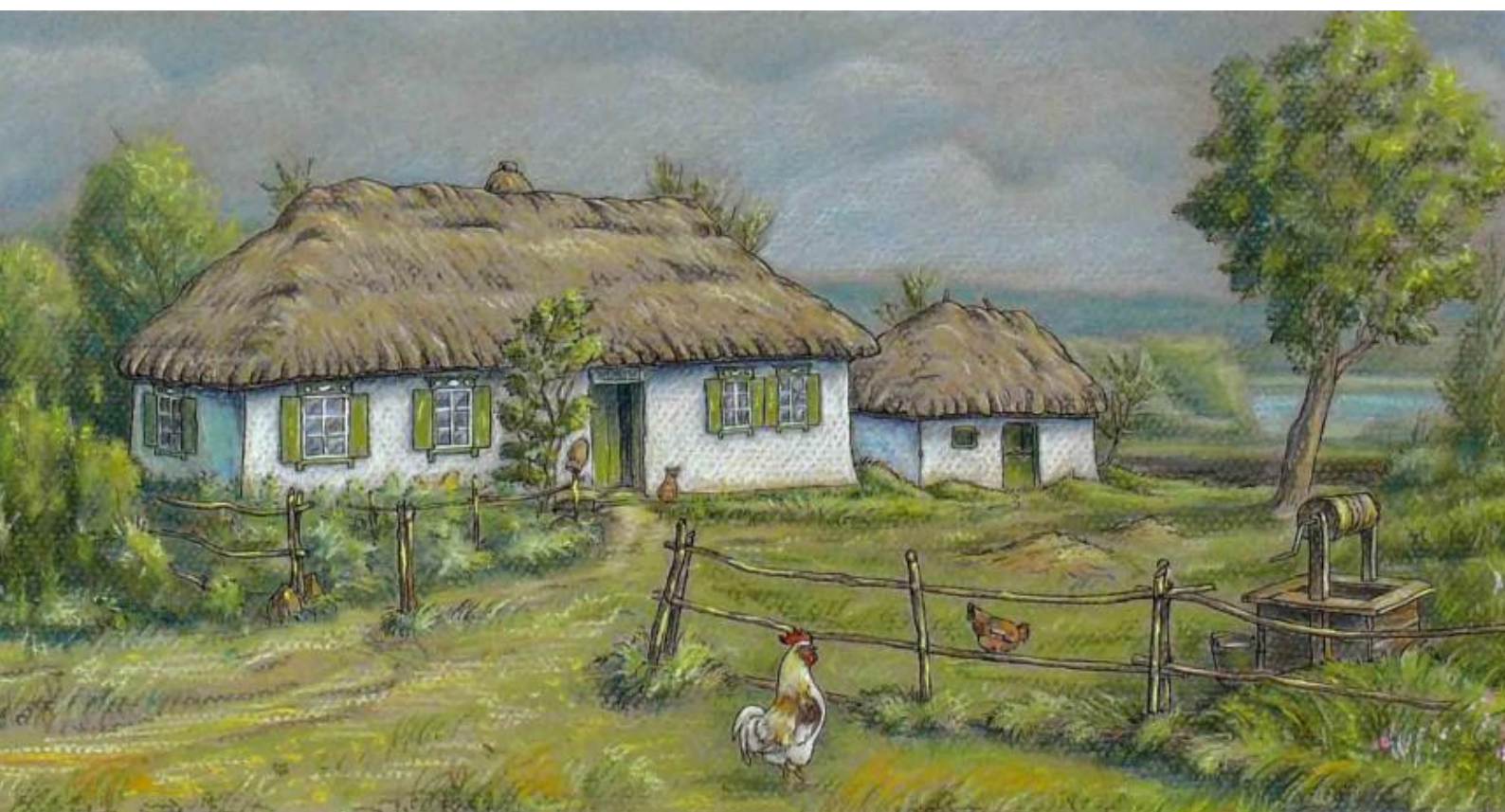


Предместья у озера Румаре



Tesall.ru

Оригинал: Region Revive - Lake Rumaré

Версия: 1.3

Автор: I_Need_Money

Перевод: Siegrin

*Требования: Oblivion Золотое издание, Elys- Universal
Silent Voice*

Описание

Мод вдыхает жизнь в безлюдные и пустые предместья Имперского города. Городской остров и берега озера Румаре заселены фермерами и рыбаками.

В целом добавилось 28 зданий и 56 проработанных персонажей. Остров и окрестности города постоянно патрулируются легионерами, а возле Уотерфронта добавился пост – сторожка, где постоянно находятся стражи.

Поселения вовсе не декоративные – они замечательно вписаны в игру. Там вы найдете два магазинчика - кузницу и товарный, таверну (вывески русифицированы) и даже целый монастырь. Некоторые фермеры будут торговать с вами своим добром.

Расширено поселение Вейе.

Но самое интересное это, конечно же, квесты.

В моде вы найдете 11 квестовых линий, в целом не выбивающихся из игры и имеющих разные стили. Розыск похищенного, помощь несчастному, мистическое приключение в подземелье, тайная операция, решение разных вопросов, драки в пещерах – вы найдете мини-квесты на любой вкус. Смотрите раздел **Прохождение**, чтобы узнать о квестодателях больше. Если же вы не хотите спойлеров, просто прогуляйтесь по городскому острову и территории к северу от Вейе, чтобы найти новых жителей и самостоятельно окупиться в разрешение их проблем.

Конфликты и патчи

К сожалению, мод конфликтует практически со всеми плагинами, так или иначе меняющими окрестности ИГ и озера на северо-западе от него, а так же селение Вейе. Для устранения конфликта с **Unique Landscapes – Imperial Isle** вы можете найти патч в папке Опционально.

Особое внимание обратите на конфликт с модом Ruines Tale Tales (В переводе История Злосчастливого хвоста), так как данный мод затрагивает Вейе. Если же вы хотите ставить моды вместе, сначала пройдите Хвоста целиком и только потом ставьте этот мод. Существует патч для другого мода, подвигающий объекты из RTT, но он требует еще и сторонних файлов.

Установка

Поместите папку Data из архива в папку Oblivion и подтвердите замену файлов (если потребуется).

В лаунчере игры или мод-менеджере активируйте нужный плагин

Благодарности

Bethesda, TESNexus.com, LHammonds, Washington

Siegrun за перевод, Арсинису за помощь, [Sergajah](#) за заказ мода и оплату перевода.

Заказать платный перевод любимого мода вы можете в [специальной теме](#).

Запрещено выкладывать заказные переводы на любых других ресурсах.

Прохождение. **ВНИМАНИЕ, СПОЙЛЕРЫ**

Одинокий и безработный (квестодатель - Старон)

На берегу озера в маленьком лагере вы встречаете редгарда по имени Старон. Он растерян и не знает, что ему делать. Бедняге нужна работа, а он незнаком с местностью и боится заблудиться. Старон попросит вас найти ему работу.

Прохождение: просто спрашивайте на фермах и в тавернах про работу для Старона. После того, как вы найдете работу Старону, проводите его на ферму и поговорите с фермером и Староном. Получите награду – 300 монет и два драгоценных камня.

Подсказка: Обратитесь на ферму Пилпена Нигилия. Ему нужен работник в поле.

Спящий рыцарь (квестодатель – брат Оритон)

Поговорите в приорате Спящего рыцаря о склепе под холмом. Согласитесь исследовать его, чтобы узнать, кто покойся в склепе.

Прохождение: примите клятву, возьмите ключ и спускайтесь в склеп. Там все довольно понятно: уничтожайте призраков, пока не доберетесь до могилы рыцаря. Затем снова поговорите с братом Оритоном. Получите награду – 2000 септимов.

Подсказка: Активируйте статуи, чтобы получить результат.

Нести миру Слово (Квестодатель – сестра Рейса)

Поговорите с сестрой Рейсой в приорате Спящего рыцаря о миссионерском уголке. Она попросит вас уговорить сестер Валеин выделить местечко в магазине под проповедническую литературу.

Прохождение: Сходите и поговорите с Валетой Валеин, затем вернитесь в приорат и получите свою награду – 50 монет.

Айлейдский камень (квестодатель – Федура Сендал)

В таверне «Дорожное святилище» остановилась темная эльфийка. Она изучает айлейдские камни и хочет купить камень варла. Она хорошо платит, так что отказываться не резон.

Прохождение: просто найдите в любых руинах любой камень варла, принесите его магичке и получите свою награду: 1200 монет.

Сладкая скуума, скрытый (квестодатель – Джо'Ракхар)

Каджит Джо'Ракхар, как и полагается каджитам, любит сладкое. Он даст вам задание отнести бутылочки скуумы своей подружке аргонианке Муз-Ра по весьма туманному ориентиру...

Прохождение: возьмите бутылочки и отправляйтесь к Муз-Ра. Она живет на берегу островка, на котором находится Университет таинств. Отдайте бутылки, получите деньги и вернитесь к каджиту, который заплатит вам 100 монет. Теперь вы сможете продать ему сахар и купить у него скуму.

Подсказка: квест скрыт. Если вы скажете при первом диалоге, что уважаете закон, то не получите квест. Его так же непросто сдать – отношение Муз-Ра к вам должно быть выше 80, чтобы она поверила вам и забрала свои вещи. Опция торговли с Ракхаром может появиться не сразу.

Любовь к грязекрабам (квестодатель – Айлбент Мастон)

Айлбент Мастон, чей дом стоит у магазинчика сестер Валеин, живет со своим песиком Малышом недалеко от озера. Человека и собаку кроме преданной дружбы объединяет одна страсть – жареное мясо крабов. За 20 порций мяса они готовы хорошо заплатить.

Прохождение: просто наберите любым путем 20 порций крабового мяса и сдайте Айлбенту за вознаграждение в 200 септимов.

Доставка кукурузы (квестодатель – Макрин Пундий)

Макрин Пундий выращивает кукурузу для таверны «Кормушка» в Торговом районе Имперского города. Он попросит вас отнести туда зерно.

Прохождение: берете кукурузу и несете в Кормушку. Вот только что-то непонятное творится с деньгами. Хозяин Кормушки явно тот еще ушлый малый. Сдав зерно и уговорив торговца заплатить всю сумму, вернитесь и получите свою награду.

Подсказка: можно не уговаривать торгаша, он даст вам 150 септимов, их тоже можно отдать Макрину.

Охота на волков (квестодатель – Бакола Лучник)

Ветеран Легиона Бакола сидит в лагере на берегу озера неподалеку от форта Империи. Пилпен Нигилий нанял его, чтобы тот охранял ферму. Однако старый солдат столкнулся с неприятностями и не может справиться с ними. Он обрадуется, если вы

предложите ему помощь. Вам нужно расправиться со стаей волков в пещере неподалеку.

Прохождение: идем в тайную пещеру и убиваем всех волков, забираем шкуры. Возвращаемся к Баколе, он пошлет вас к Нигилию, а там уже вы получите свою награду – 400 септимов.

Подсказка: учтите, пещеру сложно найти. Идите на запад от лагеря, не доходя до форта, вы увидите остатки башенки и стены. Повернитесь спиной к ним и озеру и смотрите на склон. Там будет нагромождение камней, кустов и деревьев. Надо забраться на второй ярус камней и пройти за кусты, чтобы заметить дверь. Обязательно прихватите шкуру вожака.

Трудное положение (квестодатель Фалькидон Гравиус)

Фалькидон Гравиус опасается за свою жизнь. Он посылает вас в Имперский город, поговорить с Итиусом Гайном о возможности выделить охрану – 1-2 легионера.

Прохождение: Поговорите с Итиусом. Он сошлется на ужасную занятость, и откажет Гравиусу в помощи. Вернитесь на ферму и возьмите свое вознаграждение.

Подсказка: Итиуса можно найти в Северо-Западной башне стражи, вход с Талос-Плаза.

Меч за септимы (квестодатель Фалькидон Гравиус)

Продолжение истории Гравиуса. Через какое-то время поговорите с фермером. Он пошлет вас в Коррол, в Гильдию Бойцов, поговорить о найме стража.

Прохождение: Побеседуйте с Виленой Донтон и узнайте цену. Вернитесь к фермеру и договоритесь с ним. Снова отправляйтесь в Коррол и поговорите с Виленой. Она выделит охранника, и вы сможете вернуться на ферму за своей наградой.

Подсказка: Вилену можно найти в течение дня в Гильдии. Если что, об этом можно напомнить себе, побеседовав с привратником или кем-то еще в Корроле.

По цепочке за краденым (квестодатель Аренаур Уртий)

Аренаур Уртий стоит возле своего дома. На попытку обращения – огрызается. У сердитого имперца украли семейную драгоценность – кольцо. Вы соглашаетесь поискать этот предмет. Первая ваша наводка – орк на ферме у ворот.

Прохождение: Отправляйтесь на ферму Макринов и поговорите с орком Лорбулом в доме. Он сошлется на то, что якобы видел вора, побежавшего к Вейе, и что старик Хульгар, рыболов, может об этом что-то знать. После общения с Хульгаром (см. квест Кинжал Хульгара) вы понимаете, что он ничего не знает, зато он отправляет вас к следующему адресату – Хьолфру Моряку. После уговоров тот наконец рассказывает о двух типах, упоминавших кольцо и пещеру. Осталось найти пещеру, кольцо и вернуться за своей наградой – 400 септимами.

Подсказка: орк не будет с вами говорить при низком отношении. Поднять его надо за 80. К Хьолфру можно подступиться, угостив его элем, а если эля у вас нет – заплатив 70 септимов. Пещера, которая вам нужна, называется Выгребная яма и находится на городском острове. Возле нее – бандитский лагерь.

Кинжал Хульгара (встроенный в цепочку, квестодатель – Хульгар)

Придя за пояснениями о кольце к Хульгару, вы натываетесь на просьбу достать упавший в озеро кинжал.

Прохождение: нырните в озеро и достаньте кинжал, который затем обменяйте на нужные сведения.

Подсказка: найти кинжал вовсе не просто. Он довольно далеко от моста, предмет мелкий и спрятан в камнях. Двигаться надо на северо-восток, примерно на треть пути между мостками и островом. Если найти кинжал не удастся, смотрите скриншоты в папке Спойлеры.

Сюрприз: под пристанью спрятан сундук, который можно открыть читом. Там будет несколько ценных вещей.

Вы можете найти карту локаций и людей в папке Спойлеры и там же – уточнение местонахождения волчьей пещеры и кинжала.

