

Ariadne

Общие подсказки

Карма. 0-100, ключевыми есть 3 уровня: 0, 1-49 и 50-100.
Парфюм и Гадалка не опускают карму ниже 50.

Happy End

- НЕ повышайте Карму выше 49, иначе не получите Хорошую концовку.
- + Карму можно взломать, для получения любой концовки и также, чтоб вытащить Меч апостола :)

Сюжет:

0. Пролог в деревне Туманный рог.
1. Маркид. Башня Игдрасиль – эссенция воздуха.
2. Сандра. Храм Солнца – эссенция земли.
3. Колдия. Храм Водяного дракона – эссенция воды.
4. Эндола. Разрушенный замок Эндол – эссенция тьмы.
5. Остров Олделион. Гора смерти – эссенция жизни.
- (6. Выполнить 28й квест в Эндоле и узнать правду.)
7. Назад в деревню Туманный рог.

Растапливать преграждающие пути Льды.

Сделать 20-й квест с бандитами, наградой и будет итем растапливающий лед.

Прохождение Храма солнца.

Сферы: синяя – восток, фиолетовая – запад, зелёная – юг, красная – север.

Сначала иди в западный (левый) сектор Храма солнца. Собери все предметы, что можешь, но не зажигай светильники. Потом иди в восточный сектор. Иди вглубь, пока не найдешь Перчатки силы (для отодвигания камней). Вернись в западный сектор и зажги все светильники. После иди опять в восточный. Там всё покроется льдом, но ты добудешь еще один предмет, ранее недоступный из-за огненного барьера.

Когда огни потушены, комната справа полыхает огнем, и в конце комнаты к сундуку с посохом нам преграждает дорогу лава. Зажигаем факелы, комната становится ледяной, лава замерзает и можно взять посох из сундука. Посох отдается скелету на троне и вуаля, путь к эссенции открыт.

2-ю дверь возле скелета открыть в Храме Солнца невозможно, она декоративная.

На Острове Полумесяца, выполнив квест королевы эльфов (найти фею в Сандре), получим вещь блокирующую урон лавы в Храме солнца, но почему-то урон лавы в Горе смерти она не убирает.

- Ключи для сундуков где можно купить/обменять?

+ На Острове Полумесяца можно. 1 медаль фей = 1 ключ. Или Алхимией с разных вещей.

- В игре есть предмет, который позволяет под водой дышать?

+ Есть, находится в Храме водяного дракона в сундуке, в 1-й комнате на северо-востоке проход (заблокированный фонтаном) в комнату с ним.

- Кто знает как, камень убрать в комнате с 4 переключателями, который закрывает дверной проём в шахте, где Нагу убиваешь.

+ Купи в лавке старёвщика в Эндоле шахтную бомбу и взорви его.

Более быстрое изучение навыков:

- 1) Вообще, навыки быстрее всего учатся в бою с боссами.
- 2) Плюс, квест у алхимика в Эндоле, дает Божественную заколку, ускоряющую изучение навыков. Так же её можно купить у орка на Острове Полумесяца.
- 3) Жнеца в разрушенном замке на северо-западе от города Эндол можно бесконечно убивать. На нём удобно качать навыки, особенно с Божественной заколкой.

4) Дракона в Горе смерти на острове Олделион тоже можно фармить бесконечно (или минимум убить 2 раза) аналогично Жнецу.

Топ навыки меча (имхо):

Яростный рассвет – контратакует с ~1500 уроном.

Тёмный Фехтовальщик – бьёт всех врагов на ~1000 урона Тьмой и регенит тебе 10% ОЗ.

Последняя грань – с некоторой вероятностью может мгновенно убить врагов (даже боссов).

В разрушенном замке Эндол монстр Пыточная маска и босс Жнец кастуют на себя Отражающую завесу, полностью отражающее весь урон. Нужно быть максимально осторожным, чтоб себя не сваншотить.

В Монад лифты на 5-м и 11-м уровнях, ведущие на 1й уровень, плюс там можно сохраниться.

В Монад Железная дева (маска), Тёмный рыцарь (со щитом) и Золотой сундук тоже иногда вешают на себя Отражающую завесу.

Нападение пиратов.

1. Если в одной из кают спасти дворянку, а потом победить капитана пиратов, получишь Костюм дворянина, с ним можно спокойно в замок Колдии заходить.

2. Если проиграть капитану пиратов (получишь Х-сцену) или не помочь дворянке, то в замок Колдии придётся пробираться через канализацию, узнать о которой нужно у человека в баре.

Попасть в тюрьму на острове Меркатор можно тремя способами:

1. Попытаться прорваться силой через перевал к Храму водяного дракона.

2. Попасться при ограблении ювелирного магазина в Колдии и принять наказание.

3. Украсть меч в сокровищнице Колдии и проиграть бой.

Побег из тюрьмы Меркатор.

Нужно, даря подарки, повысить отношения с некоторыми заключёнными:

1) Ред (в столовой, продавец): Цветок [+]. Три Цветка для разблокировки запрещённых товаров.

2а) Энди (сосед): "Лекарство". Откроет туннель для побега.

2б) Донован (в магазине): Яблоко [+], Табак [++]. Будет делать Пудру миража для побега.

Лектор (возле магазина): Валерьянка [+], "Лекарство" [++]. Будет лечить, не обязательно.

3) Дантес (в шахте): Яблоко [+], Табак [+], Эрот. книга [+]. Расскажет о мече Сирена.

Сбежать можно двумя способами:

1. Дать Энди один Яд ("Лекарство"), на следующий день с записки узнаем о туннеле.

2. Сделать Пудру миража (5 шт. за 1 Алкоголь, 1 Валерьянку, 1 Книгу приключений) у Донована, и используя её, пробраться мимо охранников к выходу. Желательно сделать их минимум штук 10-15.

Перед выходом в Золотом сундуке будут **все наши вещи!**

- Как рычаги в канализации надо выставить, чтобы мостик получился?

+ Первая и последняя вверх, остальные вниз.

- Как в замке Эндол пройти головоломку с тремя зеркалами?

+ Когда заходишь в комнату с шаром из хола, то убиваешь его, он убегает влево, идёшь за ним в зеркало, потом ты появляешься вроде как в той же комнате, но на деле это не так. Опять мочишь шар, он убегает вправо, повторяешь выше перечисленное, потом он убегает вверх - повторяешь. После этого ты попадёшь в комнату, где будет четвертый кристалл.

- Как победить волшебницу Рену?

+ У нее 5500 ХП. Рагнарёк она кастует, когда на нее вешается дебафф снижающий ей все сопротивления (стрелка вниз и иероглиф). Вешает этот дебафф она на себя каждый 12(?) ход. В этот момент, как я понял, на нее 100% действуют оглушение, отравление, поджог, заморозка и паралич.

+ Там просто нужно хорошо дамажить, чтоб к моменту когда противник начинает готовить убивашку:

1) У боса было чуть меньше половины ХП.

2) У тебя полная выносливость, чтобы ударить 2 раза крестом света (2000+ ХП снести и кранты босу).
П.С. А заморозки, станы и т.д. всё равно не действуют на этого боса.

Задания

5-й квест. Волшебный меч (Ифрит) выбивается с Огненного голема в башне Игдрассиль. Чтоб к этому голему попасть, нужно на мосту спуститься по лиане вниз.

6-й квест. Просьба старика. Пусть монстры порвут одежду, и подойти к нему в порванной.

9-й квест. Корни Мандрагоры падают (низкий шанс выпадения) с Мандрагор около Сандры.

10-й квест на Магический меч.

Отключи 1 факел из тех, что зажигал, и иди снова в ту комнату, где брал скипетр через огонь, там дальше за ним будет слева проход, там и будет табличка.

11-й квест. Архичервь.

+ Как валил червя я: 30 лвл, аксы: Книжка (не шар!) льда, остальное на урон.

Червь уязвим ко льду, с помощью книжки бафаешь меч на урон льдом, самым первым ходом червь кидает спелл, который вешает все известные яды, болезни и снижения параметров, ты его сразу же снимаешь Метаболизмом, а сниженные параметры - Эликсиром ведьмы. Больше никаких приколов у него нет, только твоя удача на крыты и прокачанность самой Фрэн.

+ Чтоб грохнуть червя: 1 Браслет бога грома, 2 браслет пикучина, 3 метаболизм, 4 сильное лечение, 5 браслет с контр-атакой (не помню как называется), 6 плюшки на реген выносливости, остальное по рандому. По крайней мере я так его гасил. Если есть другие предложения - комментируйте на здоровье. Если есть крит +100, скилы вроде контр-гамбит, и топовый шмот тут сложностей вообще нету.

13-й квест. Купить в порту Макрида «Ликер Маркида».

14-й квест. Подруга королевы Эльфов. Фея - под мостом в Сандре.

15-й квест. Блондинка на площади Маркида, ухаживающая за цветами.

16-й квест. Потерянное сокровище антиквара.

В канализации босса убиваешь, с него падает монета, вот ему отдай.

17-й квест. Гурман-1.

Грюфель находятся в Сандрийской шахте за огромным валуном (который нужно взорвать бомбой), там красный цветок.

18-й квест. Гурман-2.

Черепашья икра падает с огромной черепахи, она попадает под Алтарем водяного дракона, в воде, нужно просто заходить в бой и выходить пока не встретишь черепаху.

Черепаша отлично валится Мстительным ударом, на него её броня почти не работает.

19-й квест. Гурман-3.

Аналогично предыдущему. Дракон попадает на острове Олделион в Горе смерти в локации возле скелета (после того, как спрыгнешь вниз).

20-й квест. Торговец-2.

Купить в магазине Макрида одежду Дикий Бандит, одеть и обдурить охрану в лагере бандитов.

21-й Квест. Друг Феи. Дух воды - Солнечный лес, к югу от Колдии.

22-й квест. Найти 3 сына бабки.

В разрушенном замке Эндола при сражениях со случайными монстрами иногда появляются Эндольские солдаты (скелеты). С них очень редко падает Череп солдата. Собрать 3 штуки...

23-й квест. Золото для монашки.

1) Купить в Сандре Золотую руду за 3000 и переделать алхимией в Колдии.

2) Или купить в Эндоле в лавке старьевщика за 3500 золотой слиток (поддельный).

24-й квест. Где найти светящуюся руду для починки печи Алхимии?

Купить в Сандре, в "Компании Сандры". Только чтобы покупка руды стала доступной, нужно выполнить 12-й квест Демоны шахт.

25-й квест. Орк для Духа воды.

Сандритовая шахта, локация за грудой камней на 3-м уровне. Чтобы избавиться от груды камней - нужна шахтная бомба из Лавки старьевщика в Эндоле.

26-й квест. Мрачный жнец.

На северо-западе от города Эндол есть старый разрушенный замок Эндол. Просто убивай каждого моба в замке и ты найдешь Жнеца.

27-й квест. Нужно идти в Колдию к девушке в алхимической лавке. При преобразование предмета иногда может пойти не так. В итоге ГГ получит лишь Пепел, а девушка станет полуголой. Это нужно проверить 3 раза. После этого идешь в Эндолл к старику алхимику.

29-й квест. Поиск злодея / Хитрый священник.

Жулик сидит в таверне, в комнате, находишь его и разговариваешь. Ни в коем случае не соглашаешься его отпускать. Потом идешь к тому, кто квест дал, он дает ключ, идешь в сокровищницу.

Там можно украсть Королевский меч Колдии, использовать зелье невидимости и спокойно уйти.

28-й квест. Секрет семьи Барбатос.

(Выполнение этого квеста открывает Плохую и Хорошую концовки игры).

Чтоб получить его нужно:

1. Поговорить в Эндоле со старьевщиком, он оговорится о некоем «горожанине».
2. Спрашивать о «горожанине» каждого встречного жителя Эндола, через некоторое время расспросов неизвестный голос скажет идти на 3й этаж многоквартирного дома.
3. Пойти туда, поговорить с ним и согласится принять его задание.

Выполнение квеста:

1. Пойти на арену, устраивать перед боем представления, чтоб появился Бешенный пёс, победить его.
2. Возле доски рейтинга появится человек, поговорить с ним и принять приглашение.
3. Пойти в бар семьи Барбатос, поговорить с человеком за стойкой, он расскажет о предателе.
4. Пойти в Монастырь Церера, поговорить с «предателем».
5. Пойти в подвал бара. Победить всех врагов.

30-й квест. Поиск пропавшей Волшебницы.

Получаешь в оазисе (на западе от Храма солнца) несколько раз закупившись в магазине у феи.

Каждый раз, после закупок (на следующий день) она расширяет ассортимент, а на третий раз даёт тебе задание о пропавшей ведьме и обломок компаса. Чинишь компас у алхимика в Колдии и плывешь по нему на неизвестный остров (Монад).

Эквип

Костюм наёмника (покупается за 2К золота в Маркиде) не рвётся.

Фармите Металлических пикучинов в пустыне возле Сандры или возле Колдии (*на как можно меньшем уровне перса, иначе они будут убегать?*). Лучше их бить физическим уроном.

С них падает Браслет Пикучина (50 ВНС и [+++] сопр. Оглушению).

Еще Браслет Пикучина можно получить из сундука на востоке этажа Дракона в Горе смерти.

После побега из тюрьмы Меркатор можно найти (западней Эндола луг, окруженный лесом, в Пещере) меч Сирена (Яд, 62 Атаки).

За выполнение 19-го квеста (Гурман-3) дают аксессуар **Символ Мощи** (50% Крит шанса, 25% спор. Огню, “S” сопр. Поджогу).

Алхимия:

Нужно помочь Норе в Колдии (купить в Сандре и принести ей 1 Сандритовый слиток), после этого она станет заниматься алхимией.

Эльфийское нижнее белье (покупается на Острове Полумесяца) → [часто] Сумрачный эликсир (в бою регенит фул ХП, МП, ВНС, снимает все аномальные состояния).

Гримуар яда → [редко] Эликсир ведьмы (повышает все параметры в бою).

Гримуар яда → [редко] Чудесная вода (снижает все параметры всем врагам в бою).

Алмаз → Алмазный меч (30 Атаки, 20% Крит. шанс)

Алмаз → Безрукавка Конго (38 Защиты, 20 ВНС)

Алмаз → Талисман духов (Реген. ОЗ [+], 25% сопр. Огню, Льду и Шоку)

Алмаз → Символ молнии (Реген. ВНС [+], 25% сопр. Шоку, “S” сопр. Параличу)

Метеорит → Астральный меч (58 Атаки, 20% Крит. шанса)

Метеорит → Астральные трусики (42 Защиты, 100% сопр. Шоку и “S” сопр. Параличу)

Метеорит → **Некрономикон** (50% сопр. Огню, Льду, Шоку и Яду; и возможность в бою зачаровать меч огнём, льдом, громом или ядом)

Метеорит → Символ грома (Реген. ВНС [+], 25% сопр. Шоку, “S” сопр. Параличу)

Орихалк → **Меч Затмения** (70 Атаки, 40% Крит. шанс, Реген. ОЗ [сильный])

Орихалк → **Нижнее белье Эгиды** (55 Защиты, 100% сопр. Тьме, “S” сопр. Слепоте)

Орихалк → Кольцо Немезиды (Большой шанс контратаки при ударе) → меч Грань силы (48 Атаки, 10% Крит. шанса)

Орихалк → Великий символ грома (Реген. ВНС [+++], 100% сопр. Шоку, “S” сопр. Параличу)

Масамун → меч Боль Дракона (57 Атаки, 15% Крит. шанса)

Камень Луны (Реген ОС [++], 50% сопр. Льду, “S” сопр. Заморозке) → Браслет Бога Льда (100% сопр. Льду + “S” сопр. Заморозке) → меч Сильвана (Лёд, 64 Атаки, Реген ОС [сильный])

Камень Солнца (Реген ОЗ [++], 50% сопр. Огню, “S” сопр. Поджогу) → Браслет Бога Огня (100% сопр. Огню + “S” сопр. Поджогу) → Меч Солнца (Огонь, 64 Атаки, Реген ОЗ [сильный])

Браслет Бога Тьмы (100% сопр. Свету, “S” сопр. Слепоте) → меч Даркбрингер (Тьма, 70 Атаки)

Рог Дракона (50 ВНС, 100% сопр. Огню) → Трусики из чешуи Дракона (46 Защиты, 100% сопр. Огню, “S” сопр. Поджогу) → меч Драконья погибель (77 Атаки, 30% Крит. шанса)

После выполнения 30-го квеста про волшебницу Рену, её лавка в пустыне пустеет, в ней остается только записка на столе – Память волшебника (возможность в бою зачаровать меч любой стихией)

Память волшебника → меч **Местема** (70 Атаки, 50% Крит. шанса)

Свитки:

Трапециодрон → Свиток Последней грани (Шанс мгновенно убить врагов)

Талисман духов → Свиток Повышения силы (Повышает все параметры на несколько ходов)

Божественная заколка → Свиток Боевого перенапряжения («Ослабление всех врагов», но не знаю, какой именно это навык: "Запугивание": -Атака, "Дроблении души": -Защита, или "Волна резни": -Все параметры).

Гид по концовкам:

1. Нейтральная: **не знать правду**; уровень кармы любой.
2. Плохая: должна **знать правду**; карма **50+**.
3. Хорошая: должна **знать правду**; карма **0-49**. При карме 0 вы получаете дополнительно эпилог.

Под "должна знать правду" подразумевается информация, которую получаешь благодаря «Старому ключу», полученному после выполнения 28-го квеста.

Правда находится в: Разрушенный замок Эндол, Окрестности замка, закрытый дом на востоке.

Прочитать все 4 книги на стендах.

После любой из концовок станет доступной Галерея с открытыми сценами, и будет возможность начать «Новую игру+» (с сохранением Уровня, Навыков, Эквипа и всех вещей).

Спойлеры!

Плохая концовка: Фрэн узнает правду, «побеждает» Вивиан, но Врата истины взрываются.

После нам показывают отрывок из детства Фрэн до взрыва Врат в Эндоле.

Нейтральная концовка: Фрэн так и не узнав правды, «побеждает» Вивиан, и с запечатанными воспоминаниями продолжает жить дальше.

Хорошая концовка: Фрэн узнаёт всю правду, побеждает Вивиан, и убеждает Бога Бездны отпустить её. Фрэн, приняв себя и прошлое, начинает новую жизнь, отправляясь в путешествие.

Баги:

1. Трость Аяно – Не даёт +5% ОС.
2. Камень солнца – Не регенит ОЗ.
3. Броня наемника – При наличии в инвентаре Ткани, всё равно расходует её (Ткань) при "поломке" одежды в бою.
4. Неправильное описание навыка Целительная аура («Восстанавливает 100% ОЗ»), на самом деле она регенит 5% ОЗ / ход в течении нескольких ходов.
5. Небольшие расхождения в описаниях некоторых идентичных Навыков и Свитков.

H-Scenes

Markid

Interact with the menu in the NE corner of the bar. Four scenes total, third requires 50+ karma, fourth requires 75+ karma.

First time sleeping at the inn has scene.

Visit the doctor when poisoned, parasited, and feverish. Three scenes total, one for each ailment.

When clothing is damaged or lost get caught by gaurd in town. Three scenes total, third requires parasite status.

NE changing room of clothes shop. Two scenes total.

Sandra

Go to fortune teller when wearing Dancer Clothes. 3 scenes total.

When visisting fortune teller will get interrupted and unable to visit, use Mirage Powder to sneak past staff and into fortune teller's room, and check the bed. Three scenes total.

Visit the underground doctor when inflicted with a status effect(poison, parasite, or fever). Three scenes total.

While wearing Dancer Clothes dance onstage in basement of NE bar. Four scenes total, first requires 20+ karma, second requires 25+ karma, third requires 30+ karma, and fourth requires 50+ karma.

Coldia

Get caught stealing from Jewlery Store Grimoire and choose to bribe with your body. Three scenes total.

Mercator Prison

Go north on B3f and get caught.

Bring the gaurd a small amount of iron(less than 10). Three scenes total.

When caught by guard in on B3f or B4f and asked for money refuse. First time three scenes, second time one.

Get caught by guard in on B3f or B4f and taken to storage room. Three scenes total.

After making friends with man on B4f get caught by guard on B3f or B4f. Refusing to tell will allow you to find the sword but you will forget a skill.

Endoll

Choose to seduce the loan officer as interest payment(you will loose your equiped underwear). Two scenes total. Requires 70+ Karma.

After paying interest on your loan with your panties immediantly return to the loan officer's office.

Choose to seduce the loan officer as interest payment with no panties on.

With low money(not enough to pay interest) get taken to loan officer(will loose equiped underwear). Requires less than 70 Karma.

While wearing Bunny clothes go to the pub and sit at the table. Three scenes total(must be done four times as first scene is not counted). Must be done before obtaining Barbatos Ring.

Choose Show the Ring around town after obtaining Barbatos Ring, after using the option several times use at inn. Two scenes total(must be done before completing Quest [28]).

When fighting in arena chose to do a performance and to seduce.

When fighting in arena choose to do a performance and to accuse.

Use skill Provocation during battle in arena. Two scenes total, one with full clothes, one with damaged.

After doing a performance loose the battle. Two scenes total, one with full clothes, one with damaged.

Win three times in one day after doing a performance and loose to Mad Dog. Two scenes total, one with full clothes, one with damaged.

When fighting Mad Dog get grabbed.

Enemies

Devourer, found in Markid area.

Numbing Worm, found in Endoll area.

Hole Worm, found in Sandra area.

Goblin, found in Coldia area.

Murderer, found in the Buffer area.(not sure what is meant by the buffer area, can be easily found in Forest of Rot)

Cyclops, found in the Oldelion area.

Orc, found all over the world.

Mad Dog, found in Edoll Arena.(must be wearing Jet Black Assassin)