



## "О героях, ворах и ростовщиках" ("Heroes, Thieves and Moneylenders") (by Arcanecoast Team)

### Описание:

Мод состоит из нескольких независимых друг от друга компонентов:

Компонент 1. **«Реплики & Мини-квесты»**, расширяет реакцию NPC-однопартийцев на сюжетные события и добавляет дополнительные мини-приключения и диалоги, а также расширяет некоторые стандартные квесты и добавляет новых персонажей. При отгадывании вами загадок в Спеллхолде напарники теперь не будут молчать и тоже выскажутся! Кроме того, после установки статуй в Трейдмите на них теперь будут написаны имена конкретных NPC-соратников, а не общая безликая фраза. Также будут разблокированы реплики всех NPC в момент превращения игрока в Убийцу в Спеллхолде (фразы были написаны разработчиками для всех персонажей, но из-за особенностей кода говорил ранее только кто-то один, обычно это была Имоем, теперь же все смогут обсудить произошедшее).

Компонент 2. **«Первый Калимпортский Банк»**, добавляет новую локацию банка на Променаде Вокин, квесты, миниквесты и разные диалоги, связанные с банком, а также дополнительный квест в Бриннлоу на трех новых локациях, множество новых персонажей, а на EE-версии у двух существ будет также новая анимация.

Компонент 3. **«Любовь, укрытая тенью»**, добавляет полноценный роман с главой гильдии воров Араном Линвайлом и серию новых квестов (от крупных приключений до микрораздач), которые станут доступными при развитии этих отношений. Также включен флирт, реакции других NPC, небольшой эпизод в Тов, новый эпилог игры при активном романе и другое!

Для мужских персонажей этот компонент добавляет один крупный квест, который Аран выдаст после смерти Бодхи в 6 главе, при условии, что игрок ранее брал в управление стронгхолд воров.

Компонент 4. **«Дело о пропавшем тролле»**, добавляет в SoA два новых взаимосвязанных квеста с детективной направленностью. Одна новая локация.

### Совместимость:

BG2(old), BG2EE, BGT, EET

Устанавливать лучше ПОСЛЕ всех модов, добавляющих новых NPC (иначе их имена не появятся на статуях в Трейдмите)

С компонентом «Аран» из мода "Romantic Encounters" совместимо - при совместной установке этого эпизода и нашего романа с Араном контент из эпизода "Aran" не появится в игре. Добавлены проверки, отключающие этот эпизод, потому что в нашем романе у них есть похожая сцена, но с дальнейшим развитием отношений. Согласие Kulyok (автора параллельного эпизода) получено - она сама и посоветовала такой способ решения.

### Пояснения:

#### В компоненте 2:

Для начала квеста с тайником нужно наличие в партии Эдвина при разговоре с Реналом, при этом игрок НЕ должен владеть стронгхолдом воров и НЕ должен быть упорядоченно-добротного мировоззрения. Остальные банковские квесты разделены на две совершенно разные (параллельные) ветки развития событий, в каждой из которых свои задания и персонажи.

Для начала первой ветки событий нужно взять в партию Коргана и закончить его задание про книгу Казы. После этого он расскажет про долг и, если согласиться помочь, стартует первая ветка. Для начала второй ветки событий нужно не брать Коргана в группу или отказаться помогать ему с долгом. В этом случае ожидайте необычной встречи в Трущобах в главе 2 или 3. Если согласиться на задание, которое вам предложат, начнется вторая ветка. После активации одного из вариантов событий вторая ветка становится недоступной. При этом обе ветки, после завершения остальных задач, закончатся квестом «Пиратское наследие» (в первом варианте его выдаст Оуни, во втором ожидайте курьера из банка). Также есть отличия контента в ЕЕ-версии и в классической версии игры. По техническим причинам пришлось делать некоторых персонажей с разными видами анимации (это касается Одрика и Монстра во втором компоненте – у них новая анимация для ЕЕ, а старая для классической версии), а также разные мелодии на новых локациях (на ЕЕ они новые, на классической версии – стандартные).

#### В компоненте 3:

Для активации романа необходимо, чтобы главный герой был женского пола, по классу – вор (одиночного или мультикласса), по мировоззрению – НЕ законно-добрый, по интеллекту – выше 12, по харизме – выше 8, по расе – человек, эльф или полуэльф. Также необходимо закончить стандартные квесты Ренала и убить Маз'Вара, а также выполнить первое стандартное задание от Арана. После этого, через один день, вы получите письмо, с которого всё и начнётся.

Для получения самого крупного квеста (детективного) также необходимо, чтобы главная героиня не отказывалась от управления своей гильдией (допускается потеря гильдии, но изначально она должна быть получена).

Еще, чтобы увидеть весь контент, надо также в одной из развилок диалога выбрать вариант, в котором героиня даёт Арану обещание (какое именно – будет ясно из текста). Если выбрать другой вариант, то роман будет в полу-активном состоянии, часть эпизодов не отобразится, но зато останется возможность параллельных романов с другими персонажами.

Для мужских персонажей этот компонент добавляет один крупный квест, который Аран выдаст после смерти Бодхи в 6 главе, при условии, что игрок ранее брал в управление стронгхолд воров.

#### В компоненте 4:

Новый квест начнется через сутки после освобождения цирка (ждите посланника от Квэйла). Условия запуска – должны остаться с живых Квэйл и Аэри (в группе она или нет – неважно) и должна начаться глава 2.

Если установлены какие-либо моды на Квэйла, то квест все равно будет доступен, но с дополнительными условиями:

-Если установлен мод Квэйла от Smiling Imp's («BG1 NPC to BG2»): если Квэйл еще не присоединен к группе, то квест начнется как обычно. Если Квэйл уже в группе, то квест начнется, если в группе также есть Аэри.

-Если установлен мод Квэйла от Lava: квест начнется, если Квэйл не присоединен к группе и Аэри жива.

#### **Credits:**

Мод создан Austin, Scheele, Alisia и Arcanecoast Team, основан на оригинальном материале игры Baldur's Gate II.

Baldur's Gate II: Shadows of Amn and Baldur's Gate II: Throne of Bhaal © TSR, Inc. The BioWare Infinity Engine is © BioWare Corp.

Распространение и / или размещение этого мода на иных ресурсах – только с согласия автора (авторов).

**Austin** – кодирование мода и составление части текстов для всех компонентов

**Scheele** – сценарий и тексты второго компонента, а также часть диалогов первого компонента

**Alisia** – сценарий и тексты третьего и четвертого компонента, а также часть диалогов первого компонента

**tipun** – неоценимая помощь по технической части

**Gorion** – карты новых локаций

**Apxu (Arkie)** – перевод первого компонента на английский язык, а также идеи и тексты реплик

**Vadim Ingwall Baranovsky** – перевод половины третьего компонента на английский язык

**stn** – идеи и тексты реплик

**JamesMaxwell** - идеи и тексты реплик

**AGKanevchev** – советы по технической части

**MidnightVoyager, contralexical, Guest Raelis, Fishmalk\_1** – вычитка английских текстов

**NiGHTMARE** - идеи и тексты реплик

**fallen demon** – идея и текст бантера

**Grey** – идея нескольких реплик

**Tameon the Dragoon** – идея и текст двух реплик

**River Hard** – идея для одной реплики

**Alizbar** – музыкальная тема для романа с Араном

**CO.AG** – музыкальная тема для заброшенного дома

**thatDMan** – портреты к новым персонажам (Лорна и Янтина)

Благодарности также:

**Cuv, theacefes, berelinde, Kulyok, saigon1983** – за учебники по моддингу

### Кросс-модовое содержание:

Мод имеет кросс-модовый контент со следующими проектами:

1) **Smiling Imp's** «BG1 NPC to BG2»

<http://www.baldursgatemods.com/forums/index.php?topic=8355.0>

Дополнительные реплики персонажей из этого мода на новых локациях и в новых ситуациях, а также возможность обмена валюты с золота на платину в банке на Променаде (ранее такая возможность была только у ростовщика в Водных Садах, а при совместной установке модов в игре будет два обменных пункта).

2) **Ratatoskr and BCaesar's** «Multi-Mod»

<https://forums.beamdog.com/discussion/71473/playable-clara-all-things-mazzy-version-1-037/p1?new=1>

Дополнительные реплики некоторых NPC в разговоре с дриадой на Холмах Виндспир.

3) **Kulyok's** «Tiax NPC for BG2» mod

[https://github.com/Pocket-Plane-Group/Tiax\\_for\\_BGII](https://github.com/Pocket-Plane-Group/Tiax_for_BGII)

Дополнительные реплики Тиакса из этого мода на новых локациях и в новых ситуациях.

4) **Kulyok's** «Branwen BG2 NPC» mod

[https://github.com/Pocket-Plane-Group/Branwen\\_for\\_BGII/releases/](https://github.com/Pocket-Plane-Group/Branwen_for_BGII/releases/)

Дополнительные реплики Бранвен из этого мода на новых локациях и в новых ситуациях.

5) **Jastey's** «Imoen 4 Ever» mod

<https://www.gibberlings3.net/mods/other/imoen4ever/>

Совместимость (если при установке найден уже установленный мод Imoen 4 Ever, то некоторые реплики будут изменены так, чтобы убрать упоминания о похищении Имоен)

### История версий:

1.0 (23.10.2020) – первый релиз

1.1 (04.11.2020) – исправление нескольких багов и неточностей, изменено название мода, добавлен частичный перевод на английский язык

1.2 (15.11.2020) – добавление в мод третьего компонента

1.3 (25.11.2020) – добавлен альтернативный вариант начала квеста Коргана (второй компонент), исправлены опечатки

1.4 (28.11.2020) – добавлен новый квест в Бриннлоу (второй компонент)

1.5 (28.11.2020) – добавлены новые реплики во второй компонент и новая анимация монстра на ЕЕ-версии

1.6 (05.12.2020) – добавлен четвертый компонент (новый квест), исправлена проблема, из-за которой в третьем компоненте при игре на классической (старой) версии игры не появлялся посланник Арана, из-за чего задания оставались недоступны

1.7 (09.12.2020) – доработан третий компонент, добавлена возможность получения крупного квеста от Арана для мужских персонажей (без романа). Также исправлен баг, который возникал, если третий компонент устанавливался без второго.

1.8 (15.12.2020) – расширен четвертый компонент, добавлен еще один квест «Молчание сирены», продолжающий историю первого. Также исправлено несколько мелких недочетов в третьем компоненте.

1.9 (28.12.2020) – расширен второй компонент, добавлена альтернативная ветка развития событий для тех, кто не берет в группу Коргана. Новые персонажи и задания.

2.0 (12.01.2021) – в четвертый компонент добавлен кросс-модовый контент с модом «BG1 NPC to BG2» от Smiling Imp. Добавлены альтернативные реплики для данного случая. Исправлены мелкие ошибки и

опечатки.

2.1.(14.01.2021) – в первый компонент добавлено 5 реплик разных NPC в диалоге с трактирщиком в Амкетране. В том числе две кросс-модовые реплики для Тиакса и Квэйла от Smiling Imp.

2.2.(29.01.2021) – в первый компонент добавлено 52 строки кросс-модовых реплик NPC от Smiling Imp при отгадывании загадок в Спеллхолде. Упрощен код в некоторых диалогах. Исправлены опечатки. Устранен баг с неверной репликой в одном из диалогов четвертого компонента.

2.3.(03.02.2021) – добавлен английский перевод (за помощь в переводе первого компонента спасибо **Apxu (Arkie)**, третьего компонента - **Ingwall**)

2.4.(15.03.2021) – исправлено несколько багов, найденных Guest Raelis, а также вычитан английский перевод

2.5.(17.03.2021) – изменена загадка в квесте «Тайник МазВара» и решена проблема, которая мешала установить мод, если ранее был установлен мод «Gavin BG2»

2.6.(18.03.2021) – исправлено несколько мелких багов

2.7.(21.03.2021) – исправлен английский перевод, добавлено «встревание» Фалдорн от Smiling Imp в диалог с Оуни в квесте «Западня для друидов»

2.8.(14.04.2021) – исправлено несколько багов

2.9.(18.04.2021) – исправлен баг

3.0.(24.06.2021) – исправлено много мелких багов, исправлены свойства некоторых предметов, вычитан английский перевод, улучшен код функции от **tipun** (в первом компоненте мода)