за Сейхолл

Прохождение дополнения «Легенды Акавира»

Взяв свиток, потоком канализации Вас выкинет в порт Сейхолла – а тут уже высаживаются пираты. Скоро начнется битва. А здесь и Ранна – Выбирайте, что поступить: защищать Империю, сбежать с материка или сдать Совету.	
Вариант 1.	Защита Империи.
Сражайтесь за сторону Империи. В бою погибнет Ранна. После окончания сражения, найдите Ранну. Она прошепчет Вам, что последний свиток на Вулкане Смерти, в горах Камалей, а Шенгрей – это место, где сейчас здание Совета. Отправляйтесь на Вулкан Смерти – он находится на Севере от маркера «Горы Камалей». Спуститься вниз можно через жерло вулкана или же через входы внизу вулкана. Возьмите свиток, при желании можете дать бой Лорду Акавири. Находите Шенгрей, забирайтесь на крышу (активировав левую лампу в виде дракона). Заглядывайте в Модель Мира – если Вас отправят в эпоху первой Высадки армии, уничтожьте всех захватчиков – тем самым Вы предотвратите захват Акавира и вернете спокойную жизнь аборигенам. Иначе Вы спасете империю от племен Акавири. Отправиться в Тамриэль можно будет в порту Фирланда.	
Вариант 2.	Сдаться Совету.
После окончания сражения Вас бросят в тюрьму. Возьмите факел и осветите камеру – Вы увидите призрак Ранны. Ничего внятного сказать она не сможет. Прождите время на кровати. К вам в камеру придет Гвардеец и сообщит, что несколько городов Империи пало под натиском племен Акавири. Армия надвигается на Сейхолл – нужно собрать все силы, чтобы отстоять город. Соглашайтесь, иначе Гвардеец убьет Вас. На поле битвы ведите себя храбро. Войска Акавири отступят, финал увидите сами.	
Вариант 3.	Бегство.
Бегите на запад карты вместе с Ранной. Вам удастся отплыть от Акавира. Игра будет окончена.	

Дополнительные задания и возможности в дополнении (основные моменты)	
Гильдии	В «Легендах Акавира» есть одна полностью проделанная гильдия – гильдия Авантюристов. Вступить туда можно тогда, когда Вы пройдете испытание стрельбы в Ионите у лучника Бьорна.
Замечательные места	В Сейхолле происходят каждый день соревнования по конному спорту. Отправляйтесь в Торговый Квартал города на ипподром. Вход на Ипподром с обратной стороны здания.
Персонажи	На Акавири можно встретить нескольких шахтеров из Морровина. В Сейхолле преподает лекции Лирик Злочестный.
Дополнительные задания	В Ионите самое большое дополнительных квестов. Так же есть пара заданий в Сейхолле (у стражей города), в оранжерее Сейхолла. Однако Сейхолл все же выступает в роли площадки для Главного сюжета.
Геймплейные возможности	Добавлена возможность использовать факел в роли оружия. Можно использовать некоторые предметы (вилки, кирки) так же, как и оружие. Добавлена система дополнительных навыков. В Ионите добавлены возможности аренды лошадей и луков.
Артефакты	В основном найти можно в руинах фортов. Артефакты довольно хорошо спрятаны.
Отплыть из Акавира	На время прохождения можно будет отплыть из Акавира. Для этого отправляйтесь в Фирланд, в отделение порта. Поднимайтесь на верхний этаж и купите билет до Имперского Города.