

## Паладин – Слуга Аркея: подсказки.



Если вы заглянули в этот документ – значит всё-таки желаете узнать больше о сюрпризах, которые таит в себе мод, и об остальных его новых возможностях. Предупреждаем, что это может испортить удовольствие от игры. Вас это не пугает? Тогда – вперёд!

**Примечание:** Не забывайте, что новые способности даруются вам по мере совершения благодеяний, поэтому иногда для их получения требуется длительное время (и большое количество добрых дел, совершённых в рамках мода).

### **Паладин: Путеводный свет.**

Первая возможность, даруемая Аркеем. Это довольно простая способность, которая рассеет мрак на вашем пути, принося свет даже в самые тёмные уголки Тамриэля. В отличие от ночного зрения или заклинания «Свет», это умение действует постоянно – до тех пор, пока вы его не отключите, сотворив заклинание ещё раз.

### **Паладин: Изгнание нежити.**

Очень сильное умение, которое существенно облегчит битвы с мёртвыми созданиями. Нежить, на которую наложено это заклинание, рассыплется в прах от одного прикосновения. Однако эта способность требует серьёзной концентрации физических возможностей героя, поэтому после её применения ваша сила на время понизится. Данное умение можно использовать только один раз в день.

### **Паладин: Изгнание дэйдра.**

Теперь ваш персонаж сможет изгонять не только нежить, но и могущественных дэйдра (в том числе и дремор). Однако, как и в предыдущем случае, эта возможность требует сильной концентрации и может быть использована только один раз в день.

### **Паладин: Испепеление вампира.**

Даруя покой невинным душам, которые попали в плен к Молаг Балу, ваш персонаж начинает понимать, что и к вампирам – этим ужасным существам – можно испытывать жалость: ведь они всего лишь попались в ловушку могучего Лорда дэйдра. И теперь светлый воин может выжечь порчу из мёртвого тела, не навредив душе. Однако, как и в предыдущем случае, эта возможность требует сильной концентрации и может быть использована только один раз в день.

### **Паладин: Разум Аркея.**

Продвигаясь по пути светлого воина - паладина, герой начинает лучше понимать бога, которому он служит: его мотивы, его цели, его самого. Тем самым он становится ближе к своему покровителю, обретая частицу его мудрости, выраженную в постоянной прибавке к интеллекту.

### **Паладин: Рука Аркея.**

Следуя всё дальше по пути сохранения равновесия между жизнью и смертью, ваш персонаж получает великий дар от своего божества – он поможет ему бороться с теми, кого Аркей ненавидит больше всего. Теперь атаки против нежити, вампиров и дэйдра станут сильнее, но потребуют больше физических и ментальных усилий (каждая атака будет отнимать запас сил и магическую энергию).

### **Паладин: Гнев Аркея.**

Это последняя сила, дарованная герою. Теперь он станет нести в себе гнев Аркея, направленный против его злейших врагов – некромантов. Так, паладин обретёт защиту от призванных существ и частичное поглощение направленных против него заклинаний.

Кроме того, существует небольшая вероятность «Божественного вмешательства», выраженного в разных формах, когда ваш персонаж будет находиться на волосок от гибели. Этот шанс тем выше, чем больше добрых дел вы совершили.

**Приятной игры!**