

The background of the cover features a group of five characters standing on a swirling, golden-yellow energy field. From left to right: a woman with long red hair in a red and black outfit; a large, heavily armored knight with a golden helmet; a woman in a blue and white outfit with a large blue feathered headdress; a woman in a red and white outfit with a red energy aura; and a large, bearded dwarf-like character in a brown and gold outfit. In the background, there are faint, ethereal images of a castle and a dragon. The overall color palette is dominated by blues, purples, and oranges.

КНИГА НОВИЧКА

FORSAKEN  
WORLD



# СОДЕРЖАНИЕ

Вступление.....	3
Авторы.....	4
История мира.....	5
Расы .....	10
Классы.....	15
Подробно о классах .....	31

## **Первые шаги**

Интерфейс.....	53
Автопуть.....	62
Профессии .....	65
Как получить первого маунта .....	71
Питомцы .....	72
Руководство по улучшению экипировки.....	78
Важные NPC Вольной Гавани .....	81
Система почета .....	86

## **Квесты**

Основная квестовая линия.	
Стартовые локации.....	88
Квестовая линия в Вольной Гавани.....	103
Особые квесты.....	111
Ежедневные квесты .....	124

## **События**

Большая рыбалка .....	131
Ярмарка кошмаров .....	133
Форт Ротулор .....	137
Каньон фараонов.....	139
Блуждающий маяк.....	141
Мирная долина .....	145

## **PvP**

Система PvP.....	147
------------------	-----

Послесловие.....	151
------------------	-----

# ВСТУПЛЕНИЕ

Начиная любую игру, вы попадаете в особый мир, живущий по своим законам. Это может быть разделенный на клетки мир шахматной доски, или прямоугольник экрана, в котором падают фигурки Тетриса, или сложное трехмерное пространство, которое не охватишь одним взглядом и не осмыслишь сразу. Но только многопользовательские ролевые онлайн игры действительно погружают созданного игроком персонажа в огромный мир, который потрясает и ошеломляет.

Именно для того, чтобы потрясение было положительным, а ошеломление сменилось восторгом, и создана книга, которую вы сейчас читаете. Ведь мир Forsaken World еще сложнее своих собратьев, от которых он взял все самые лучшие, увлекательные и захватывающие элементы жанра. Перед вами откроется продуманная история мира Эйры, увлекательные сюжетные линии не заставят вас скучать уже с первых уровней, а развитая система питомцев, профессий и веток развития помогут вам создать уникального персонажа.

«Книга новичка» не только расскажет вам о первых шагах по локациям Эйры и ее истории, но поможет разобраться во всех тонкостях игрового интерфейса, научиться взаимодействию с другими игроками и найти всю необходимую информацию для успешного развития персонажа. Полезные сведения, однако, найдут здесь и более продвинутые игроки — в «Книге» описано прохождение особых и ежедневных заданий, позволяющих быстро заработать или развить ту или иную профессию, а главное, здесь вы найдете наиболее достоверную информацию по созданию и развитию гильдейских замков.

Отдельную благодарность хочется выразить хелперам — обычным игрокам, которые не пожалели своих сил и времени для того, чтобы другим было легче разобраться в многогранности мира Forsaken World. Именно они внесли огромный вклад в написание «Книги», многократно проверяя и отбирая наиболее полную, ценную и полезную информацию.

## АВТОРЫ:

BABYDOLL

CHIRUNO

EWIGE

IVSEN

KHADKAR

LAMERO4EK

THE SAMEDI

VENET89

ИМПА

СЫРНО

DEERTRACKER  
ЕВГЕНИЙ ЛЮДИН

INESSAM  
ИНЕССА МАРМАШОВА

SUNELF  
ПАВЕЛ МЫШЕНКОВ

РЕДАКТОР:  
ГАЛИНА БАСЛЫК

ДИЗАЙНЕРЫ:  
СЕРГЕЙ САМСОНОВ  
ДМИТРИЙ ГРИШАЕВ





Когда-то давным-давно в бесконечной Вселенной один из богов открыл новую планету Эйру с таинственным Звездным Колесом. И решил он вызвать своей волей из небытия других божеств, чтобы они наполнили этот мир жизнью и радостью.



# История мира

## §1. Диос создает мир

В начале времен были двое богов — Диос и Ниос. Они правили Вселенной, созидая и разрушая, ибо такова была их природа.

В бесконечной Вселенной Диос открыл новую планету и нарек ее Эйра. Земля Эйры была безжизненной и пустой, и лишь огромное древо вздымалось к самому небу.

На вершине древа Диос увидел необъятное Звездное Колесо. Бесчисленные звезды сияли на нем, и Диос понял, что из этих звезд выложены лики богов. Он ясно мог разглядеть себя и Ниоса в звездных узорах. И созерцание неведомого Колеса наполнило Диоса печалью, которой он не ведал ранее.

Диос решил провести на Эйре долгое время, дабы постичь природу Звездного Колеса. Во время пребывания на планете Диос вызвал своей волей из небытия других божеств, чтобы они наполнили этот мир жизнью и радостью.

И там, на Эйре, Диос породил троих детей — могучего Титанума, прекрасную Иллифию и хитроумного Видара.

И завещал он им хранить мир Эйры и управлять им, как должно. Ибо истекли десять миллионов лет, и пришло время Диосу отправиться в другие пределы Вселенной.

## §2. Наследники

Прошло еще десять миллионов лет, и были созданы гномы, люди, эльфы, а также франгоры. И были эти расы не похожи одна на другую.

Бог Титанум прежде всего хотел, чтобы кто-то извлекал из недр Эйры драгоценные самоцветы, поэтому создал гномов — низкорослых, крепких и усердных.

Иллифия тосковала по своему брату Видару, который предпочитал уединение, поэтому она дала жизнь расе людей, во всем похожих на него.

Видар поначалу не желал знать людей, однако позже, увидев, сколь многим они напоминали его самого, полюбил этих созданий и обучил их разным премудростям.

Затем, уже по собственному подобию, создала Иллифия дивных эльфов и поселила их в лесах, где предпочитала пребывать сама.

Титанум же, узрев, что сестра сотворила две расы, из огромных священных камней высек франгоров, могучих и преданных. Однако эта работа утомила Титанума, потому он создал лишь франгоров-мужчин, но дал им Скалу рождения, из недр которой раз в сотню лет появлялись новые каменные гиганты.

### §3. Войны богов

Блуждая во Вселенной, Ниос однажды тоже нашел Эйру и, следуя своей природе, решил разрушить ее. Однако, приблизившись, он увидел Звездное Колесо и был очарован им. Ниос не знал, что Диос предвидел его пришествие и сумел нанести на Колесо особые знаки. Те знаки побудили Ниоса покинуть Эйру и отправиться вслед за Диосом.

Но перед тем Ниос послал в мир Эйры собственное дитя, Мильвада. Мильвад обладал огромной силой и лишь одним желанием — разрушать.

Мильвад пришелся не по нраву детям Диоса. Они не пожелали разделить с ним Эйру — так разгорелась первая война между богами. Титанум, Иллифия, Видар и другие боги сошлись с Мильвадом в битве на Норте,



После ухода Диоса его дети — могучий Титанум, прекрасная Иллифия и хитроумный Видар — населили прекрасную Эйру разнообразными и непохожими друг на друга созданиями. Гномы, франгоры, люди и эльфы стали бок о бок существовать на планете.







Случайно найдя Эйру во вселенной, злой бог Ниос, следуя своей природе, решил разрушить ее. Особые знаки Звездного Колеса не дали ему сделать этого, однако Ниос оставил в мире собственное дитя, против которого поднялись остальные боги.



суровом северном континенте.

Сотню лет продолжалась эта битва, и Норт был разрушен до основания, погрузившись в океан. Мильвад был побежден и бежал от гнева хранителей Эйры.

В беззвездной тьме он восстанавливал свои силы, вынашивая планы мести, и однажды вновь обрушился на детей Диоса. Так началась Вторая война богов. Титанум вышел на битву, сжимая в руках могучее оружие — Частицу мира. В ней была заключена великая сила, и тот, кто обладал Частицей, был способен победить в любом бою.

Видар и Иллифия поддерживали брата, и Титанум нанес Мильваду сокрушительный удар. В этом бою разверзлась сама плоть земли, открыв зияющий провал посреди Шинтолы, центрального материка.

Чтобы спасти Эйру от исчезновения в этом провале, трое богов открыли проход в иное измерение и заключили в него всю Шинтолу. Невредимыми на Эйре остались только земли материков Оста и Веста.

## §4. РОЖДЕНИЕ ВЕСПЕРИАНОВ

Нежная и трепетная Шалия была одной из тех богинь, что некогда пришли на зов Диоса, чтобы придать облик Эйре.

После Первой войны богов она отправилась на материк Ост, чтобы исцелить раны, нанесенные Мильвадом.

На Осте она повстречала человека по имени Корвус и полюбила его. Зная, что однажды Корвус состарится и умрет, Шалия смешала божественную сущность, наполнявшую ее, с кровью возлюбленного. Так Корвус стал бессмертным и обрел великую мощь.

Корвус и Шалия дали жизнь многим детям,

потомки которых стали зваться весперианами. Они и по сей день являются самой таинственной и загадочной расой на Эйре.

Весперианы невообразимо могущественны и смертельно опасны, но при этом красивы, утонченны и способны на большие жертвы ради любви.

Они живут обособленно, не вступая в союзы с иными расами, однако держатся вместе и едины в Братстве Крови.

## §5. ГИБЕЛЬ БОГОВ

В битве с Титанумом Мильвад не погиб. Он был сильно истощен, однако его дух и жажда разрушения лишь возросли.

И когда никто его не ждал, он вновь появился на Эйре. В это время Титанум, Иллифия и Видар пребывали в ином измерении.

Только хрупкая Шалия решилась повести все расы Эйры против Мильвада, подняв Частицу мира, оружие Титанума. Осознавая угрозу, она послала зов о помощи во все пределы Вселенной.

И Мильвад вновь пал в бою и был изгнан. Однако едва рассеялось облако пыли на поле битвы, люди, эльфы, гномы, франгоры и весперианы увидели, что Шалии с ними нет. Вместе с ней исчезла и Частица мира.

Эргевид и все боги, пришедшие из глубин Вселенной на помощь Шалии, тоже пали в тяжелой битве, и их божественные сущности рассеялись по Эйре.

Поскольку Титанум, Иллифия и Видар так и не вернулись из иного измерения, люди провозгласили себя владыками мира.



Богиня Шалия полюбила смертного — человека по имени Корвус — и превратила его в бессмертного. В результате их союза на Эйре появилась новая раса — таинственные и опасные весперианы.







И вновь Мильвад повел свое войско против всех обитателей Эйры. Хрупкая Шаалия смогла призвать на помощь богов, и общими усилиями им удалось изгнать Мильвада с Эйры.

Однако и боги пали в этой тяжелой битве, а их божественные сущности рассеялись по миру.



## §6. СУДЬБА МИРА

Израненный и слабеющий, Мильвад укрылся у корней Великого Древа. Там, в подземных пещерах, он обнаружил склеп с останками гигантского дракона. Прежде чем объединенное воинство настигло его, Мильвад из последних сил вдохнул жизнь в кости древнего существа. Так появился Дэзил, огромный дракон. Осознав себя, он назвал себя Повелителем Штормов.

Дэзил долго обитал в пустынных землях Весты, и никто из высших рас не знал о нем. Набирая силу, он извратил создания Эйры и заставил их служить себе в рядах Легиона Штормов.

Дэзил был движим жадной разрушения, которой его наделил Мильвад. Однажды он повел легионы ужасных созданий против обитателей Эйры.

Люди, самые решительные в битве, объединили под своими знаменами все остальные расы и победили армии Дэзила. Но в мрачных подземных пещерах Дэзил готовит новое вторжение...

Отныне судьба мира в твоих руках. Выбери, к какой расе ты присоединишься, чтобы сразиться против ужасного дракона.

Разыщи древнее могущественное оружие, утерянное в прежних битвах, и частицы божественной сущности — это поможет тебе сравняться с богами в мощи и славе. Отрази нашествие вражеских полчищ на земли Эйры и уничтожь Дэзила навсегда!

# РАСЫ

## Франгоры

*В мире Эйры нет более смелых и сильных воинов, чем франгоры. Их тела созданы из камня, дух тверд, а сердца полны отваги.*

В битве франгоры сражаются в первых рядах, надежно прикрывая союзников своей широкой спиной и принимая на себя основной удар. Кроме уникальных боевых способностей, эти каменные гиганты превосходно владеют кузнечным ремеслом. Именно они куют самое смертоносное оружие.

Несмотря на колоссальную физическую силу, франгоры миролюбивы и стремятся жить в мире с другими разумными существами. С эльфами они объединились в Лесной Союз. Поскольку гномы и франгоры поклоняются одному богу Титануму, создавшему обе расы, между ними нет вражды. «Рядом с тем, кто создан из камня, не страшна никакая беда», — говорят о франгорах в Эйре.

Эта раса состоит только из мужчин. Каждые сто лет старейшины франгоров проводят особый обряд на Алтаре рождения. По окончании церемонии из камня рождается новый франгор, готовый защищать родную землю.

Франгорам доступны следующие классы:



**Защитник**



## РАСОВЫЕ СПОСОБНОСТИ



**Благословение франгоров**

Если твой дух — каменная скала, то ты смело можешь ринуться в бой. Умение позволяет повисить защиту на персонажа на 1% и уменьшить получаемый урон на 1% в течение 30 минут.



**Гнев земли**

Разъяренный франгор может обрушить всю мощь земли на своего врага. Не подходите к яростному защитнику ближе, чем на 18 метров, иначе рискуете потерять 1000 очков здоровья, а также быть оглушенным на пять секунд.







## РАСОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

### Благословение людей



Лишь храбрые исследователи мира Эйры, люди, могут быть наделены дополнительными пятью очками ко всем уровням мастерства. Также благословение увеличивает максимальный уровень здоровья на 1% на протяжении 30 минут.

### Молитва



Вознося молитвы богам, люди становятся крепче духом. Молитва мгновенно восстанавливает 25% маны, а также снимает негативные эффекты с персонажа и дает иммунитет к оглушению, привязке, сну, молчанию и обезоруживающим эффектам на четыре секунды.

## Люди

Раса людей, несомненно, доминирует на Эйре. Этому помогли их умение приспосабливаться, харизма и стремление к познанию мира.

Любознательные и разносторонние, представители этой расы могут выбрать практически любую профессию и стать отважными воинами, коварными убийцами, могущественными магами или мудрыми жрецами. Изначально люди жили на материке Шинтола, но после того, как его поглотила тьма, приплыли на Ост вместе с другими расами. Особенно они сблизились с гномами.

Люди поклоняются Видару, богу мудрости. Видар покровительствовал людям с момента их появления на Эйре. В облике обычного человека он жил среди них и обучил многим премудростям, в том числе искусству войны. Люди были благодарными учениками, они переняли у Видара его мудрость, а также стремление к познанию и трансформации мира.

Великий король людей Хоссингер Апелио создал орден Львиных Сердец, который неустанно борется со злом. И когда разгорается война с темными силами, люди первыми поднимаются на битву и ведут другие расы за собой. Много раз в истории люди доказывали свою отвагу. Они — надежный союзник и опасный враг.

### Людам доступны следующие классы:



Воин



Убийца



Маг



Жрец

## ВЕСПЕРИАНЫ

*Весперианы — самая таинственная и загадочная раса на Эйре.*

Прекрасная богиня Шалия и благородный человек Корвус любили друг друга больше жизни. Но их счастью угрожало беспощадное время. Когда смертный Корвус начал стареть, Шалия поняла, что не сможет примириться с расставанием с любимым. Чтобы сделать человека неподвластным смерти, ей пришлось провести запретный ритуал «Объятья крови». Она влила божественную эссенцию, наполнявшую ее, в кровь Корвуса. Так он стал бессмертным.

Потомки Шалии и Корвуса — удивительная раса веспериан, представители которой унаследовали лучшие качества своих прародителей. Весперианы невообразимо могущественны и смертельно опасны, но при этом красивы, утонченны и способны на большие жертвы ради любви.

Хотя праотцом всех веспериан был человек, с людьми они не ладят. Когда люди возжелали стать такими же прекрасными и бессмертными, как дети Шалии и Корвуса, вражда разделила эти расы. И с тех пор на Эйре весперианы живут обособленно, не вступая в союзы, однако они держатся вместе и едины в Братстве Крови.

ВЕСПЕРИАНАМ ДОСТУПНЫ СЛЕДУЮЩИЕ КЛАССЫ:



Убийца



Маг



Вампир



## РАСОВЫЕ СПОСОБНОСТИ



### Благословение веспериан

Дети ночи — истинные повелители тьмы и огня. Благословение повышает перечисленные виды мастерства на 15 очков, а также увеличивает максимальный уровень здоровья на 1% в течение 30 минут.



### Поцелуй вампира

Коварные весперианы могут позволить себе играть в прятки с самой смертью. Поцелуй вампира отнимает у онемевшего врага 15% от максимального значения здоровья и отдает силы весперианину.







## РАСОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

### Благословение гномов



Мало кому удастся навредить гному, если того благословили боги. Умение приносит дополнительно пять очков к уклону и увеличивает уклон от критического удара на 1% на 30 минут.

### Спешка



Еще один приемчик в заглавнике у хитрецов-гномов. Спешка увеличивает скорость персонажа на 60% в течение 12 секунд и снимает задержание, сон, замедление и оглушающие эффекты.

## ГНОМЫ

*Гномы — старейшая и самая технологически развитая раса на Эйре.*

Ее представители невысоки, но широкоплечи и невероятно выносливы. Лучше всего им удастся горное и кузнечное дело.

Гномы недолюбливают магию и не понимают ее, но благодаря своей мудрости и золотым рукам они достигли совершенства в создании различных механизмов и огнестрельного оружия. Это дает им преимущество в битве. Хотя на них часто смотрят свысока, одолеть гнома нелегко.

На Эйре гномы создали развитую цивилизацию, что сблизило их с людьми, которые так же высоко ценят прогресс. Эльфы же, чтущие живую природу, издавна презирают гномов за их прагматизм и стремление к преобразованию мира.

### ГНОМАМ ДОСТУПНЫ СЛЕДУЮЩИЕ КЛАССЫ:



Стрелок

## Эльфы

Хотя эльфы — самая прекрасная и изысканная раса, в них нет напыщенности и претенциозности. Эльфы любят природу настолько, что готовы защищать ее с оружием в руках, а непоколебимая вера в богов дает им силу.

Эльфы почитают праматерь Иллифию превыше всех других богов и недолюбливают тех, кто не возносит ей молитв и не чтит природу. Общеизвестна неприязнь эльфов к гномам, предпочитающим холод металла живому дереву и рев пламени кузнечного горна — музыке ветра.

Земли эльфов, как и франгоров, находятся на материке Веста, что способствовало объединению двух рас в Лесной Союз. В этом Союзе они и по сей день сражаются плечом к плечу.

Эльфам доступны следующие классы:



Воин



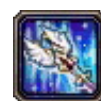
Жрец



Бара



## РАСОВЫЕ СПОСОБНОСТИ



**Благословение эльфов**

Ловкие эльфы наделены необычным даром предвидения. Именно он помогает им увеличивать сопротивление и ловкость на пять очков, а также повышать уровень магии на 1% в течение 30 минут.



**Спешка**

Прекрасные эльфы могут зачаровать и обезоружить своих недругов. Эльфы обездвиживают врага на пять секунд и отнимают у него в течение шести секунд по 5% от максимального значения уровня маны.



## КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

### Рывок



Умение, позволяющее воину практически мгновенно сократить дистанцию и нанести противнику страшный удар, способный ненадолго ошеломить и вывести врага из строя.

### Молниеносный удар



Особый прием воина, заключающийся в двухфазовой атаке, после которой недруг не способен быстро реагировать на последующие удары.

## КЛАССЫ

### Воин

*В битве воины сражаются в первых рядах. Они ведут за собой войска, вселяя отвагу в сердца соратников и поддерживая боевой дух. Их исключительное мастерство владения мечом и беспримерная храбрость — ценные качества, без которых не обойдется ни один отряд. А решительность воинов и их знание тактики способны переломить ход любого сражения.*

Величайший предводитель расы людей, Хоссингер Апелио, остался в сказаниях не только как мудрый и справедливый король, но и как отважный воин, наводивший на врагов смертельный ужас. При одном взгляде на его легендарный меч целые армии теряли присутствие духа. Тысячи врагов пали от его клинка, и теперь каждый воин носит меч в честь древнего короля.

Тяжелый взгляд, самые трендовые доспехи, искусное владение красивым мечом и безмерная отвага в душе — вот краткий портрет настоящего воина. Чтобы стать легендой, одного умения сносить головы с плеч и уворачиваться от других таких же алчущих славы мало. Неплохо бы еще иметь в анамнезе твердость характера, силу воли и навыки тактика. Нужно знать, когда мощно нанести удар, а когда и отступить, сохранив тем самым жизни — свою и доверившихся вам товарищей.

Если предел ваших мечтаний — молотить противников направо и налево, получая в награду восхищенные взгляды всех окружающих дам любой расы, то выбирайте ветку развития «Фантом». Это лучший выбор для тех, кто собирается проводить все свободное время на арене и в клановых войнах. Помимо высокого уровня атаки у вас будет возможность с наслаждением наносить противнику глубокие кровоточающие раны и зашкаливающие по своей мощности критические удары. Как говорится, «Мелькающие клинки» и «Кровавая радуга» вам в помощь.



Если в душе вы — танк, а ваше призвание — принимать на себя ежедневно град ударов, то ветка «Щит» предназначена именно вам. Полноценно выполняя в инстах роль защитника, вы сможете использовать полезную «Боевую стойку», которая увеличит защиту, но снизит ваш уровень атаки. А также обучитесь навыку «Боевой эксперт», применив который, сможете получать все меньше и меньше урона с каждым последующим ударом противника, что, согласитесь, весьма удобно. К тому же в качестве компенсации вы получите возможность разом лечить сопартийцев и увеличивать максимальное значение здоровья.

Ветка «Буря» будет замечательным выбором для философствующих альтруистов, предпочитающих слоняться по подземельям и инстам, где бы они смогли положить свои силы на помощь ближнему своему. Поменьше защиты, побольше атаки — и вы станете в команде незаменимым дамагером в связке с защитником и жрецом. Вашим преимуществом будут быстрый откат атакующих навыков, а также увеличенный шанс прохождения критов. С откатом вам помогут навыки с романтическими названиями «Бушующий пожиратель» и «Мгновенное безумие», а с критами — «Гроза» и «Танец листвы».

Независимо от ветки вы сможете выучить все три доступные воину стойки — Яростную, Боевую и Кровавую. В какой стойке вы находитесь в данный момент, вы сможете увидеть по значку под вашим аватаром. Каждая стойка может накапливаться в виде трех стеков (у каждого стека свое отображение), тем самым увеличивая свои как положительные, так и отрицательные эффекты. Правда, в отдельно взятый момент времени активной может быть только одна стойка, так как вы не сможете мгновенно переключаться между ними. Так что выбирать все равно придется, но в этом-то и заключается особый смак!

## КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ



### ОТРАЖАЮЩЕЕ ЛЕЗВИЕ

Незаменимая способность воина отражать прямой натиск врага и делать недруга не способным противостоять ответным ударам.



### КРОВАВЫЙ СВОД

Искусный удар воина, который позволяет наносить врагу мощные удары. Раны долго не заживают и кровоточат, лишая противника сил.



## КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

### РАЗЛОМ



Мощный удар, наносящий урон сразу нескольким противникам. Получив такой пинок от защитника, враги на своей шкуре почувствуют, что значит «провалиться сквозь землю».

### ЗАЩИТНАЯ МОЩЬ



Древняя магия франгоров, делающая прочнее не только броню самого героя, но и защищающая всех его соратников.

## ЗАЩИТНИК

Франгоры были созданы из древнего камня, который дал им большую силу и способность выдержать любой удар. В бою они всегда прикрывают товарищей, а отвага и бесстрашие франгоров воспеты в легендах. Сила камня дает им возможность носить самую тяжелую броню и защищать других.

Защитник является обладателем самого большого количества жизни и уровня защиты, поэтому его основная цель — принимать удар на себя, первым вступать в схватку с противником и не позволять мобам атаковать других членов группы. Защитники — неотъемлемая часть любого войска. С ними каждый отряд обретает железную мощь и каменное спокойствие. Ведь пока не пал защитник, врагу не одержать победу.

Чтобы играть за танка, нужно чувствовать ответственность за сопатийцев, быть лидером, уметь быстро принимать важные решения и обладать прямыми руками. Танк — это несокрушимая груда доспехов, о которую противник разбивается, как ревущие волны о скалы. И поэтому именно древний камень стал телом главных защитников в мире Forsaken World — франгоров.

Франгор-защитник имеет три ветки умений. Ветка «Алмаз» направлена на развитие одиночных и массовых станов, на снижение отката у станящих навыков. Из-за отсутствия массового агра такой защитник не сможет постоянно держать на себе мобов в инстах, но станет достойным соперником в PvP-сражениях. Вашим преимуществом будет увеличенная сила атаки, частичное поглощение урона, а также многочисленные станы, которые обездвигивают противника.

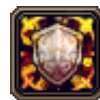
Особенность ветки «Гранит» заключается в развитии саппортных аур, которые действуют на всех сопатийцев на определенном расстоянии от франгора. Такие ауры способны увеличивать сопротивление к атакам огня, света, воздуха и многим другим, а бонусом будет

увеличение точности атаки членов команды. Защитник также получит навыки, увеличивающие повреждения, продлевающие действие станом, и уменьшающие время их отката. Весьма полезен навык «Неуязвимость», снимающий со всех сопатриотов негативные эффекты.

«Мраморная» ветка хороша для тех, кто собирается работать танком и проводить много времени в инстах. Вы получите замечательные навыки для сагривания на себя больших пачек мобов и для атаки по площади. А чтобы выжить среди толпы монстров, получите невероятно высокий уровень физической защиты. Особенно вас порадует навык «Каменная защита», который не только даст десятисекундную неуязвимость, но и полностью восстановит вам уровень жизни.

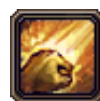
Франгор — это прирожденный защитник, и от него, прежде всего, будут ожидать исполнения прямых обязанностей. Выдержать натиск врага и защитить соратников помогут его ключевые навыки.

## КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ



### ОТРАЖЕНИЕ

В легендах мира Эйры можно найти следующую запись: «Напав на храброго защитника, каждый рискует пасть от собственного удара, отраженного его броней».



### КУЛАК НЕБЕС

Мощнейший удар, способный не только нанести ощутимый урон, но и значительно снизить защиту противника, оставляя его беспомощным под градом ударов и заклинаний.



## УБИЙЦА

Убийца скрывается в тених, выжидая идеальный момент, чтобы нанести смертельный удар. Его девиз — «бей первым». Может, убийца не носит на себе груды бряцающего железа и не полагается на магию, однако он незаметен, коварен, поразительно ловок и способен убить нерасторопного противника в мгновение ока.

«Нет человека — нет проблемы» — девиз класса убийц в Forsaken World. Они не любители таскать на себе груды бряцающего железа и громко бухающие тяжеленные ружья. Эти прирожденные душегубы способны незаметно проникнуть в ряды врага и устроить там танец с саблями, а вернее с кинжалами. Они с хирургической точностью наносят удары в самые уязвимые точки, не желая размениваться на затяжные бои. И хотя даже самому опытному убийце трудно в одиночку выдержать открытый бой с превосходящими силами противника, именно он зачастую наносит решающий удар. Убийца мгновенно подмечает слабости врага и использует их в своих целях.

Самые коварные убийцы выбирают ветку «Яд». Отравляющие вещества, которые они используют в сражении, попав в кровь врага, будут медленно вытягивать его жизненные соки, а заодно уменьшат защиту и скорость передвижения. А при использовании мощного «Клинка гипноза» противник практически теряет возможность сопротивления.

Убийца, прокачанный в ветку «Острие», всем своим видом бросает вызов окружающим. Он даже и не думает скрывать свои возможности, а наоборот — пускает в глаза прохожим солнечных зайчиков с граней своего кинжала, напоминая им о теплом и ласковом солнце, света которого они могут лишиться в любое мгновение. Они — баловни фортуны, потому что с использованием навыков «Выпад» и «Обман» криты выскакивают один за другим. Им остается собирать сферы и использовать их, чтобы в разы увеличивать наносимое повреждение. А навык «Избавление от кошмаров» станет финальным аккордом

### КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

#### Преследование



Умение убийцы, позволяющее мгновенно настигать жертву, находящуюся в поле видимости, и наносить удар первым, деморализуя противника и снижая его скорость.

#### Метательные кинжалы



Острые кинжалы убийцы метко поражают врага и не дают завершить произнесение заклинаний, а также могут выбить противника из седла.

в этой безумной пляске смерти.

Внезапные атаки, как известно, самые результативные. Неприятель почувствует в своем теле холодную сталь еще прежде, чем сумеет увидеть лицо убийцы, выбравшего ветку «Тьма». Ему ничего не останется, кроме как умереть, с опозданием осознавая, что никто не в силах распознать свою погибель в вечернем сумраке, который темный убийца накинул на себя словно плащ. Он может даже замедлять бег часовых стрелок, обретя возможность предвидеть любую атаку и увернуться от самого быстрого и точного выпада противника. А благодаря навыкам «Потеря формы» и «Свобода ветра», этот убийца способен невероятно оперативно перемещаться по полю боя.

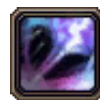
Будучи убийцами, можно генерировать, накапливать и использовать до четырех сфер двух видов. У каждой из них есть свои дополнительные бонусы. Сфера агонии увеличивает атаку, а сфера взрыва — силу критического урона. Использование навыка «Избавление от кошмаров» преобразует все имеющиеся у вас сферы в дополнительные бонусы. Так, сфера агонии даст увеличение повреждения и отнимет часть жизни у противника, а сфера взрыва помимо дополнительного повреждения замедлит врага и снизит его скорость передвижения.

## КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ



### Под покровом теней

Тренированный убийца способен становиться невидимым, атаковать врага из-под покрова теней или скрываться во время боя и дезориентировать даже самого опытного соперника.



### Избавление от кошмаров

Особый прием, позволяющий провести две стремительные и мощные атаки, наносящие большой урон. Если после этого удара жертва чудом уцелеет, то ее скорость и атака будут значительно снижены.

## Вампир

*Когда богиня Шалия объединила свою божественную сущность с кровью своего любимого — человека, на свет появился первый вампир.*

Забудьте все, что вы знали о вампирах. К чему забивать голову всякой ерундой? Вы не можете владеть достоверной информацией, разве что вы... один из нас!

До того, как появились веские доказательства нашего существования, люди многие века передавали друг другу мифы о вампирах. О кровавых вурдалаках рассказывали в фольклоре, литературе и кинематографе — наверное, предчувствовали наше появление.

Познакомьтесь же с вампирами Эйры, принадлежащими к роду Веспериан, которые вызывающе одеваются и носят за спиной кресты. Распространители легенд не могли и подумать, что мы содержим в себе не только частицу человека, но и частицу бога, что делает нас высшими созданиями. Даже древние гномы и эльфы не могут похвастаться такой богатой историей и такими широкими возможностями.

Судите сами. В качестве источника жизни мы способны использовать любое живое создание. Мы неуловимы, потому что можем принимать образ летучей мыши, что многих сбивает с толку в разгар боя. Мы можем проникать в сознание наших противников и погружать их разум во тьму. Мы немногословны, скрытны и коварны; далеко не каждому дано прочесть наши замыслы.

Наши одежды практичны, они показывают статус и подчеркивают то, чем нас одарила природа. Многие противники не вовремя отвлеклись в бою на наряды наших соблазнительных женщин, и это был их последний бой. Поэтому когда клан решает выйти на охоту, мы всегда рады помощи вампирок.

Каждый из нашего племени выбрал свой



### КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

#### Зачарованный УДАР



Принимая свое истинное обличье, вампир способен закрутить в смертоносном вихре любого и отпустить жертву, оставив ее без единой капли жизненной силы.

#### Крылья ночи



Умение вампиров, которое дает им возможность обращаться в летучих мышей. Перевоплотившись, вампир способен ускользнуть от врага и рассеять все смертоносные чары.



собственный путь. Те, кто предпочел «Кровь», в сражении превращают собственную кровь в магическую субстанцию, используя ее для смертоносных заклятий. Кроме того, они могут жертвовать частью своей силы, чтобы поддержать раненых союзников.

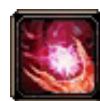
Те, кто выбрал путь «Тьмы», становятся настоящим кошмаром для своих жертв. Их удары не только всегда достигают цели, но и открывают у врага сильное кровотечение, которое медленно, но верно вытягивает его драгоценную жизнь. А вампиры лишь ухмыляются, глядя на муки своей добычи.

«Бездна» — выбор тех, кому хочется расправить крылья. Им тесно в образе человека, а превращаясь в летучую мышь, они становятся серьезной опасностью для любого противника. Еще минуту назад ты сражался с человекоподобным существом с глазами цвета крови, а теперь твой враг — огромная летучая мышь! Если ты не ходил на уроки биологии, то даже не знаешь, с какой стороны подступиться к этому ночному кошмару.

Впрочем, для простых смертных опасны все вампиры, какой бы путь развития они не выбрали. Смерть — наша старинная подруга, и при встрече с любым вампиром вы обязательно услышите ее шепот. Только мы знаем настоящую цену жизни и не тратим лишнее время на никчемный пафос.

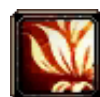
Посмотрите на эльфов, разгуливающих в своих перьях, словно павлины, и гордящихся каждой сыгранной мелодией. На каменноголовых франгоров, которые только и могут, что закрывать вас широкими плечами. На светлых людешек, рвущихся в бой за им одним понятную «справедливость». На гномов, ничего не понимающих в магии и полагающихся лишь на свое громоздкое оружие. Все они уверены в том, что делают мир лучше. Но жизнь идет прежним ходом — все умирают. А мы помогаем им в этом.

## КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ



### Темный контракт

Навык, позволяющий вампирам жертвовать свою кровь для восстановления своей жизненной энергии или лечения соратников.



### Регенерация

Особая магия крови, позволяющая вампиру на время наделить соратника умением регенерировать жизненную силу.



## КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

### БОЖЕСТВЕННАЯ КОМЕДИЯ



Неповторимое умение барда извлекать из своей волшебной арфы звуки, пленяющие противников и погружающие их в глубокий сон.

### НОТА СТИХИЙ



В ответственный момент сражения бард может на время забыть о музыке и стать опасным бойцом, способным быстро атаковать и наносить существенный стихийный урон.

## БАРД

*Барды странствуют по миру, воспевая великих героев и их подвиги. В бою они полагаются на свой исключительный музыкальный талант, вдохновляя соратников, ослабляя и повергая в смятение врагов.*

Барды не отличаются могучим телосложением и не носят тяжелую броню. Они не смогут встать в первых рядах и принять на себя главный удар. Однако чарующие звуки бардовской арфы, словно пение сирены, способны мистическим образом влиять на всех, кто окажется рядом, будь то враги или друзья. В присутствии барда обычные воины становятся героями, способными на великие подвиги!

В толпе барда невозможно не заметить благодаря его яркой и экзотической одежде. Он живет ради того, чтобы дарить этому миру музыку, которая одних восхищает, а других сражает наповал. В то время как кто-то точит клинки, бард настраивает свою арфу и разучивает новые мелодии. Многие даже не догадываются о том, что в этом мире может творить музыка. Важно понимать, что бард — это не просто музыкант, но и серьезный боец, чьи боевые навыки могут приятно удивить.

Как и остальным классам, в самом начале своего пути воина-барда им приходится выбирать между тремя ветками развития. Выбор сложен, ведь каждая из них предоставляет особые возможности, но и накладывает некоторые ограничения. Судите сами.

Если выбрать Свет, то это гарантирует лечение себя самого и всех сопатийцев. Члены группы такого барда могут не беспокоиться о своем здоровье, жизненной силы у него хватит с избытком и для себя, и для них. Останется лишь найти умелых воинов, которые готовы довериться музыканту, и вперед — на штурм опаснейших подземелий!

Если выбрать ветку Ветер, то ставку придется делать на усиление возможностей своих друзей.

Поддерживать баффы — задача не из легких. Бард должен не просто разучить нужные мелодии, но легко и быстро переключаться с одной на другую, только в таком случае он станет по-настоящему ценным товарищем по оружию. И, увы, желанной мишенью для врага.

Те же, кто выбирают Воду, барды-одиночки. Они сами бросаются в бой в числе первых и наносят серьезный урон противнику. Не все признают этот путь развития, так как образ гордого барда, который в одиночку может справиться с любым противником, очень необычен.

Как и всем, кто часто использует магию, бардам в больших количествах необходима мана. Весьма много маны, и она должна быть всегда под рукой, став неотъемлемой частью жизни барда.

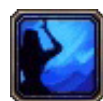
В чем же секрет загадочности бардов? В том, что их мир крайне необычен, любое действие в нем раскладывается на ноты. Для наложения баффа бард должен воспользоваться своими навыками и собрать эти ноты в мелодию. Поначалу это может показаться необычайно сложным, но мастерство приходит с опытом. При старании ни сам бард, ни его окружение вскоре не будет замечать, что он не машет мечом, а исполняет музыку.

## КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ



### Песнь возрождения

Музыкальный гений барда настолько велик, что чарующие звуки его арфы способны вернуть погибших соратников обратно в мир живых и придать им сил для продолжения боя.



### Резкий звук

В руках барда арфа способна воспроизводить не только чарующие аккорды, но и сумасшедшую какофонию звуков, наносящих противнику ощутимый урон.





## КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

### Раскат грома



Молниеносная атака мага, поражающая нескольких противников сразу. После получения дозы грома и молний, недруги валятся на землю, замирают парализованные и теряют способность уклоняться от атак.

### Искусство магии



В совершенстве изучив тайны магического искусства, волшебник способен черпать энергию прямо из воздуха и передавать ее соратникам, тем самым увеличивая запасы их маны.

## МАГ

Маг обладает сверхъестественной способностью управлять стихиями, которые пронизывают ткань мира. Силой воли он преобразует стихийные явления в мощные удары и заклинания. Из поколения в поколение маги передают тайные знаки и заклинания. И на того, кто посмеет выступить против мага, падет гнев Воды, Огня, Ветра, Земли, Света и самой Тьмы.

За многие годы волшебники выработали различные тактики ведения боя, как с одиночным противником, так и с целой армией. Ни кольчуга, ни скрытность, ни даже каменное тело не помогут избежать атаки магией, которая пронизывает саму плоть мироздания и разрушает все живое изнутри. Маги наносят огромные повреждения в кратчайшее время и, конечно, многие постараются убить их в первую очередь.

Да, от доспехов маги отказались, но легкой добычей для врага все равно не стали. Сила воли и элегантный посох сотрясут землю и поставят на колени вражеские города.

Умениям, которые заложены в огненной ветке, позавидовали бы самые ярые пироманы. Навык «Ярость демонов» не просто наносит повреждения, но еще несколько секунд поджаривает врагов, вытягивая из них жизненные силы. А как хитро можно расплавить врагу доспехи, уменьшив его защиту! Но и это не все. Если до мага кто-то и добежал, то он неминуемо наткнется на огненный щит, пробиваясь через который обязательно обожжет себе руки и уже не сможет активно воевать. А ужаснее всего почувствует себя противник огненного мага, почувствовав на себе силу «Взрыва» радиусом десять метров — самого бескомпромиссного заклинания. Лучше всего огненный маг проявляет себя в подземельях, когда одним заклинанием может атаковать сразу нескольких мобов, которых удерживает танк.

Хитрость колдунов не знает предела. Маги ветки

«Гром» своим главным оружием выбрали молнии, которые способны при атаке высасывать ману противника, причем лишая его сил будут его же собственные удары — высокое колдовство! А маг тем временем сможет разрядить во врага «Полосу света», отбрасывая назад и парализуя, а затем «Рассеивающим ветром» снять с него баффы. А затем опять принимается за молнии, обрушивая напоследок еще и «Чистилище» — в радиусе шестнадцати метров каждый получит шесть электрических разрядов и, на всякий случай, будет парализован.

Ледяной маг благодаря своим навыкам сможет постоянно держать врагов на дистанции и наносить им при этом серьезные повреждения, поэтому он особо опасен в схватке один на один. Каждая атака такого мага чревата необратимыми последствиями для здоровья. Обычная на первый взгляд «Ледяная стрела» не просто наносит урон, но и имеет шанс заморозить, парализовать или того хуже — заблокировать возможность произносить свои заклинания. А если маг доведет себя до состояния «Глубокой заморозки», то «Ледяной шип» обернется против врага критом, а «Ледяная стрела» лишит возможности двигаться. «Ледяной щит» не только повысит защиту самого мага, но и снизит скорость бега противника, а попав в «Морозную тюрьму» любой окончательно разучится ходить, атаковать и защищаться. И, конечно, финальный удар — «Ледяное лезвие». Огромное повреждение с эффектом паралича, сбить который можно только двумя ударами в голову.

## КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ



### Трансформация

Это уникальное умение мага — пример высшего волшебства. Оно позволяет загипнотизировать любое живое существо и перевоплотить его в иную форму, попутно лишив цель возможности использовать умения и заклинания.



### Ледяной барьер

Способность мага воздвигать вокруг себя ледяную цитадель, в которой, пусть и лишенный возможности двигаться и творить заклятья, он может укрыться от любых атак противников.

## ЖРЕЦ

Жрецы играют незаменимую роль в любой битве. Они призывают священные силы, лечат и воскрешают других, спасая жизни в критическую минуту. Благодаря нерушимой вере они способны исцелять увечья и снимать проклятия, вновь и вновь поддерживая воинов, которые без жреца уже давно пали бы бездыханными.

У каждого есть свои плюсы и минусы, но главная задача жрецов — обеспечивать жизнедеятельность команды. Если в отряде есть жрец, то бойцы смогут одержать верх над любым врагом и выжить в самых страшных подземельях.

Выбравший класс целителя несет ответственность за жизни всех членов группы. Назвался жрецом — из кожи вон лезь, а все должны остаться живыми. Впрочем, к сожалению чаще всего их хорошую работу не замечают, а вот плохую — видят все и сразу. Зато как приятно услышать похвалу, когда в PvP или на рейде вытягиваешь всю команду, которая во многом благодаря твоим быстрым и правильным действиям одерживает победу. К тому же, записавшись в инсту в качестве жреца, вы практически сразу получите приглашение, так как их на любом сервере не так уж и много, а в каждой команде должен быть хотя бы один.

Некоторые, выбирая класс целителя, оставляют себе возможность быть хоть и слабыми, но дамагерами. Каждому свое, есть и такая возможность у жреца, главное — выбрать подходящую ветку талантов.

Ознакомившись с некоторыми навыками, вы заметите, что лечение зависит от максимального значения НР и МР жреца. Так, например, навык «Свет алтаря» на начальном уровне восстанавливает всей группе количество жизни равное 40% НР жреца, а обычное «Лечение» имеет бонус, который зависит от максимального количества маны.



### КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

#### СВЕТ ВОСКРЕШЕНИЯ



Дарованное богами умение воскрешать героев, павших на поле битвы, и наполнять их тела и души необходимой силой для продолжения пути и завершения сражения.

#### СВЯТАЯ МОЛИТВА ЭНИГМА



Особое умение жрецов проникать в мысли противника и оборачивать их душевные терзания против самих себя, тем самым лишая их божественного благословения и части магических сил.

Ну, а куда жрецу без воскрешения? За него придется заплатить 40% от максимального запаса МР, а на остатки еще и отхилить команду. И, чтобы не быть слишком зависимыми от экипировки, есть активные и пассивные навыки, увеличивающие как НР, так и МР. Поэтому, чтобы быть лучшим, поднимайте до максимума эти показатели, а не атаку.

И помните, бывают ситуации, когда враг объективно сильнее, когда выбрана неверная тактика или просто удача отвернулась. Жрецы не всемогущи, и поэтому не принимайте близко к сердцу неверные суждения о вашей игре. Нужно по-настоящему любить свое дело, чтобы большую часть времени находиться в тени непробиваемого танка и отважных воинов, но при этом понимать, что многие победы дали усилиями тех, кто стоит за их плечами.

## КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ



### ЛЕЧЕНИЕ

СНИСКАВШИЙ БЛАГОСЛОВЕНИЕ БОГОВ ЖРЕЦ СПОСОБЕН МГНОВЕННО ВОССТАНОВИТЬ ЧАСТЬ ЖИЗНЕННОЙ ЭНЕРГИИ СОЮЗНИКА И ЗАСТАВИТЬ ЕГО РАНЫ СО ВРЕМЕНЕМ ЗАТЯНУТЬСЯ.



### СВЯТИЛИЩЕ

ЖРЕЦ, ЧЬИ ДУША И СЕРДЦЕ ПОЛНЫ ЖИЗНЕННОЙ ЭНЕРГИЕЙ, СТАНОВИТСЯ СВЕТОЧЕМ ВЕРЫ И ИСЦЕЛЯЕТ СОЮЗНИКОВ, ПРИЗЫВАЯ НА ПОМОЩЬ СИЛЫ ПРИРОДЫ И ВОЗНОСЯ МОЛИТВЫ БОГАМ.





## КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

### ОШЕЛОМЛЯЮЩИЙ ВЫСТРЕЛ



Особый выстрел, способный не только ошеломить врага, но и отбросить его на некоторое расстояние назад. При этом у гнома появляется время для чего-нибудь важного, например, расчесывания бороды.

### ЗНАК ОХОТНИКА



Специальное проклятие стрелка, снижающее защиту ловких и выносливых противников, а также не дающее скрыться в невидимости и лишить гнома удовольствия напичкать врага картечью.

## СТРЕЛОК

*Твердая рука, острое зрение и стальная выдержка позволяют стрелку издали заметить и прикончить врага. И пусть противник едва показался на горизонте, он не уберется от залпа из гномьего ружья.*

Оружие гномов не только подходит для стрельбы на большом расстоянии, но и обладает поистине разрушительной силой. Им ни к чему подбираться к жертве как можно ближе, чтобы нанести смертельный удар. Нашпиговать врага свинцом, пока он не приблизился вплотную, — вот в чем хорош стрелок. А если неприятель сумеет выжить после первого выстрела, он вскоре истечет кровью. Такие навыки особенно хороши в группе, когда стрелок может спрятаться за спину защитника или воина. Однако и в одиночку гном с ружьем наперевес — опасный противник.

Гномы всегда предпочитали вести атаку на расстоянии, а после изобретения пороха они и вовсе стали одерживать победы в самых немыслимых сражениях. И это понятно, ведь даже прирожденные убийцы ассасины — мастера камуфляжа и внезапных атак — будут обречены на поражение, встретив на своем пути огненные снаряды, испепеляющие все в округе.

Выбрав ветку развития «Взрыв», вы вместо ружья получите на руки настоящий портативный Везувий, плюющийся огнем преисподней. Показательным для этой ветки будет навык «Выстрел ярости», который не просто поджаривает врага, а запекает его до хрустящей корочки благодаря тому, что наносит не только мгновенный урон, но и продолжает «жарить» жертву в течение пяти секунд.

Гномы издревле считались лучшими кузнецами и ювелирами. А при создании оружия они вкладывают в него частичку своей души, за что взамен получают волшебные пули, способные сразить любого врага. Ветка развития «Душа» сделает ваш запас пуль души нескончаемым. Используйте чаще «Быструю перезарядку», которая две

пули души генерирует мгновенно и еще до четырех пуль — с течением времени. Борода и духовный пулемет — хорошее начало для создания своей религии.

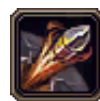
Добавьте к компактному размеру гнома и его ружью оптический прицел, и вы создадите идеального снайпера. С прицелом такой стрелок получит набор навыков, увеличивающих точность, повреждение и еще раз точность. Не забудьте прокачать ветку «Меткость», и тогда ни один патрон не будет потрачен зря. Вы сможете с сотни метров попасть белке в глаз, и вам больше не придется добивать ее прикладом.

## КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ



### **Прицельный выстрел**

Если стрелку дать возможность хорошенько прицелиться, то будьте уверены — жертва будет долго и мучительно истекать кровью.



### **Проникающий выстрел**

Не просто выстрел, а подарочный набор патронов для тех, кто думает, что стрелка можно взять, просто задавив числом.



Бард использует уникальную систему объединения нот в различные короткодействующие, но сильные баффы.

## БАРД

### ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Бард использует уникальную систему объединения нот в различные короткодействующие, но сильные баффы. Ноты генерируются при использовании ряда заклинаний соответствующих стихий. Каждая нота «звучит» ограниченное время (примерно 30 секунд) и может быть заменена другой или такой же нотой, если первые 3 не были сыграны в нужной последовательности. Если комбинация соответствует какой-либо мелодии, совокупность нот генерирует какой-либо бафф. Ввиду того, что для активации мелодии нужно обязательно атаковать врагов, бард потребляет много маны и не может находиться на безопасной дистанции как, к примеру, жрец. Для активации правильной мелодии в нужный момент бард должен планировать свои действия, подбирая навыки так, чтобы сыграть верную ноту.

Сильные стороны класса: навыки массового лечения, сильные баффы, гибкость развития, неоспоримая польза в группе.

Слабые стороны: отсутствие массовых атакующих навыков, отсутствие лечения одиночной цели, малое по времени действие баффов, нуждается в поддержке атакующих классов.

### СИСТЕМА НОТ

Еще в начале игры можно заметить, что во время сражений с монстрами появляется следующая панель нот. Ее можно перетащить в любую часть экрана.

Эта панель показывает сыгранные ноты во время боя. Когда они подходят под одну из мелодий, происходит автоматическая активация и ноты с панели исчезают. На пятом уровне у вас появится первая мелодия, увеличивающая собственную атаку. Она состоит из нот До-До-Ре (CCD).

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НОТ

Мелодия находится на нотном стане и активируется автоматически, если вы ее уже изучили.

Например, чтобы активировать мелодию, увеличивающую атаку себе и группе, можно сыграть следующую последовательность в любом порядке (ритм: Мужество, комбинация До-До-Ми).



Тем самым у членов группы в районе 16 метров будет увеличена атака на N, при этом, каждые 4 секунды атака увеличивается, и так до 5 раз. Время действия около 20 секунд. Если за время действия сыграть еще раз ту же мелодию, то время действия обновится. Но уровень атаки не увеличится.

## ВРЕМЯ ДЕЙСТВИЯ НОТ И МЕЛОДИЙ

На панели ноты находятся примерно 30 секунд.

На нотном стане мелодии находятся примерно 20 секунд, но время их действия и силу можно увеличить талантами.

## ОБЩИЕ ТАЛАНТЫ

Общие таланты доступны всем бардам независимо от выбранной ими ветки. Таланты покупаются у наставника по имени Норилас в Вольной гавани. Его вы найдете в Тенистом парке.

	Аккорд ветра	Играет ноту До (C). Наносит цели 100% базового урона + дополнительный урон ветром, зависящий от уровня навыка. Время каста: 1 секунда. Откат: 4 секунды.
	Аккорд воды	Играет ноту Ре (D). Наносит цели 100% базового урона + дополнительный урон водой, зависящий от уровня навыка. Время каста: 1 секунда. Откат: 4 секунды.
	Ария: Волны	Автоматически активируется, когда бард сыграет комбинацию нот До-До-Ре (CCD). Увеличивает атаку барда, не действует на членов группы. Продолжительность: 20 21 22 23 секунд.



Еще в начале игры можно заметить, что во время сражений с монстрами появляется следующая панель нофт. Ее можно перетащить в любую часть экрана.



Панель доступных мелодий.



	Какофония	Наносит цели 100% базового урона + дополнительный урон стихиями ветра, воды, света, зависящий от уровня навыка. Время каста: 2 секунды. Откат: 8 секунд.
	Ария: Ледяной ветер	Автоматически активируется, когда бард сыграет комбинацию нот До-Ре-Ре (CDD). Замораживает цель на 2 секунды и замедляет ее на 15%. Складывается 3 раза. Эффект заморозки срабатывает только один (первый) раз. Продолжительность 20 22 24 сек.
	Аккорд света	Играет ноту Ми (E). Наносит цели 100% базового урона + дополнительный урон светом, зависящий от уровня навыка. Время каста: 1 секунда. Откат: 8 секунд.
	Ритм: Мужество	Автоматически активируется, когда бард сыграет комбинацию нот До-До-Ми (CCE). Увеличивает атаку группы в радиусе 16 метров. Эффект усиливается каждые 4 секунды, максимально до 5 раз. Эффект останется на 5 уровне, если та же комбинация будет сыграна пока действует ритм. Продолжительность 24 27 секунд.
	Божественная комедия	На вражеские цели в радиусе 20 метров накладывается статус усыпление. Сон будет снят при атаке этой цели. Продолжительность 9 10 секунд. Откат: 180 секунд.
	Соната жизни	Играет ноту Ми (E). Лечит всех членов группы, зависит от уровня навыка. Имеет 2% крит-шанс усиления эффекта лечения. Время каста 2 секунды. Откат: 10 секунд.
	Гимн: Величи	Автоматически активируется, когда бард сыграет комбинацию нот Ре-Ре-Ми (DDE). Увеличивает защиту группы в радиусе 16 метров. Продолжительность 24 секунды.
	Песня Ветра	Скорость барда увеличивается на 60% в течение 9 секунд. Также увеличивается скорость группы находящейся в радиусе 15 метров. Время каста: мгновенно. Откат: 90 секунд.
	Нота паузы	После использования этого навыка ноты не генерируются в течение 12 секунд. Мгновенно перезаряжает все стихийные умения и на 1 секунду уменьшает задержку стихийных атакующих навыков. Время каста: 1 секунда. Откат: 60 секунд.
	Рапсодия ветра	Играет ноту До (C). Наносит цели 100% базового урона + дополнительный урон ветром, зависящий от уровня навыка. У цели уменьшается сопротивление ветру на 25. Время каста: 1 секунда. Откат 8 секунд.
	Гимн: Крещение	Автоматически активируется, когда бард сыграет комбинацию нот Ре-Ми-Ми (DEE). Восстанавливает жизнь всех членов группы в радиусе 15 метров каждые 4 секунды в течение времени действия навыка. Имеет 2% крит-шанс усиления эффекта лечения.
	Рапсодия воды	Генерирует ноту Ре (D). Сжигает ману у цели + шанс скинуть противника с маунта.
	Соната Света	Генерирует ноту Ми (E). Имеет 30% шанс снизить перезарядку навыков света на 50%.



Ритм: Фантазия

Бафф на уклонение при набранных нотах До-Ми-Ми (CEE).

## ДРЕВО ТАЛАНТОВ

После достижения 20-го уровня игроку становится доступна панель талантов. За каждый взятый персонажем уровень после 20-го ему выдается одно очко талантов, которое можно вложить в одну из трех веток талантов: Ветер, Вода или Свет.

Большинство навыков древа талантов лишь улучшают ранее выученные общие таланты. Однако, в зависимости от выбранной ветки здесь также будут доступны и новые умения.

### Ветка «Ветер»



Ветка ветра дает доступ к усилению действий и эффектов, длительности сна, анти-контролю и некоторым дебаффам на точность и лечение, а так же баффам на скорость бега. Бард данной ветки хорошо подходит для быстрого и эффективного прохождения инстант-локаций.

	Соло Ветра	Генерирует 2-е ноты До (C). Время каста: 1 секунды. Откат 30 27 24 21 секунд.
	Ритм: Песня ветра	Добавляет 170% к скорости бега всем в радиусе 16 метров на 10 секунд. Активируется при сыгранной мелодии До-До-До (CCC) и Нота Паузы.
	Голос свободы	Снимает замедляющие и негативные эффекты в радиусе 16 метров. Может использоваться в состоянии оглушения или безмолвия. Время каста: 1 секунда. Откат 90 60 секунд.
	Реквием	Слабая, но быстрая массовая атака ветром.

### Ветка «Вода»




Считается PvP-направленной веткой развития. Это связано с тем, что таланты данной ветки позволяют развивать барду селф-баффы, свою защиту и контроль водной стихии.

	Соната воды	Снижает получаемый урон на 40% и восстанавливает ману до 6 раз (каждая нота Ре (D) прибавляет еще 2 раза). Время каста: 1 секунда. Откат: 40 35 30 25 секунд.
	Ария: Песня воды	Активируется при набранных нотах Ре-Ре-Ре (DDD) и Нота Паузы. Увеличивает атаку барда за каждую ноту Ре (D), пять раз максимум.

	Тройная Партита	Снижает откат водяных навыков, увеличивает откат световых и ветреных навыков и добавляет 1-4% к криту водными атаками в зависимости от количества сыгранных нот Ре (D). Время каста: 1.5 секунды. Откат: 90 секунд.
	Морозная Фуга	Водяная атака с шансом заморозить цель.

## Ветка «СВЕТ»

Это путь лечения и возрождения, выбрав который, вы во многих ситуациях сможете заменить жреца. Максимально полезна в походах и на сложных боссах.

	Соло Света	Лечит барда, увеличивает эффект за каждую ноту Ми (E) на панели. Имеет 2% крит-шанс усиления эффекта лечения. Также увеличивает силу лечения на 20% на 10 секунд. Время каста: 1 секунда. Откат: 15 секунд.
	Гимн: Песня Света	Активируется при набранных нотах Ми-Ми-Ми (EEE) и Нота Паузы. Увеличивает максимальный запас жизни всех членов группы на 10 сек, снимает все негативные эффекты и лечит их на величину, зависящую от максимальной жизненной силы.
	Песнь возрождения	Воскрешает павшего соратника в бою с 15% жизни и 30% маны. Каждая нота До (C) увеличивает радиус на 20%. Каждая нота Ре (D) уменьшает потребление маны на 20%. Каждая нота Ми (E) уменьшает время отката на 5 секунд. Время каста: 5 секунды. Откат: 15 секунд.

## Стиль игры

### Одиночная игра

Бард хоть и является саппортным классом, вполне может играть в одиночку, единственная проблема тут возникает с тем, что скорость уничтожения мобов будет невелика, а потребление маны станет более ощутимо. Лучшим вариантом будет наличие питомца, который сможет долгое время удерживать на себе мобов и иметь высокий уровень атаки.

### Отряд

Собственно, это основное поле действия для барда. Увеличение атакующих и защитных способностей группы, а также лечение в сложных ситуациях часто увеличивают скорость уничтожения врагов и живучесть группы.

Также способности барда позволяют догнать убегающих противников или усыпить, если они оказались в пределах его чарующей мелодии.

# PvE и PvP

## Ветка «ВЕТЕР»

### PvE:

Такой бард очень хорошо подходит для PvE-развития. Но при этом может потратить очень много денег на бутылки маны и здоровья для своего выживания. Баффы ветра могут наделить группу большой силой, благодаря которой прохождение боссов в инстах занимает меньше времени.

### PvP:

Бой с другими игроками у барда ветра больше зависит от случая. Ему нужно время для раскрытия своих умений, но вряд ли ему его дадут. Но если это битва в группе, то он становится незаменим: навыки анти-контроля и продолжительный массовый сон сделают свое дело.

Для этой ветки рекомендуют подбирать вещи со следующими дополнительными параметрами:

- Мастерство Ветра;
- Атака Ветром;
- Шанс критического удара;
- Защита от критического удара;
- Уклонение от критического удара;
- Атака;
- Точность;
- Здоровье.

## Ветка «ВОДА»

Водный бард хорош в PvE, так и в PvP. Он замедляет врага, не давая последнему возможности приблизиться, усыпляет и высасывает ману, щиты позволяют восстановить ману и жизнь от ударов по нему.

Для этой ветки рекомендуют подбирать вещи со следующими дополнительными параметрами:

- Мастерство Воды;
- Атака Водой;
- Шанс критического удара;
- Уклонение;
- Атака;
- Точность;
- Здоровье.





## ВЕТКА «СВЕТ»

### PvE:

Бард этой ветки, несомненно, лучший PvE саппорт-класс. Позволяя жрецу сосредоточиться на танках, они могут лечить остальных членов группы, увеличивать их защиту, уклонение и атаку, а также могут воскрешать прямо в бою. Правда при всем этом существует одна проблема — большое потребление маны.

### PvP:

В массовых сражениях бард света обычно является первостепенной целью, которую стараются убить или обездвигить. Поэтому очень редко он остается живым, но если это удалось, имеет все шансы выиграть бой.

Для этой ветки рекомендуют подбирать вещи со следующими дополнительными параметрами:

- Бонусы к лечению;
- Точность;
- Здоровье;
- Мана;
- Шанс критического исцеления;
- Продвинутый исцеляющий эффект.

## ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Всем тем, кто хочет играть за мага, необходимо с самого начала решить, на какой стихии они хотят сосредоточиться. Очков талантов хватит на прокачку только одной ветки из трех, и вам нужно будет выбрать ту, на которой хотите специализироваться. Вы сможете выбрать три элемента:

Огонь — сильны массовые атаки, проклятие всего, что попадает в вашу цель.

Гром — откидывает и оглушает, достойные массовые атаки.

Лед — контроль боя, замораживание и замедление врагов.



Сильные стороны: много массовых атак, высокое повреждение, большое количество маны.

Слабые стороны: низкая защита, мало здоровья, часто нуждается в группе.

## ОБЩИЕ ТАЛАНТЫ

Общие таланты доступны всем магам независимо от расы или развиваемой ими ветки. Таланты покупаются у наставников в Вольной гавани. Тассий и Даниель находятся около Волшебного фонтана.



## АТАКУЮЩИЕ НАВЫКИ

	Магическая стрела	Авто-атака. Атака по одиночной цели. Дальность: 18 метров. Наносит 100% атаки. Время каста: мгновенно. Откат: 1 сек.
	Огненный шар	Урон огнем. Атака по одиночной цели. Дальность: 18 метров Наносит 100% атаки + дополнительный урон. Есть шанс огненного DoT'a, наносящего противнику урон в течение 5 сек. Время каста: 1 сек. Откат: 4 сек.



	Ледяная стрела	Урон водой. Атака по одиночной цели. Дальность: 18 метров. Наносит 100% атаки + дополнительный урон. Замораживает цель, на несколько секунд делая ее неподвижной, но увеличивает защиту цели на 5%. Время каста: 1 сек. Откат: 6 сек.
	Удар грома	Урон ветром. Дальность: 18 метров. Массовая атака в радиусе 3 метров. Наносит 75% базовой атаки + дополнительный урон по 7 целям максимум. Имеет шанс отбросить, парализовать и уменьшить уклонение цели. Время каста: 1 сек. Откат: 5 сек.
	Ярость огня	Урон огнем. Дальность: 18 метров. Фронтальная массовая атака на 180 градусов. Наносит 100% атаки + дополнительный урон 16 целям максимум перед заклинателем. Время каста: 1 сек. Откат: 6 сек.
	Ледяное поле	Урон водой. Массовая атака радиусом 10 метров. Наносит 50% атаки + дополнительный урон. Накладывает эффект заморозки на все цели в течение нескольких секунд. Ледяное поле повышает защиту цели и заканчивается после повторной атаки этим навыком. Время каста: 1 сек. Откат: 45 сек.
	Колдовство	Групповое благословение. Увеличивает максимальное количество маны членов группы. Время каста: 3 сек. Откат: 20 секунд. Продолжительность: 30 минут.
	Магическая защита	Применяется на себя. Создает щит вокруг мага. 50% получаемого урона вычитается из маны вместо очков здоровья. 1 единица полученного урона сжигает 2 единицы маны. Когда запас маны уменьшается до 20%, щит исчезает. Время каста: мгновенно. Откат: 10 сек.
	Трансформация	Проклятие. Действует на одну цель. Дальность: 16 метров. Зачаровывает цель, изменяет ее форму. Накладывает проклятие, которое запрещает использование навыков, снижает скорость цели, но значительно повышает восстановление здоровья. При атаке цели проклятие снимается. Продолжительность действия на персонажей: 10 секунд, на монстров: 30 секунд. Время каста: 2 сек. Откат: 30 сек.
	Ледяная защита	Применяется на себя. Увеличивает собственную защиту и поглощает все повреждения и негативные эффекты. Маг не может двигаться, атаковать или использовать заклинания. Время каста: мгновенно. Откат: 300 сек. Продолжительность: 10 сек или снимается повторным использованием навыка.
	Порыв ветра	Применяется на себя. Увеличивает скорость передвижения на 60%. Время каста: мгновенно. Откат: 120 сек. Продолжительность: 12 сек.
	Магическая медитация	Применяется на себя. Сжигает определенное количество своего МП каждую секунду до 15 секунд, увеличивая мастерство огня, воды и воздуха, а так же увеличивая сопротивление к огню, воде и воздуху. Эффект прекращается, когда у мага останется 5% МП. Время каста: мгновенно. Откат: 120 сек. Продолжительность: 15 сек.




## ПАССИВНЫЕ НАВЫКИ

	Магический контроль	Увеличивает мастерство огня, воды и ветра.
	Высокоинтеллектуальный	Увеличивает максимальное количество МП.





## ДРЕВО ТАЛАНТОВ

Большинство навыков древа талантов лишь улучшают ранее выученные общие таланты. Однако, в зависимости от выбранной ветки, здесь также будут доступны и новые умения.





### Ветка «Огонь»

	Пламя ярости	Требуется 10 очков в ветке Огонь. Урон огнем. Дальность: 18 метров. Поражение всех целей в радиусе 8 метров. Наносит 100% атаки + дополнительный урон. Время каста: 2 сек. Откат: 3 сек.
	Огненный барьер	Требуется 15 очков в ветке Огонь. Пассивный. Увеличивает сопротивление огню.
	Огненный щит	Требуется 35 очков в ветке Огонь. Применяется на себя. Увеличивает сопротивление к огню и физическим атакам. Увеличивает шанс критического удара. Когда вас атакуют, увеличивает мастерство огня. Эффект увеличения мастерства огня складывается до 8 раз. Время каста: 1 сек. Откат: 20 секунд. Продолжительность: 300 сек.

### Ветка «Гром»

	Громовое вторжение	Требуется 10 очков в ветке Гром. Урон ветром. Дальность: 21 метр. Поражение всех целей по прямой линии. Наносит 100% атаки + дополнительный урон 16 целям. Имеет шанс прервать заклинания цели. Время каста: 2 сек. Откат: 8 сек.
	Мастерство ветра	Требуется 15 очков в ветке Гром. Пассивный. Увеличивает мастерство ветра.
	Барьер грома	Требуется 30 очков в ветке Гром. Пассивный. Увеличивает сопротивление ветра.
	Зловещая сила	Требуется 35 очков в ветке Гром. Проклятие целей в радиусе 15 метров. Расходует 50% МП мага. До 20 целей будет терять ману в размере 50% от количества МП, затраченной на использование навыка. Активирует ауру, которая сжигает 3% МП у мага и у целей каждую секунду. Аура прекращает действие, если у мага менее 10% манны. Время каста: 3 сек. Откат: 180 сек. Продолжительность: 20 сек.



	Ледяной шип	Требует 10 очков в ветке Лед. Атака по одиночной цели. Наносит 100% атаки + дополнительный урон. Если нанесен критический урон, то будет наложено проклятие снижающее сопротивление к огню и воде, если цель до удара была заморожена, то наносится дополнительный урон. Время каста: 1 сек. Откат: 5 сек.
	Ледяная защита	Требует 25 очков в ветке Лед. Пассивный. Увеличивает сопротивление к воде и защиту.
	Ледяной щит	Требует 35 очков в ветке Лед. Применяется на себя. Увеличивает сопротивление к воде и защиту. Замедляет атакующего. Время каста: 1 сек. Откат: 20 сек. Продолжительность: 300 сек.
	Ледяное искусство	Требует 40 очков в ветке Лед. Пассивный. Повышает Ледяное мастерство.

## Стиль игры

### Одиночная

С помощью способностей заморозки и отбрасывания маг может спокойно справляться с разл мобами как своего уровня, так и выше. С грамотной игрой можно абсолютно не беспокоиться о том, что вы будете повержены ими.

В бою магу весьма полезен питомец с навыками на защиту, лечение хозяина, а также увеличение его атаки. Танкующий пет сможет с легкостью удерживать на себе мобов, в то время как вы будете их атаковать.

На начальных уровнях маг не очень эффективен в PvP один на один, так что иногда лучше избегать встречи с неприятелем.

### Отряд

Маг полезен в отряде из-за своих массовых атак, а также единственным полезным баффом на увеличение максимального количества маны у всех сопартийцев. Имея в отряде мага, можно быстро расправиться сразу с группой мобов, при условии, что танк будет удерживать их на себе.

В массовых PvP даже на маленьких уровнях маг является хорошим дамагером, но, опять же, ему нужно стоять за спиной воинов и защитников.



Умения покупаются у наставницы по имени Насия в Вольной гавани. Ее вы сможете найти в юго-восточной части крепости Львиных Сердец.

# ВАМПИР

## ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Вампир — универсальный класс в Forsaken World со средней дальностью атаки. Все базовые характеристики вампира также усредненные. Прежде всего это связано с тем, что развить его вы сможете в совершенно непохожих направлениях, каждое из которых имеет свои преимущества.

Дерево талантов делится на три ветки: «Кровь», «Тьма» и «Бездна».

Ветка «Кровь» предлагает игроку среднюю атаку, но весьма выдающиеся возможности исцеления и поддержки сопатриотов.

Темный вампир — это сильный наступательный саб-класс, наносящий разрушительный урон и имеющий достаточно умений для контроля противника. Однако большинство умений этой ветки зависит от нахождения в состоянии вампиризма.

Вампиры ветки «Бездна» также являются сильным наступательным саб-классом, навыки которого требуют меньшего количества маны, и многие из них порождают пост-эффект, наносящий дополнительный урон еще некоторое время. Вампир этой ветки может обращаться в Дьявольскую летучую мышь, что сильно увеличивает наносимый урон и дает возможность контроля противника.

Сильные стороны: хорошие способности к контролю, высокий урон, возможность исполнять несколько ролей в группе.

Слабые стороны: большое потребление маны, зависимость от вампиризма, из-за невыраженной специализации порой трудно отыскать группу.

## ОБЩИЕ УМЕНИЯ

Общие умения доступны всем вампирам

независимо от выбранной ими ветки. Умения покупаются у наставницы по имени Насия в Вольной гавани. Ее вы сможете найти в юго-восточной части крепости Львиных Сердец.

## Вампиризм

Это специальное состояние, которое с определенной вероятностью будет активировано с помощью соответствующих навыков.

Находясь в состоянии вампиризма, персонаж будет окружен красной аурой и летучими мышами.


Умение осознанно входить в это состояние можно выучить вскоре после достижения 10 уровня. Оно длится в течение 20 секунд или до того, как вы предпримете 8 атак.

На протяжении своего действия состояние вампиризма дает следующие бонусы:

- Увеличение атаки на 10%;
- Увеличение максимального уровня здоровья на 10%;
- Увеличение скорости передвижения на 50%;
- Увеличение эффекта от целительных навыков на 10%.
- После убийства цели, в пределах 5 уровней от заклинателя, восстанавливает 8% от максимального показателя уровня жизни.





Помимо осознанного вхождения в состояние вампиризма, есть шанс войти в него после использования большинства навыков Вампира. Этот шанс от использования определенных навыков может быть повышен за счет некоторых талантов, таким образом, интервал между трансформациями можно свести к минимуму. Кроме того, находясь в состоянии вампиризма, вы можете использовать специальные умения, которые доступны только в этом режиме.

## Активные навыки



	Теневые волны	<p>Тип урона: Тьма. Атака по одиночной цели.</p> <p>Снимает 1,0% от максимального показателя жизни заклинателя с текущего количества жизни. Наносит 100% от показателя атаки + дополнительный урон. Имеет 25% шанса нанести Темное Проклятье, которое уменьшает меткость противника на 20 секунд. Имеет 10% шанс активировать форму вампира. Используя навык в форме вампира, темное проклятье всегда накладывается на врага. Время каста: 1сек. Откат: 3 секунды.</p>
---	---------------	--

	Клеймо вампира	<p>Тип урона: Тьма. Атака по одиночной цели.</p> <p>Восстанавливает заклинателю 2% от его максимального количества жизни.</p> <p>Наносит 100% от показателя атаки + дополнительный урон.</p> <p>Имеет 25% шанс нанести врагу кровавое проклятие, которое уменьшает максимальное и текущее количество жизни цели на 1% на 20 сек.</p> <p>Имеет 10% шанс активировать форму вампира. Используя в форме вампира, Кровавое проклятие всегда накладывается на врага.</p> <p>Время каста: 1сек. Откат: 5 секунд.</p>
	Вампиризм	<p>Вход в состояние вампиризма. Не собирается в стеки.</p> <p>Время каста: мгновенно. Откат: 300 секунд.</p>
	Удар Демона	<p>Используется только в форме вампира.</p> <p>Тип урона: тьма. Атака по одиночной цели.</p> <p>Заклинатель перемещается к цели (примерно до 1 метра) и атакует ее.</p> <p>Наносит 100% от показателя атаки + дополнительный урон. С каждым использованием, урон увеличивается на 50%, а затраты манны на 20%.</p> <p>Дополнительные эффекты длятся 6 секунд и могут накапливаться в 4 стека.</p> <p>Откат навыка увеличивается на 1 секунду с каждым стеком.</p> <p>Время каста: 1 секунда.</p>
	Проклятие огня	<p>Тип урона: Огонь. Атака по нескольким целям.</p> <p>Имеет 5% шанс активировать форму вампира. Враги в радиусе 8 метров от цели поражаются «Проклятием яростного пламени». Повреждение длится 30 секунд. Если пораженные цели подвергаются атаке навыками вампира (авто атака не считается), они также будут прокляты «Магическим пламенем». Пламя наносит дополнительный урон каждую секунду на протяжении 5 секунд и накладывается до 8 раз.</p> <p>Время каста: 1секунда. Откат: 20 секунд.</p>
	Сделка с тьмой	<p>Благословение. Отнимает 1,0% максимального показателя жизни заклинателя от текущего количества жизни для восстановления жизни союзника. Имеет 2% шанс исцелить в двойном объеме. Имеет 10% шанс активировать форму вампира. Время каста: 2 секунды. Откат: 4 секунды.</p>
	Адское пламя	<p>Тип урона: огонь. Атака по одиночной цели.</p> <p>Наносит 100% от базового урона + дополнительный урон.</p> <p>Имеет 25% шанс нанести «Проклятие пламени» на врага, снижает стойкость противника к огню на 10. Длится 20 секунд, нанося дополнительный урон каждые 2 секунды.</p> <p>Имеет 5% шанс активировать форму вампира. Используя в форме вампира, «Проклятие пламени» всегда накладывается на врага.</p> <p>Время каста: 2 секунды. Откат: 8 секунд.</p>
	Пожирание	<p>Тип урона: тьма. Атака по нескольким целям.</p> <p>Действует на максимальное число целей в пределах установленного радиуса. Отменяет режим невидимости у врагов, привязывает их на 8 секунды. Заклинатель также привязывается на 3 секунды. Пораженные цели получают урон кровотечением в размере 2,5% от максимального количества жизни заклинателя. Монстры получают в 4 раза больше кровотечения. Заклинатель восстанавливает 2,5% от максимального количества жизни каждую секунду. Эффект привязки будет отменен если уровень жизни врага упадет ниже 10%. Не собирается в стеки. Время активации: 2 секунды. Откат: 300 секунд.</p>



	Ураганный нетопырь	Собственное благословение. Трансформация заклинателя в летучую мышь на 2 секунды, мгновенное перемещение без увеличения текущей скорости. Снимает эффекты привязки и повышает уклонение на 5 секунд. Используя в форме вампира, откат уменьшается на 15 секунд. Время каста: мгновенно. Откат: 45 секунд.
	Кровоток	Благословение. Благословляет себя или союзника воодушевлением, восстанавливая некоторое количество жизни, каждый раз, когда благословленная цель атакует врага. Длится 8 секунд или пока не исцелит 4 раза. Имеет 2% шанс исцелить в двойном объеме. Имеет 10% шанс активировать форму вампира. Время каста: 2 секунды. Откат: 10 секунд.
	Истребление	Тип урона: тьма. Атака по одиночной цели. Наносит 100% базовой атаки + дополнительный урон. Также наносит случайное проклятие по цели: Кровавое проклятие: снижает способность исцеления, длится 15 секунд. Темное проклятие: снижает урон и скорость передвижения, длится 15 секунд. Проклятие пламени: снижает защиту, длится 15 секунд. В облике вампира проклятия сильнее. Имеет 15% шанс активировать форму вампира. Время каста: 1 секунда. Откат: 10 секунд.
	Оковы тьмы	Тип урона: тьма. Проклятие одной цели. Поглощает 1% от максимального показателя жизни заклинателя, сковывает цель, также есть шанс сбросить врага с ездового животного. Скованные враги ничего не могут делать, но неуязвимы ко всем атакам. Длится 12 секунд на монстрах и 5,3 секунд на игроках. Время каста: 1 секунда. Откат: 45 секунд.


## ПАССИВНЫЕ НАВЫКИ




	Управление кровью	Увеличивает скорость восстановления здоровья.
	Овладение тьмой	Увеличивает темное мастерство и сопротивления.

## ДРЕВО ТАЛАНТОВ


Большинство навыков древа талантов лишь улучшают ранее выученные общие таланты. Однако в зависимости от выбранной ветки, здесь также будут доступны и новые умения.

### Ветка «Кровь»


	Семя жизни	Требует 10 пунктов в ветке Кровь. Дальность 16 метров. После 5 секунд, Семя жизни восстанавливает 1896-2093 здоровья цели. Имеет 2%-ый крит-шанс удвоить лечение. Целительный эффект мгновенно включается, если здоровье цели опускается ниже 50%. Имеет 10% шанс активировать форму вампира. Время каста: 2 секунды. Откат: 10 секунд.
---	------------	--





	Кровные узы	Требуется 25 пунктов в ветке Кровь. Пассивный навык. Пока вы находитесь в форме вампира, эффективность исцеляющих навыков увеличивается на 10%, а каждое убийство врага восстанавливает 1% от вашего максимального здоровья.
	Проклятие дьявольской крови	Требуется 35 пунктов в ветке Кровь. Массовая атака тьмой. Дальность 16 метров. В пределах 6 метров и 15 целей накладывает проклятие, которое длится 15 секунд. На пострадавшие цели накладывается проклятие Застоя дьявольской крови, эффект которого длится 20 секунд. Застывшая кровь уменьшает здоровье цели на 4%. Имеет 10% шанс активировать форму вампира. Время каста: 1 секунда. Откат: 30 секунд.
	Кровопускание	Требуется 45 пунктов в ветке Кровь. Пассивное умение. Увеличивает максимальное количество здоровья на 2%. Увеличивает максимальное здоровье и ману заклинателя дополнительно на 300.

## Ветка «Тьма»

	Семя тьмы	Требуется 10 пунктов в ветке Тьма. Атака по одиночной цели тьмой. Дальность 12 метров. Расходует 1% от вашего максимального здоровья. После 5 секунд уменьшает скорость передвижения цели на 50% в течение 8 секунд. Имеет 10% шанс активировать форму вампира. Время каста: 1 секунда. Откат: 30 секунд.
	Око тьмы	Требуется 20 пунктов в ветке Тьма. Пассивный навык. Увеличивает точность темных навыков на 6.
	Силы вампира	Требуется 30 пунктов в ветке Тьма. Пассивный навык. Увеличивает атаку в форме вампира на 2%.
	Овладение Тьмой	Требуется 35 пунктов в ветке Тьма. Пассивный навык. Увеличивает темное мастерство на 15.
	Дьявольский взрыв	Требуется 35 пунктов в ветке Тьма. Массовая атака тьмой без выбора цели. Наносит урон в пределах 10 метров. Расходует 1% от здоровья заклинателя. Наносит 100% от базовой атаки + дополнительный урон. Форма вампира еще больше усиливает эффекты навыка. Имеет 10% шанс активировать форму вампира. Время каста: 1 секунда. Откат: 8 секунд.

## Ветка «Бездна»

	Семя огня	Требуется 10 пунктов в ветке Бездна. Урон огнем. Атака по одиночной цели. Дальность 12 метров. Цель, пострадавшая от семени, получает по 50 урона каждый раз, когда вы ее атакуете. Эффект длится 20 секунд. Семя огня снимает все эффекты проклятий с цели и мгновенно наносит урон от всех снятых эффектов. Имеет 5% шанс активировать форму вампира. Время каста: 1 секунда. Откат: 20 секунд.
---	-----------	---

	Ураганный Нетопырь	Требует 20 пунктов в ветке Бездна. Пассивный навык. Когда форма мыши заканчивает свое действие, вы получаете 60% ускорения движения на 5 секунд.
	Подчинение пламени	Требует 25 пунктов в ветке Бездна. Пассивный навык. Уменьшает на 10% стоимость затрат маны на проклятия, а также умения, наносящие урон огнем.
	Дьявольский Нетопырь	Требует 35 пунктов в ветке Бездна. Благословение. Вы превращаетесь в инферно мышь на 20 секунд. Атака увеличивается на 5%, скорость передвижения на 20%, а дальность навыков на 50%. В этой форме вы можете использовать только навыки, наносящие урон огнем. Навык Злое пламя не имеет отката, но наносит на 40% меньше от дополнительного урона. Семя пламени станит цель на 2 секунды, уменьшает откат навыка Крылья фантома на 6 секунд. Время каста: мгновенно. Откат: 150 секунд.
	Управление Пламенем	Требует 45 пунктов в ветке Бездна. Пассивный навык. Увеличивает мастерство огня на 15.

## Стиль игры

### Одиночный

Вампир может с легкостью справиться с монстрами своего уровня, а также с элитными монстрами уровней на 5-7 выше персонажа. Так что, если вы по жизни одинокий волк, то имея в рюкзаке достаточный запас банок маны, можете уверенно бороздить просторы Эйры без посторонней помощи.

Хорошо выдрессированный питомец в трудный момент не только примет на себя атаки злобных монстров, но и может оказаться весьма полезен благодаря навыкам, увеличивающим атаку, мастерство, максимальное здоровье, а также шанс критического урона своего хозяина.

### Отряд

Вампир — это один из желанных классов в отряде благодаря своему большому урону, количеству жизни и высокой скорости уничтожения противников. Иногда может помочь жрецу с его обязанностями или заменить его.

В случае критической опасности он может моментально убежать от всех классов ближнего боя, оглушить дистантников, а затем спокойно восстановить здоровье. Способен удерживать на себе несколько мобов, а также моментально переагривать на себя тех из них, которые пытаются атаковать саппортные классы.



Альберт находится в  
Каменном форте около  
дракона.

## Воин

Всем тем, кто хочет играть за воина, необходимо с самого начала решить, на каком древе талантов они хотят сосредоточиться. Очков талантов хватит на прокачку только одной ветки из трех, и вам нужно будет выбрать ту, на которой хотите специализироваться. Вы сможете выбрать три элемента:

- Щит — высокий показатель защиты;
- Фантом — большое количество здоровья;
- Буря — высокая атака.


Сильные стороны: высокая атака, большое количество здоровья, средняя защита.

Слабые стороны: маленький диапазон атаки, мало маны и мало массовых атак.



## ОБЩИЕ ТАЛАНТЫ

Общие таланты доступны всем воинам независимо от расы или развиваемой ими ветки. Навыки покупаются у наставников в Вольной гавани. Альберт и Элисарис Горный Ключ находятся в Каменном форте около дракона.

## Стойки



	<p>Неистовая стойка</p>	<p>Собственное благословление. Увеличивает вашу атаку на 20 единиц, снижает уклонение на 4, а защиту на 12. Увеличивает бонусные повреждения на 1% и снижает уклонение на 4 единицы с каждым стеклом. Накапливается до трех раз. Каждый стек увеличивает откат на 15 секунд. Имеет 25/50/100% шанс снять обездвиживающие и замедляющие эффекты во время активации 1/2/3 стека стойки. Вы можете быть только в одной стойке. Контролирующие эффекты не влияют на это умение.</p>
---	-------------------------	---





	Боевая Стойка	Собственное благословление. Увеличивает защиту на 4 единицы и снижает атаку на 10. Бонус защиты увеличивается на 1%, а атака снижается на 1% с каждым стеком. Накапливается до трех раз. Каждый стек увеличивает откат на 15 секунд. Имеет 25/50/100% шанс снять эффекты молчания и обезоруживания во время активации 1/2/3 стека стойки. Вы можете быть только в одной стойке. Контролирующие эффекты не влияют на это умение.
	Стойка Кровавой ярости	Собственное благословление. Увеличивает ваше максимальное количество здоровья на 150 единиц, снижает защиту на 10. Увеличивает максимум здоровья на 1% и снижает защиту на 1% с каждым стеком. Накапливается до трех раз. Каждый стек увеличивает откат на 15 секунд. Имеет 25/50/100% шанс снять состояния паралича, сна и трансформацию во время активации 1/2/3 стека стойки. Вы можете быть только в одной стойке. Контролирующие эффекты не влияют на это умение.

## Атакующие навыки:

	Сильный удар	Атака по одиночной цели. Наносит 100% атаки + дополнительный урон.
	Молниеносный разрез	Атака по одиночной цели. Дважды атакует цель. Каждый удар наносит 100% базовой атаки + дополнительный урон. Второй удар имеет 20% шанс снизить скорость передвижения цели на 50% на срок до 5 секунд. С каждым стеком неистовой стойки, откат навыка уменьшается на 1/2/4 секунд, а шанс снизить скорость противника увеличивается на 30/40/50%.
	Опека зла	Атака по одиночной цели. Наносит 100% базовой атаки + дополнительный урон. Снижает у цели защиту от воздуха на 25 единиц в течение 12 секунд. С 1/2/3 стеком боевой стойки, откат навыка снижается на 2/4/6 секунды, а защита цели снижается на 10/20/30 единиц. С 3 уровнем боевой стойки, дополнительно снижает защиту цели на 1%. Накапливается до трех раз. Действует до 20 секунд.
	Громовой разрез	Атака по одиночной цели. Дважды атакует цель. Каждый удар наносит 100% базовой атаки + дополнительный урон. Каждый удар имеет 20% шанс разоружить цель на 3 секунды, второй удар получает дополнительные 6% на прохождение критической атаки. Имеет шанс на 15 секунд наложить на противника заклинание «Молния», которое снижает скорость ездового животного на 40%.
	Кровавый порез	Атака по одиночной цели. Наносит 100% базовой атаки + дополнительный урон и высасывает жизнь у цели. С 1/2/3 стеком стойки кровавой ярости, расстояние для атаки увеличивается на 1/2/4 метра, также увеличивается количество высасываемого здоровья у противника на 25/50/100%.
	Рывок	Быстро рывок к цели. Противник парализуется на 2 секунды, если расстояние рывка не больше 18 метров, и на 3 секунды, если больше 18 метров. Не используется на целях ближе 8 метров. Откат увеличивается на 5 секунд, если используется во время битвы сменить цель.
	Разрушительный Рывок	Собственное благословление. Увеличивает вашу скорость передвижения на 60%. Действует 10 секунд.
	Боевой Клич	Групповое благословление. Увеличивает все мастерства членов группы на расстоянии 18 метров на 10 единиц в течение 300 секунд.

	Божественная Поддержка	Собственное благословление. Удваивает шанс критического удара, увеличивает защиту на 500 единиц и увеличивает уклонение от критического удара на 25%. Действует 12 секунд. Бонус увеличивается, когда ваше количество жизни падает ниже 50%. Чем ниже количество жизни, тем выше будет бонус защиты. Максимальное увеличение защиты равно 1500 единицам. Эффекты контроля не влияют на это умение.
	Сила Дракона	Благословление одиночной цели. Увеличивает атаку цели на 5%. Действует 30 минут.





## ПАССИВНЫЕ НАВЫКИ

	Укрепление	Увеличивает максимальное количество жизни на 1%.
	Дикая мощь	Увеличивает повреждения на 1%.





## ДРЕВО ТАЛАНТОВ

Большинство навыков древа талантов лишь улучшают ранее выученные общие таланты. Однако в зависимости от выбранной ветки, здесь также будут доступны и новые умения.




### ВЕТКА «ЩИТ»

	Презрение	Требуется 5 очков в ветке Щит. Пассивный. Увеличивает угрозу, создаваемую бонусным уроном.
	Прочность	Требуется 10 очков в ветке Щит. Пассивный. Увеличивает максимальное количество жизни.
	Сокрушительный рев	Требуется 10 очков в ветке Щит. Проклятие, поражающее цели в радиусе 10 метров. Снижает точность и урон противника. Выбывает из режима невидимости. Время каста: 1 сек. Откат: 20 секунд. Продолжительность: 15 секунд.
	Сопротивляемость буре	Требуется 15 очков в ветке Щит. Пассивный. Увеличивает сопротивление к ветру.
	Укрепленная оборона	Требуется 20 очков в ветке Щит. Пассивный. Увеличивает сопротивление к физическим повреждениям.
	Хранитель жизни	Требуется 35 очков в ветке Щит. Массовое благословление. Лечит и повышает максимальное количество жизни союзников. Навык не влияет на управление эффектами. Время каста: 3 сек. Откат: 180 секунд. Продолжительность: 25 секунд.
	Боевая защита	Требуется 40 очков в ветке Щит. Пассивный. Увеличивает защиту.

## Ветка «Фантом»

	Багровый свод	Требуется 10 очков в ветке Фантом. Физическая атака по одиночной цели. Дважды атакует цель, нанося 90% базовой атаки + дополнительный урон. Есть шанс повесить кровотечение на 10 секунд. Кровотечение может быть суммировано до 3 раз. Неистовая стойка повышает шанс возникновения кровотечения. Время каста: 2 секунд. Откат: 5 секунд.
	Устойчивость	Требуется 10 очков в ветке Фантом. Пассивный. Уменьшает шанс быть прерванным во время чтения заклинания.
	Мастерство фехтования	Требуется 20 очков в ветке Фантом. Пассивный. Увеличивает физическое мастерство.
	Неистовая жажда крови	Требуется 35 очков в ветке Фантом. Благословение. Поглощает 5% от максимального запаса здоровья. Снимает кровотечение и дает иммунитет к нему. Каждая атака отнимает 1% здоровья, но увеличивает процент критического удара. Время каста: 1 сек. Откат: 120 секунд. Продолжительность: 18 секунд.

## Ветка «Буря»

	Угрожающий рев	Требуется 10 очков в ветке Буря. Проклятие. Поражает цели в радиусе 10 метров. Снижает уклонение, защиту и скорость передвижения противников. Есть вероятность выбить из режима невидимости. Время каста: 1 секунда. Откат: 20 секунд. Продолжительность: 10 секунд.
	Мастерство ветра	Требуется 15 очков в ветке Буря. Пассивный. Увеличивает мастерство ветра.
	Отражающий клинок	Требуется 35 очков в ветке Буря. Благословение. Во время действия заклинания, каждая атака противника будет причинять ему урон в размере 100% собственной базовой атаки. Этот урон не зависит от защиты или устойчивости противника к стихийным повреждениям. Навык не снимается контролирующими эффектами. Время каста: 1 секунд. Откат: 90 секунд. Продолжительность: 12 секунд.

## Стиль игры

### Одиночная

Благодаря высоким показателям защиты и атаки, воин с легкостью справляется с монстрами, как своего уровня, так и выше. В зависимости от ситуации, можно использовать различные стойки, тем самым меняя стратегию боя. Уверенно чувствует себя в бою с любым противником.

Воину весьма полезен атакующий питомец с навыками на увеличение защиты и атаки хозяина.

### Отряд

Воин полезен в отряде из-за своих высоких повреждений, способностью

удерживать на себе мобов, а также полезными бафами для сопартийцев на атаку и мастерство.

Воин эффективен в любых сражениях даже на начальных уровнях. Всегда находится на передовой, как в подземельях, так и в гильдейских войнах.



# ИНТЕРФЕЙС

## ПАНЕЛЬ ИНФОРМАЦИИ О ПЕРСОНАЖЕ



• **Иконка класса** находится слева от портрета персонажа.

• **Красная полоска** — ваши очки здоровья (ОЗ). Когда количество ОЗ достигает нуля, персонаж умирает.

• **Синяя полоска** — очки маны (ОМ). Мана необходима для применения большинства умений и произнесения заклинаний.

• **Треугольники** слева от показателей ОЗ и ОМ включают и отключают отображение соответствующих показателей над вашим персонажем и над целью.

• **Зеленая полоска** — количество силы духа, необходимой для использования навыка духа.

• После 30 уровня портрет окаймляет **показатель Гнева**.

• В правой части экрана отображаются **благословения и проклятия**, наложенные на персонажа в данный момент, и остаток времени их действия. Некоторые проклятия и благословения могут накладываться в несколько этапов, в таком случае каждый следующий стек суммируется к предыдущим. Проклятия всегда отображаются строкой ниже благословлений.

Также здесь отображаются различные статусы, которые так или иначе влияют на персонажа, либо указывают на места для определенных действий.

## ВАЖНЫЕ ПАРАМЕТРЫ И НАСТРОЙКИ

• **Кнопка в виде часов** — установка паролей и временного блока для повышения защиты вашей учетной записи.

*Пароль* запрашивается для взаимодействий со складом, игровым магазином и почтовым ящиком.



Благословения и проклятия, наложенные на персонажа в данный момент, и остаток времени их действия.



Важные параметры и настройки

**Временной блок** — это промежуток времени после входа в игру, в течение которого персонаж не может торговать, использовать аукцион и склад. Вы можете увеличить или уменьшить время блока по своему усмотрению (по умолчанию стоит блок в 3 минуты).

- **Кнопка в виде скрещенных мечей** — параметры РК. В нем вы можете выставить параметры команды «Выбор следующей цели» (по умолчанию клавиша «Tab»), а также возможность нападать на других игроков.

Вы можете настроить для себя две схемы (например, для охоты на монстров и для Священной войны) и переключаться между ними с помощью комбинации «Ctrl+Tab».

- **Кнопка с вопросительным знаком** открывает окно помощи. В этом окне можно найти полезную информацию обо всех доступных умениях, заданиях, а также многие другие советы для вашего уровня.

Кроме этого, отсюда вы можете установить напоминания о важных событиях, отправиться на тренировку (доступно с 25 уровня) или же сообщить о найденной ошибке.

- **Кнопка с восклицательным знаком** расскажет вам об изменениях, произошедших в мире Forsaken World, а также о предстоящем обновлении игры. Подробнее о последних новостях вы всегда можете узнать на сайте [fw.zzima.com](http://fw.zzima.com).

- **Пятая кнопка** будет вам доступна с 20 уровня. Каждый уровень она будет извещать вас о полученном очке таланта, которое вы сможете вложить в одну из трех веток развития.

## ПОВЫШЕННОЕ ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА

Над портретом персонажа могут появляться дополнительные иконки.

- **Квадратик с синим крестом** открывает окно компенсации опыта.

Дополнительный опыт накапливается при медленном росте, и вы можете выкупить его нумиями, нажав на кнопку «Покупка». Вы можете регулировать количество опыта, которое хотите купить.

Также вы можете обменять посещение Испытания



ПОВЫШЕННОЕ ПОЛУЧЕНИЕ  
ОПЫТА



Свиток опыта для активации Режима двойного опыта



Богов на опыт, заплатив монетами.

Купленный дополнительный опыт увеличивает весь получаемый опыт в 1.5 раза.

- **Золотая медаль** появляется при использовании Свитка опыта, и с ее помощью можно в любой момент активировать Режим двойного опыта.

Режим двойного опыта действует до истечения времени (каждый свиток повышает время на 30 минут, до 7.5 часов) и может быть приостановлен в любой момент. Эта возможность позволяет прочесть несколько свитков опыта из имеющихся в наличии, тем самым сэкономяв место в инвентаре.

- **Синяя звезда** означает, что сервер находится в режиме повышенного опыта. Дополнительная информация о повышенном опыте доступна в подсказке, появляющейся при наведении курсора на звезду.

## Информация о других персонажах



Кликнув левой кнопкой мыши по выбранной вами цели (будь то ваш питомец, NPC, монстр или персонаж другого игрока), справа от панели информации вашего персонажа вы увидите дополнительную панель. При этом отображаются:

- **Индикаторы ОЗ и ОМ.** В отличие от панели вашего персонажа, индикатор цели не отображает единицы ОЗ и ОМ, вы сможете увидеть только две полосы.

- **Уровень персонажа.** Некоторые монстры вместо уровня обладают символом, который указывает на повышенную сложность, не зависящую от уровня вашего персонажа.

- **Класс персонажа или тип монстра.**

- **Цель** персонажа или монстра. Вы можете выбрать цель вашей цели, щелкнув ней два раза. Эту функцию удобно использовать, когда ваш сопартиец окружен большим количеством врагов, и вам нужно точно знать, кого из них он атакует.

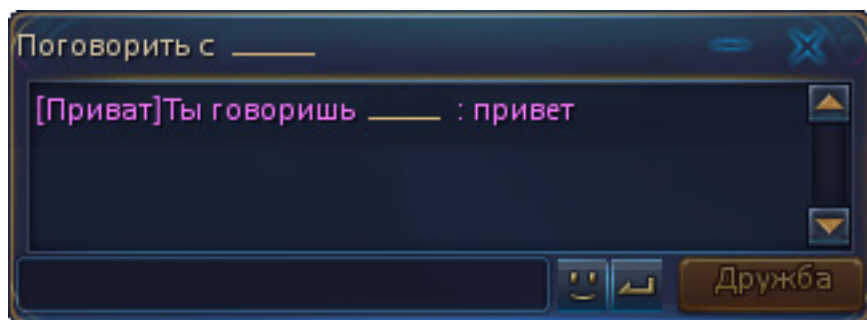
- **Проклятия и благословения** отображаются под индикатором ОЗ и ОМ.

Подобные панели существуют отдельно для питомца и для членов группы. Подробнее об этих элементах можно узнать в соответствующих разделах.

## МЕНЮ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

- **В отряд.** Высылает выбранному персонажу приглашение в группу или же отправляет запрос на вступление, если персонаж уже находится в другой группе.

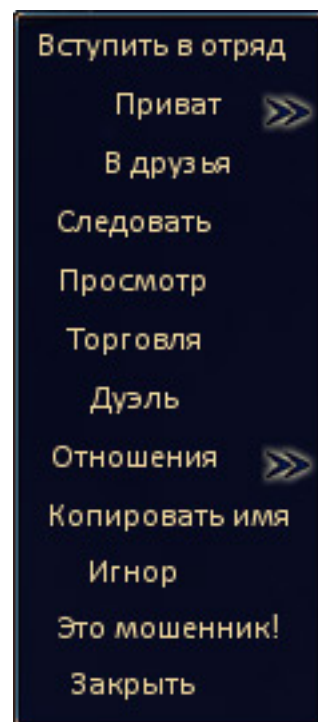
- **Приват.** Можно написать в чате личное сообщение выбранному персонажу. Щелкнув на кнопку «сообщение» в выпадающем списке, можно отправить текст в отдельном чате, который выглядит следующим образом:



- **В друзья.** Можно добавить выбранного персонажа в список друзей. Таким образом вы сможете видеть его класс, уровень, а также его местоположение в мире Эйры и выбранный канал (в случае, если персонаж онлайн). Кроме того, вы сможете использовать расширенный личный чат, открываемый в отдельном окне.

- **Следовать.** Позволяет следовать за выбранным персонажем.

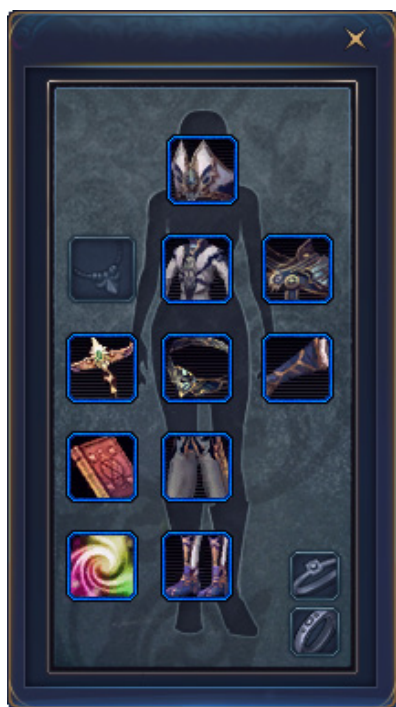
- **Просмотр.** Позволяет узнать информацию о вооружении выбранного персонажа. При наведении



Меню взаимодействия можно вызвать, щелкнув ПКМ по персонажу, его имени в чате или по его панели.







Просмотр позволяет узнать информацию о вооружении выбранного персонажа. При наведении на любой из слотов можно узнать точные параметры амуниции.



на любой из слотов можно узнать точные параметры амуниции.

- **Торговля.** Предложение обмена выбранному персонажу.

- **Дуэль.** Предложение дуэли выбранному персонажу. Дуэль начинается через 3 секунды после ее принятия, и заканчивается, как только у одного из персонажей заканчиваются ОЗ.

- **Отношения.** Это меню социальных взаимодействий. Оно позволяет пригласить персонажа в гильдию, взять его в ученики, а также, специально для романтиков, позволяет персонажу мужского пола взять на руки персонажа женского пола.

- **Копировать имя.** Позволяет скопировать имя выбранного персонажа в буфер обмена.

- **Игнор.** Позволяет добавить выбранного персонажа в список игнорирования. Сделав это, вы не будете видеть его сообщения в чате и не сможете пригласить его в группу.

- **Это мошенник.** Пожаловаться на персонажа.

## Чат

Чат состоит из двух блоков. Первый блок — верхний — предназначен для отображения мирового чата. Сообщения в этом чате видны на всех локациях. Для того, чтобы написать в него сообщение, нужно иметь предмет «Громкая флейта». Одно сообщение стоит, соответственно, одну флейту. Также здесь отображается системная информация, получаемый опыт, деньги и предметы. Возможности настроить или убрать этот блок чата нет.

Нижний блок имеет 6 вкладок, предназначенных для отображения всех остальных каналов. Каждая из вкладок полностью настраивается. Для их настройки необходимо нажать кнопку в виде шестеренки в верхнем левом углу окна чата.

Существуют следующие каналы чата:

- **Поб.** Сообщения в этом канале видят только

игроки, находящиеся поблизости.


- **Отр.** Только игроки, находящиеся с вами в одной группе, могут увидеть сообщения в этом канале. Для написания в канал можно поставить перед текстом знак «~».



- **Гильд.** Сообщения в этом канале увидят только игроки, находящиеся с вами в одной гильдии. Для написания в этот канал поставьте перед текстом знак «!».

- **Приват.** Канал, предназначенный для личных сообщений. Формат текста личного сообщения следующий: «/Никнейм текст сообщения».

- **Леги.** Сообщения в этом канале увидят только игроки, находящиеся с вами в одном легионе. Канал доступен игрокам, находящимся в гильдии. Для написания в этот канал поставьте перед текстом знак «@».

- **Мир.** Сообщения в этом канале увидят все игроки. Для написания поставьте перед текстом знак «#». При написании израсходуется один предмет «Громкая флейта».

Окно чата можно настроить, для этого необходимо щелкнуть по значку  в верхнем левом углу нижнего блока. Вы сможете выбрать содержание шести вкладок, прозрачность чата и размер шрифта. Также можно настроить автоответ.

Кнопка  блокирует область чата, позволяя спокойно прочитать содержимое, а кнопка  очищает чат. Удаленные сообщения восстановить нельзя!

Если в окне чата щелкнуть правой кнопкой на нике необходимого персонажа, откроется меню взаимодействия, позволяющее написать ему личное сообщение, пригласить в группу, добавить в список друзей и т. д.

## Эмоции

Помимо графических эмоций, в игре также существуют эмоции вашего персонажа. Благодаря им он может выразить грусть, веселье, или даже устроить танцы. Чтобы вызвать окно социальных эмоций, нажмите кнопку в виде бегущего человека в окне чата. Эмоции



Для облегчения общения в игре существуют графические эмоции — смайлы. Чтобы открыть список смайлов, нажмите кнопку в виде улыбающегося лица в окне чата.



можно получить выполняя задания.



## Полоска опыта



Эта полоска отображает получаемый опыт. При наведении на нее курсора, всплывет подсказка, в которой отображается текущее количество опыта, а также необходимое количество для получения нового уровня. На более высоких уровнях появится желтая стрелка. Как только ваш опыт достигнет этой стрелки, ОЗ, ОМ и сила духа полностью восстановятся.

Если вы приобрели опыт за счет меню компенсации, отобразится дополнительная зеленая полоска. Дополнительный опыт вы будете получать до тех пор, пока синяя полоска не перегонит зеленую.

## Панели быстрого доступа



Панели быстрого доступа позволяют упорядочивать умения, предметы и ездовых питомцев для удобства использования. Каждая панель быстрого доступа может быть продлена до 3-х строк с помощью кнопки в виде стрелки, а затем заблокирована, чтобы случайно не удалить содержимое ячеек. Блокировка производится при помощи кнопки с замком.


Для того, чтобы поместить на панель предмет и умение, достаточно перетянуть их в нужную ячейку. Если ячейка уже занята другим элементом, он будет удален с панели. Помните, что при удалении предмета на панели, этот предмет не исчезнет из инвентаря.


В левой части нижней панели присутствует ячейка навыка духа — это особо мощный навык, который появляется при экипировке Камня духа.

## МИНИ-КАРТА

В зависимости от настроек на ней показана небольшая область вокруг вас и находящиеся на ней ресурсы, NPC, а также другие игроки, их питомцы и монстры.

При наведении курсора на компас вы сможете увидеть информацию о соединении: текущий сервер, канал, время отклика сервера и серверное время. При нажатии на компас можно увеличить или уменьшить радиус обзора мини-карты.



Кнопка  позволяет настроить отображение других игроков, питомцев и монстров, а также уменьшить графические настройки в местах большого скопления персонажей для повышения производительности.



Кнопка  позволяет настроить отображение добываемых ресурсов, если развиты соответствующие профессии.

Окно автопути показывает последний проложенный курс. Нажав на заголовок, вы возобновите прерванный путь.

## ОКНО ЗАДАНИЙ

Позволяет вам быстро просмотреть взятые задания, прочитать их краткое содержание и установить автопуть.

Вы можете свернуть различные элементы по отдельности, нажимая на  рядом с заданием. Также вы можете свернуть или развернуть все элементы, нажав на кнопку  в левом верхнем углу.

Кнопка  позволяет настроить окно заданий (прозрачность, положение миссий в списке, размер окна), а  позволяет спрятать всю панель в одну строку.

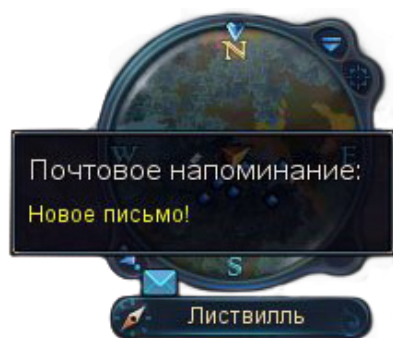
## МИРОВАЯ ЭРА И МОЛИТВЫ

При наведении курсора на сферу в верхней части экрана появляется окно, в котором отображается текущая Эра, количество молитв за сегодня и время до следующей

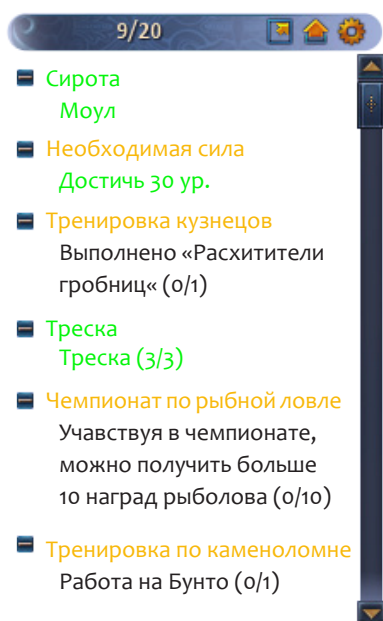


При наведении курсора на сферу в верхней части экрана появляется окно, в котором отображается текущая Эра, количество молитв за сегодня и время до следующей молитвы.





Благодаря внутриигровой почте персонажи могут обмениваться письмами, содержащими как простой текст, так и различные вложения.



Окно заданий позволяет вам быстро просмотреть взятые задания, прочитать их краткое содержание и установить автопуть.













## МОЛИТВЫ.

При создании персонажа вы можете выбрать ему знак зодиака. Этот знак и два других теневого знака являются счастливыми звездами персонажа. Во время молитвы они дают небольшое количество опыта, а также шанс получить благословение в виде баффа и шанс материального поощрения со стороны богов.

Знак меняется каждый час. Молиться можно тоже раз в час, но только первые четыре молитвы дают опыт и шанс получить предметы.

## ГЛАВНОЕ МЕНЮ

В нем отображены значки для быстрого доступа к важным окнам.

-  Характеристики персонажа (клавиша С)
-  Рюкзак (клавиша В)
-  Навыки и Таланты (клавиша К)
-  Задания (клавиша Q)
-  Питомцы (клавиша Р)
-  Поиск и управление отрядом (клавиша Т)
-  Друзья (клавиша F)
-  Гильдия (клавиша Y)
-  Профессии (клавиша О)
-  Календарь событий (клавиша U)
-  Галерея Эйры, игровой магазин (клавиша J)
-  Системное меню (клавиша F12)

## Почта

Благодаря внутриигровой почте персонажи могут обмениваться письмами, содержащими как простой текст, так и различные вложения. Письмо, в котором есть только текст, или же в которое вложены монеты, придет адресату мгновенно. Письмо с вложенной вещью идет час. Аналогично выглядит письмо, пришедшее с аукциона.

# АВТОПУТЬ



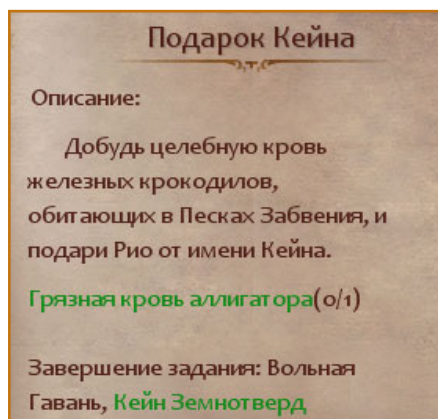
Автопуть — это способ попасть из точки А в точку Б, при котором не требуется активное участие игрока.

Автопуть — это способ попасть из точки А в точку Б, при котором не требуется активное участие игрока. Автопуть сам выбирает оптимальный маршрут для достижения цели и огибает препятствия.

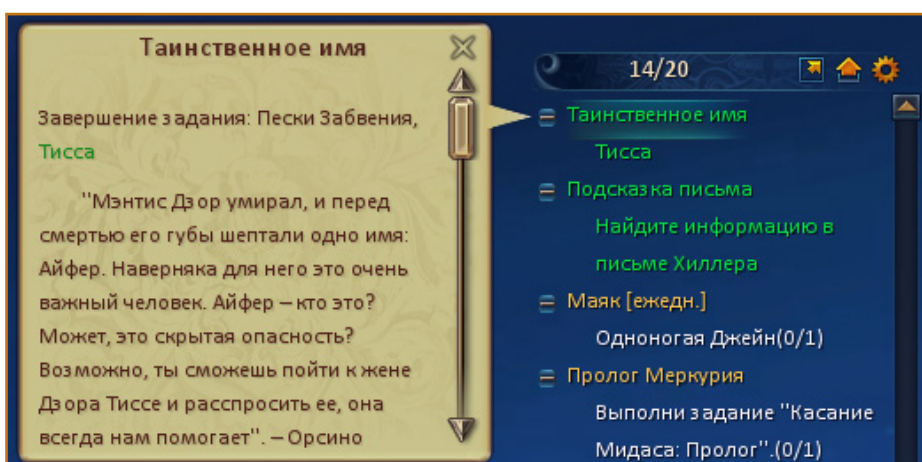
## Активация автопути

1. Клик по любой точке карты или мини-карты настроит автопуть на указанную точку.
2. Клик по имени NPC, монстров или необходимых предметов, выделенных зеленым цветом в книге или списке заданий, настроит автопуть к указанному персонажу или местоположению монстров, которых нужно убить.

## ЗЕЛЕНОЕ ИМЯ В КНИГЕ ЗАДАНИЙ



## ЗЕЛЕНОЕ ИМЯ В СПИСКЕ ЗАДАНИЙ



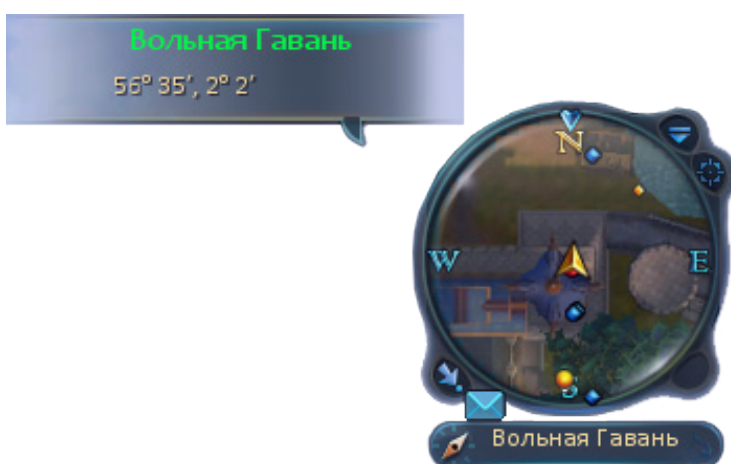
3. В списке доступных заданий (клавиша «U») можно настроить автопуть, кликнув по имени NPC (клик

по местности, где находится персонаж, не работает). В случае если имя NPC не видно, попробуйте прокрутить описание задания, возможно, оно находится ниже.



Во вкладке «Доступно» вы найдете список квестов. Чтобы отобразилось имя NPC, нужно кликнуть по названию квестов.

4. Клик по облачку рядом с мини-картой настроит автопуть по последней выбранной цели, также можно продолжить прерванный путь, нажав на клавишу «Продолжить поиск» (по умолчанию «Z»).



#### И еще несколько важных моментов:

1. Активация автопути недоступна в воде, но сам маршрут может проходить через воду.

2. Иногда персонаж может застрять на повороте или врезаться в преграду. Для того, чтобы возобновить бег, достаточно отойти на пару метров в сторону и нажать



на клавишу «Продолжить поиск» (по умолчанию «Z»).

3. Автопуть недоступен между локациями. Например, невозможно начать путь к персонажу в Песках Забвения, находясь в Великодоле.

4. Некоторые особые задания не дают указаний для автопути. Внимательно следите за разговором с NPC и обязательно читайте книгу заданий.

5. Нажатие на клавишу «Автодвижение вперед» (по умолчанию «NumLock»), также как и клик впереди себя, не является автопутем (т.е. персонаж не будет пытаться избежать препятствия).



# Профессии

Если вы любите собирать все вокруг, чтобы потом из этого творить какие-нибудь необычайно полезные вещи, то игра Forsaken world вас точно вдохновит. В этом мире у вас будет возможность узнать 15 профессий. Некоторые из них будут «осваиваться» вами автоматически при достижении определенных уровней. Остальные придется получать за очки, которые будут начисляться за выполнение главных квестов. На 10, 20, 30, 35, 40 и 45 уровнях у вас будут появляться возможности получить очередную профессию. Обязательных ремесел три: дипломат, путешественник, торговец, — и, максимально, 6 очков для осваивания других. Если же хотите попробовать что-то новенькое, текущую профессию можно «заморозить», тем самым освобождая очки для освоения новой.



## ТРАВНИК

Профессия травника дает вам возможность собирать прекрасные растения, цветущие и благоухающие на просторах земель Forsaken World. Осваивать флористическую науку можно уже на 10 уровне, как только вы прибудете в Вольную гавань. Растения, находящиеся в разных локациях, предполагают различный уровень мастерства травника. Одно растение, соответствующее текущему уровню профессии,

дает 2 очка опыта; растение, уровень которого ниже опыта травника на 1 уровень, дает 1 очко опыта; растение, с уровнем ниже на 2 пункта, не дает опыта. Такое правило получения опыта справедливо и для других работ. Собранные дары природы могут пригодиться вам для приготовления снадобий, некоторых кулинарных шедевров, а также для выполнения квестов.

## Алхимик

Освоив эту профессию, вы сможете готовить различные снадобья. Наиболее важными являются «банки» для поддержания здоровья, уровня маны, а также для поднятия опыта. Некоторые зелья будут необходимы для выполнения квестов. Раз в день в игре появляется возможность прохождения урока алхимии. Его суть заключается в приготовлении на время трехкомпонентных снадобий. За успешное завершение урока вы получаете очки опыта, очки профессии, а также полезные бонусы в виде снадобий для быстрой регенерации очков маны и зелий для поднятия опыта с чарующим названием «Сладкие грезы».

В рамках занятия у вас в наличии будет демоническая пыль и специальное разбавляющее зелье. Внимательно следите за системным чатом, там синим шрифтом вам будут даваться указания наставника. Взяв ингредиент, вы должны его отправить его в котел, который расположен справа от стола с материалами. Помните, что в вашей сумке ингредиент может существовать не больше 10 секунд, а вот демоническая пыль и разбавитель вовсе не могут находиться вместе. На каждый ход у вас будет 20 секунд. Такую процедуру изготовления трехкомпонентных снадобий необходимо повторить два раза.

Рецепты зелий вы будете получать за выполненные квесты, а также сможете приобрести у наставников. Материалами для снадобий являются собранные растения и редкие ингредиенты, которые будут выпадать из убитых монстров. Также вам понадобятся специальные колбы разных уровней, которые можно свободно купить у наставника. Следует отметить, что приготовленные зелья эффективнее поддерживают ваши жизненные силы, чем те, которые можно приобрести у торговцев. Кроме того, на 4 уровне вы сможете изготавливать золотые слитки, каждый из которых принесет вам при продаже 10 золотых монет.

## Повар

Хотите стать гениальным поваром, способным удивить любого изысканными шедеврами кулинарии? Это будет несложно, если вы станете другом местного шеф-повара! Профессия позволит вам готовить блюда, способные насытить даже самых голодных и уставших после долгих боев путников, начиная с 10 уровня. Пища обладает магическим действием и поднимает уровень вашего здоровья и маны.

Однако отведать блюда местной кухни можно, как и положено воспитанному воину, только вне поля битвы.

Важным является выполнение кулинарного квеста. Как только вы примете задание, шеф-повар даст вам приспособление для розжига костра и деревянную миску. Вам же необходимо будет приготовить блюдо с тающим во рту названием «фруктовая роса». Главный его ингредиент — сладкие фрукты. Их вы сможете собрать неподалеку от Радужного острова. Вам необходимо будет приготовить лишь 4 порции фруктовой росы, однако советую собрать 7-8 фруктов, так как в процессе приготовления вы можете что-нибудь напортчить и получить испорченный фруктовый сок.

Собрав сладкие фрукты, разведите костер при помощи приспособления, полученного от шеф-повара. Отойдите немного от него и используйте деревянную миску. Начнется процесс приготовления. Как только вы получите 4 порции фруктовой росы, отправляйтесь к наставнику за вознаграждением. Приятного аппетита!

## РЫБОЛОВ

В Forsaken World множество мест, где вы сможете ловить рыбу. Она пригодна в пищу, а также необходима для выполнения квестов. Также с рыбной ловлей связано мероприятие, которое приносит особые свитки для определения специфических свойств амуниции и оружия. Получить профессию рыбака можно на 20 уровне, при этом учитель подарит вам удочку. У него же вы сможете узнать, как правильно разделывать рыбу, а стоящий неподалеку мальчик предоставит вам рецепты рыбных блюд.

## РУДОКОП

Освоить горное дело можно по достижении 30 уровня. Профессия становится доступной вместе с работой ремесленника, так как добываемая руда является основным материалом для нее. Также такие ресурсы понадобятся оружейникам и кузнецам. Полезные ископаемые расположены на различных локациях. Существуют как обычные места добычи, так и богатые, на которые придется потратить большее количество энергии, однако и руды с них вы получите больше. Вы сможете добывать самые различные виды руды.

## ДИПЛОМАТ

Как только вы достигнете 20 уровня, то автоматически получите профессию дипломата. Развиваться в этом качестве вам поможет бард Рио, а также наставник дипломатии Пьер Авариэль. Обоих персонажей вы без труда найдете на городской площади Вольной гавани неподалеку от Генри. У них вы сможете получать особые умения, а также брать квесты, которые помогут узнать все тонкости ораторского

искусства и стать докой по части убеждения и уговоров.

Среди начальных заданий можно отменить квест, который называется «Парфюмер». Игроку женского персонажа необходимо найти себе партнера мужского пола и создать группу, в которой она бы являлась лидером. Далее девушка должна обратиться к парфюмеру и взять у него духи. Надушившись, она станет объектом внимания своего партнера, который в знак своей симпатии должен будет принести подарок. При выполнении всех условий квеста девушка сможет обратиться к парфюмеру за наградой — заветными очками опыта дипломата.

Для того, чтобы получать специальные умения дипломата, необходимо иметь прокачанный уровень профессии, а также определенное количество очков персональной репутации. Последние можно получить за Испытание Богов, участие в охотах и других испытаниях. Кроме того, эти очки также начисляются и за квесты для прокачки уровня дипломатии. Вкладывая очки в эту профессию вы научитесь эффективному сотрудничеству и умению убеждать или, если убеждение не действует, запугивать. Кроме того, вы узнаете, как можно получать от друзей не только ценные советы, но и кое-что более весомое.

## ОХОТНИК

Если у ваш уровень достиг отметки 30 и выше, то автоматически вы сможете стать охотником. Обратившись к представителям гильдии исследователей (например, к Дарине из Песков Забвения), вы получите возможность узнать больше о профессии, а также выполнять квесты для ее прокачки. К полезным умениям, которым вы сможете выучиться, относятся наблюдение и охота.

Навык наблюдения поможет вам стать более внимательным и подмечать то, что сокрыто от глаз других. Такое умение становится крайне полезным в квестах, связанных с поиском тех или иных обитателей мира. Для того, чтобы охотиться, вам понадобится не только освоить это умение, но и добыть специальные охотничьи кристаллы. Они могут выпасть во время соревнования рыболовов, а также при выполнении заданий персонажа Орсино, входящего в союз охотников.

## ТОРГОВЕЦ

Можете похвастаться 40 уровнем? Тогда вам прямая дорога поближе познакомиться с Кристофером — главой гильдии торговцев. Для прокачки профессии вам будет необходимо выполнять торговые квесты, которые с каждым разом будут все сложнее: стартовый капитал меньше, а заработать на нем нужно будет больше.

Суть прохождения торговых квестов заключается в следующем. Получив у Кристофера первоначальный капитал, вы должны искать по различным локациям представителей гильдии, покупать у них всевозможные товары, доставлять их на



место назначения, а также продавать другим торговцам за максимально возможную цену. Конечная цель: получение прибыли, которая в несколько раз превосходит стартовый капитал. Если вы получите прибыль выше запланированной границы, то вся разница конвертируется и зачисляется вам. За прохождение торгового квеста вы получите опыт профессии, очки репутации торговца, а также деньги для вас и в фонд вашей гильдии.

## РЕМЕСЛЕННИК

Данную профессию вы сможете получить уже на 30 уровне. Ремесленники — мастера, создающие аксессуары, способные увеличивать ваши характеристики, а также военные медали — непременные атрибуты великих воинов и незаменимые предметы для выполнения некоторых квестов. Создаваемая экипировка делится по классам, поэтому необходимо ориентироваться не только на собственного персонажа, но и на спрос на рынке.

Чем ценнее предмет, тем больше на него необходимо расходовать ресурсов. Основным материалом для ремесленника является руда, поэтому желательно параллельно освоить и профессию рудокопа. Также материалы можно получать истребляя элитных монстров или торгуясь с наставником. Уделяйте внимание и квесту Жизнь в гавани, за выполнение которого в качестве бонуса могут быть предложены драгоценные камни.

Обучиться азам дела можно на Ярмарке ремесел у Хаанделе Звездного Шепота, а вот за некоторыми ценными вещами стоит обратиться к Бобу в Песках забвения. Ежедневных квестов по данной профессии не будет.

Прокачивая профессию ремесленника, вы будете со временем становиться все более опытным мастером и создавать все более ценные аксессуары.

С 40 уровня при получении профессии инженера у Патии Пат в Вольной гавани вы обучитесь тому, как правильно разбирать амуницию и оружие для получения ценных материалов. Получаемые ценные ресурсы необходимы для кузнеца и оружейника. Разбирать предметы вы будете используя свою энергию. Получать материалы вы сможете из синих предметов для персонажей не ниже 30 уровня и зеленых — для персонажей не ниже 40 уровня.

## УКРОТИТЕЛЬ

В мире Forsaken World обитают особенные звери, которых не так-то просто поймать и тем более приручить. Однако игрокам доступно заклинание поимки душ, которое позволяет ловить животных. Это может сделать только храбрый укротитель. Такая профессия открывается с 35 уровня у опытного Танцора ветра в Вольной

Гавани. Также укротитель получает дополнительные слоты для разведения питомцев (о системе петов вы уже могли прочитать подробнейший обзор на страницах нашего блога) и может эффективнее развивать их. Для прокачки самой профессии необходимо выполнять ежедневные квесты (2 очка) или заниматься разведением животных (1 очко).

## Оружейник

Достигнув 40 уровня, вы получите возможность самостоятельно создавать великолепное оружие для разных классов персонажей. Обучиться всем секретам ремесла можно у Хадассы Шейд на Ярмарке мастеров. В рамках данной профессии вам необходимо будет выбирать, что вам больше всего по душе: кузнечное дело или колдовство. Представители первого цеха могут ковать острые клинки для воинов, смертоносные кинжалы для убийц, громадные молоты для защитников и разрушительные пушки для стрелков. Если же вы сможете познать секреты колдовства, то к вам будут обращаться маги, жрецы, вампиры и барды.

## Кузнец

Вместе с профессией оружейника вам одновременно откроется возможность стать кузнецом. Этот мастер специализируется на создании амуниции. В качестве бронника-наставника выступает brutальный Николас, который находится около Хадассы Шейд. У него же вы сможете купить подробные инструкции. А для создания уникальных синих вещей вам будет необходимо заглянуть к флотскому торговцу Бобу, живущему близ водной обсерватории.

Кузнецы могут изготавливать несколько видов доспехов. В первую очередь это тяжелая броня, которая необходима для защитников и воинов. Она обладает особыми показателями прочности. Легкая броня нужна для увертливых и быстрых вампиров, убийц и стрелков. Также есть матерчатые доспехи для колдовских сражений магов, жрецов и бардов.

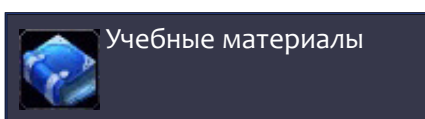
## Ювелир

Хотите стать специалистом в изготовлении изделий из драгоценных камней? Будьте им! Азам профессии вы сможете обучиться у ювелира Цецилии Люмен в Вольной гавани при условии достижения вами 45 уровня и наличия очков профессии. Ювелиры занимаются созданием колец и ожерелий. Материалом являются камни, которые можно получить в различных инстах, некоторых квестах и магазине. Далее эти камни будет необходимо обработать и получить непосредственно сам материал для создания украшений. Данная профессия требует кропотливой и усердной работы, а также большого количества ресурсов. Однако полученные украшения всегда пользуются спросом на аукционе.

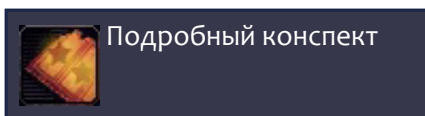
# КАК ПОЛУЧИТЬ ПЕРВОГО МАУНТА

Для получения ездового пета, вы должны получить 20 уровень и обратиться к Рио, который стоит около Генри в Вольной Гавани. У него вы сможете взять задание «Учеба».

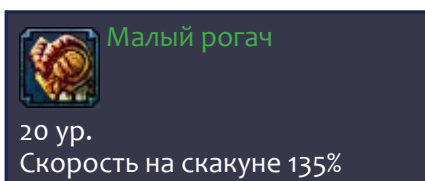
Далее отправляйтесь к Назариусу, он даст вам «Учебные материалы», которые необходимо изучить, и, мало того, еще и законспектировать. Сделать это можно кликнув правой кнопкой мыши по книге.



После этого в вашем инвентаре появится «Конспект» или «Подробный конспект», а у Назариуса — новый квест.



Сдайте квест и получите случайную книгу для изучения. Если вам повезло, и вы получили «Подробный конспект», вы можете выбрать раздел получаемой книги. Теперь можете возвращаться к Рио и получить барашка. Но помните, что барашек прослужит вам только пять дней, а потом исчезнет.



Назариус даст вам «Учебные материалы», которые необходимо изучить, и, мало того, еще и законспектировать.



# Питомцы

В Forsaken World вы можете повстречать более двадцати видов питомцев. Это самые разные на вид существа: от волка и скарабея до динозавра и свечки в плаще крестоносца. Они станут для вас незаменимыми напарниками и будут помогать в различных ситуациях. Их умения позволяют атаковать на расстоянии, усиливать или лечить своих хозяев, накладывая отрицательные эффекты на врагов.

На десятом уровне у вас будет возможность получить своего первого пета. Это могут быть на ваш выбор волк, черепаха или овца. Каждый из них имеет свои базовые характеристики и одно умение. При достижении петом 30 уровня вы сможете обучить его дополнительным навыкам. Это делается с помощью свитков навыков питомца, которые можно выбить из боссов или купить у NPC, в магазине, на аукционе.

Кого из них предпочесть — это дело вкуса, но выбор также зависит и от вашего класса. Если вы маг, то, конечно, лучше взять черепашку-танка, если бард — не помешает волк-дамагер.

## Квест на первого питомца

В районе Цветущего бульвара Вольной Гавани подойдите к NPC Рэйчел. Затем с северной стороны библиотеки поймайте пацана по имени Тимми, отберите у него свисток и отдайте его Рэйчел. Все просто. Квест можно делать три раза каждый день.

## Инкубатор

Питомцев Рэйчел поставяет недееспособными. Ваша задача — правым щелчком мыши отправить их в инкубатор, где они пробудут определенное время. В инкубаторе может находиться два питомца одновременно. От цвета питомца в инвентаре будут зависеть его характеристики и время инкубации.



Питомцев Рэйчел поставяет недееспособными. Ваша задача правым щелчком мыши отправить их в инкубатор, где они пробудут определенное время.







По «качеству» их можно расположить следующим образом: белые — зеленые — синие — фиолетовые. Белые выпадают чаще всего, и советую не заморачиваться с ними, зеленых можете смело раскачивать, а вот если вам попался синий — считайте, что вам крупно повезло.

## РЕЙТИНГ

Показатели жизни, маны, атаки и защиты являются одинаковыми для всех видов питомцев и увеличиваются с каждым новым уровнем. Однако у них может быть разная скорость роста, что в конечном итоге скажется на развитии вашего питомца. Обобщающий показатель роста всех четырех параметров и называется рейтингом.



### Элементаль ветра

Уровень питомца: 30

Требуется: 30 ур.

Тип пищи: Элемент

Оценка: 1553

Здоровье: 3179/6759. Процент роста магии: 193.00

Мана: 2235/5378. Процент роста магии: 149.40

Сила атаки: +1029. Процент роста магии: 20.33

Защита: +270. Процент роста магии: 6.13

Преимущества: Воздух

Недостатки: Природа

Навык: Самогенерация (нач. ур.)

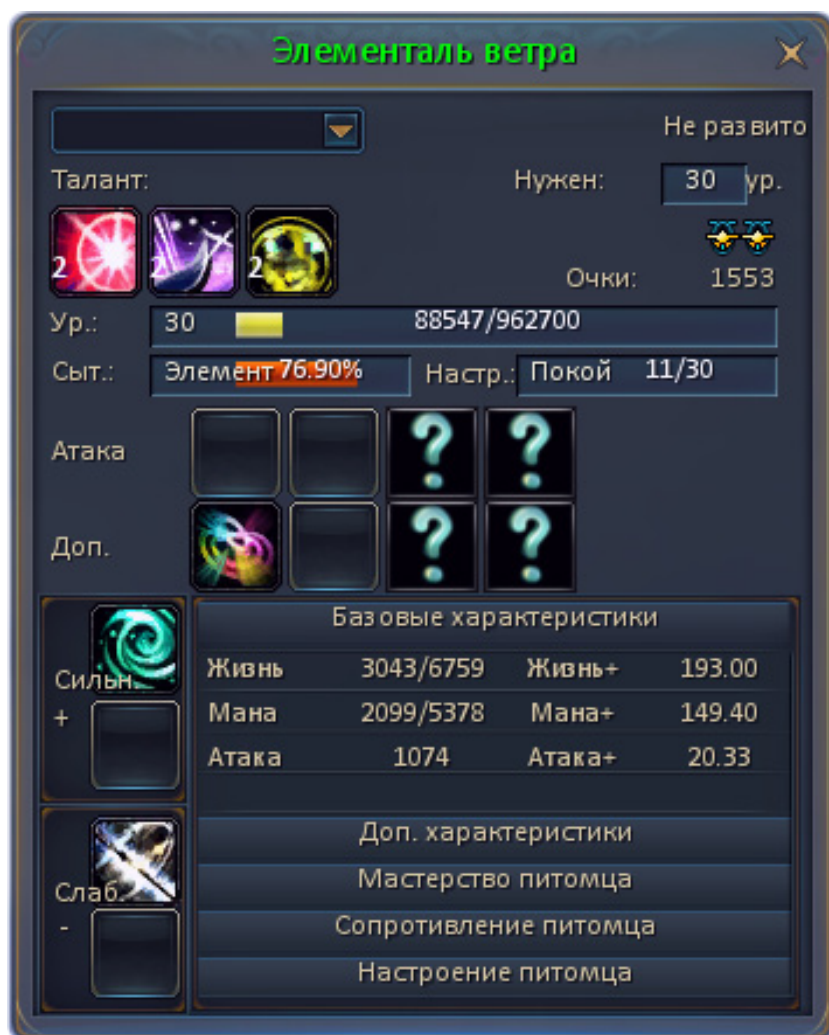
Например, у зеленого пета общий рейтинг будет 1400, а рейтинг роста НР — 180. У пета белого цвета эти показатели составят около 900 и 150. Это значит, что с каждым новым уровнем у зеленого питомца количество жизни будет увеличиваться на 180 единиц, а у белого — на 150. Эта разница в 30 единиц на каждом уровне и будет давать значительные преимущества на уровнях 30+.

Рейтинг увеличения жизни, атаки и защиты можно повысить. Это делается через прокачку талантов, о которой будет написано далее.

## ТАЛАНТЫ

У питомца есть три вида талантов: количество жизни, атака и защита. Они влияют на скорость роста этих

характеристик и являются случайными показателями, чаще всего изначально равными нулю. Талант первого уровня дает плюс два процента к росту, третьего уровня — плюс пять, четвертого — плюс десять процентов. Я лично видел девятого, который дает сорок процентов к росту.



В инкубаторе может находиться два питомца одновременно. От цвета питомца в инвентаре будут зависеть его характеристики и время инкубации.



Но самое главное — то, что питомцев можно скрещивать и передавать их таланты от одного к другому. Для этого достаточно иметь на кармане двух петов, одну серебряную монету и найти в Вольной Гавани старика с рогами по имени Хикс.

При выборе меню «комбинировать» вам откроется рабочая панель из двух слотов. В левый кладете животное, которое хотите оставить себе, в правый — которое исчезнет после комбинирования и чьи таланты хотите передать. Чтобы получить талант атаки второго уровня, вам нужно скрестить петов, у которых этот показатель равен единице,



Питомцев можно скрещивать и передавать их таланты от одного к другому. Для этого достаточно иметь на кармане двух петов, одну серебряную монету и найти в Вольной Гавани старика с рогами по имени Хикс.

если хотите получить третий уровень — у обоих должен быть второй уровень данной характеристики. Или можно просто передать любой уровень таланта при условии, что у пета в левом слоте этот показатель ниже или совсем отсутствует.

И что самое интересное — комбинирование может быть неудачным, но в этом случае вы лишаетесь животного только в правом слоте. А если у вас нет петов для комбинирования, вы можете их брать через квест у Рэйчел или купить кристалл, который заменит пета в правом слоте комбинирования. Кристалл этот можно найти у Хикса, на аукционе или в айтеммоле.

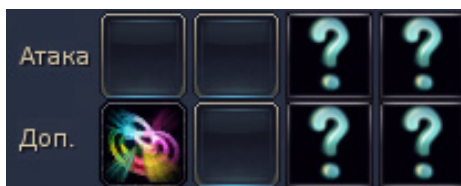
Также есть возможность расщепить питомца в эссенцию с вероятностью успеха сто процентов и скормить новому — так он получит значительное количество опыта.

## СИЛА И СЛАБОСТЬ

На каждый из этих показателей выделено по два слота. Они заполнены случайно как по количеству, так и по качеству. Это значит, что питомец может иметь усиленную атаку огнем и ветром, но при этом иметь слабость к физической атаке. Считайте, что вам не повезло, если пет имеет две слабости и только одно усиление.

## УМЕНИЯ

Умения — это важная составляющая вашего питомца. От них будет зависеть его основная функция: лечить персонажа, кидать полезные баффы, атаковать мобов или агрить их на себя. Умения выглядят как книги, и их можно приобрести у Хикса, на аукционе, в айтеммоле или выбить из боссов. У них тоже есть своя градация от зеленого до фиолетового.



Все навыки делятся на атакующие и

вспомогательные, для каждого вида выделено по четыре слота, но изначально будут доступны только два. Остальные могут случайно открыться в процессе обучения питомца синему или фиолетовому умению. Кроме того, есть вероятность, что новое умение вытеснит уже изученное, но это происходит чаще, когда оба имеют одинаковый уровень.

Есть много видов навыков, и вы сможете их комбинировать в зависимости от вашего класса или личных пожеланий. Стоит обратить внимание, что атаки пета могут быть массовыми, что крайне неприятно в окружении сильных мобов, зато усиление вашего атакующего навыка всегда будет кстати.

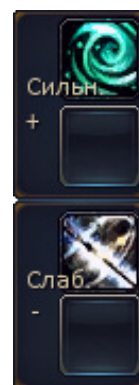
## ОБНУЛЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК И ПЕРЕДАЧА НАВЫКОВ

Если вы хотите изменить характеристики вашего пета, можете сделать это с помощью свитка «перерождение». В этом случае сбросится уровень и все параметры с сохранением талантов. Может случиться и так, что вам выпал пет синего цвета, а у вас на руках хорошо прокачанный пет зеленого цвета с редкими умениями и высокими талантами. Свиток «Переселение душ» позволит вам со стопроцентной вероятностью перекинуть таланты и умения от старого пета к новому.

## УПРАВЛЕНИЕ ПИТОМЦЕМ

Возле иконки питомца есть три элемента управления.

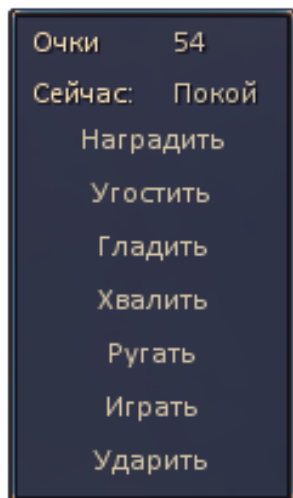
Если вы нажмете на иконку с лапой, вам откроется меню взаимодействия с питомцем. Количество очков взаимодействия увеличивается, когда вы поднимаете ему уровень или просто бегаете вместе. Тратятся очки на улучшение одного из семи настроений питомца, при этом у него увеличивается атака и сопротивление к определенной стихии, а у вас — только сопротивление. В зависимости от настроения будет увеличиваться шанс прохождения определенных умений.



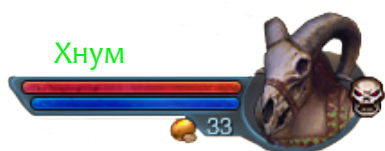
На силу и слабость выделено два слота. Они заполнены случайно, как по количеству, так и по качеству.







Если вы нажмете на иконку с лапой, вам откроется меню взаимодействия с питомцем.



Действие	Настроение	Тип сопротивления
Комплимент	Гордый	Физическое
Похвалить	Возбужденный	Огонь
Вознаградить	Взволнованный	Земля
Погладить	Миролюбивый	Вода
Отругать	Потерянный	Ветер
Дразнить	Счастливый	Свет
Сердиться	Злой	Тьма

В одно настроение можно вкачать количество очков, равное уровню пета, но обычно их значительно больше. Таким образом вы можете выровнять его слабости, а также усилить нужные вам виды сопротивления.

Самолечение — выставляете количество НР и МР, при которых питомец начнет использовать банки. Банки и еду вы можете купить у Менеджеров питомцев. Некоторые петы едят пойманную вами рыбу или мясо убитых животных. Ненакормленная вовремя зверушка просто откажется вылезать на свет из инвентаря.

Режимы боя. Агрессивный — нападать на все, что движется; защитный — нападать на тех, кто бьет вашего персонажа; пассивный — отключить атаку. Однако эти режимы не всегда обеспечат нужное вам поведение, поэтому советую вынести на панель умения «Pet Attack» и «Pet Recall». Первый посылает питомца атаковать выбранную цель, второй отзывает его обратно.

Петов много, а по квесту дают только трех и почти всегда белого цвета. Хотите в напарники необычного зверя — получите 30 уровень и выучите у дилера питомцев навык «ловля душ». При убийстве мобов с желтым значком под иконкой из них может выйти душа синего цвета. Чем выше уровень моба, тем больше шанс заполучить пета с высокими характеристиками.

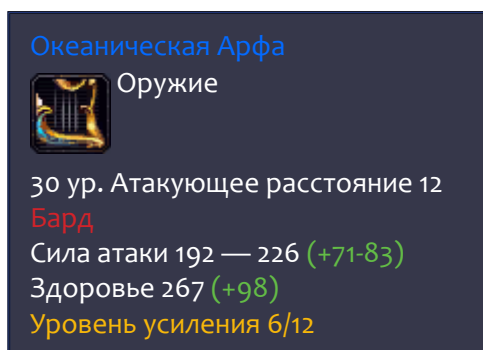
# РУКОВОДСТВО ПО УЛУЧШЕНИЮ ЭКИПИРОВКИ

Вы долго и упорно ходили в подземелья, убивали самых сильных боссов и в награду получили оружие мечты или отличный комплект брони. Но и этого вам мало? Тогда читайте внимательно гайд и узнайте, как сделать оружие сильнее, а доспехи крепче.

Существует два способа улучшить вещь: усиление и вставка драгоценных камней. Сегодня я вам расскажу о заточке, которая повышает уже существующие параметры.

## Важно знать:

- Усилить вещь можно у любого торговца доспехами или кузнеца.
- Если вещь не привязана, за ее улучшение вам придется платить монетами, если привязана — нумиями или монетами (если нумии закончились).
- Усилить можно оружие и доспехи (шлем, одежда, пояс, штаны, башмаки, оплечья, наручи).
- Заточка позволяет увеличить только базовые характеристики вещи.



• Максимальный уровень усиления равен двенадцати, его величина в каждом конкретном случае будет зависеть от самой вещи. Все предметы начиная с десятого уровня могут затачиваться только до шести, с двадцатого — до девяти, а начиная с тридцатого — до двенадцати.



• На каждом третьем уровне улучшения (3, 6, 9, 12) открывается ячейка для вставки самоцветов.






Для улучшения вашей экипировки найдите любого продавца с доспехами или кузнеца.



• При неудачном улучшении вещь не ломается, уровень заточки не обнуляется и не уменьшается, вы только теряете деньги и расходные материалы.

-  Яровит 2 ур. Сила атаки +50 Блеск 2
-  Ячейка для вставки самоцвета

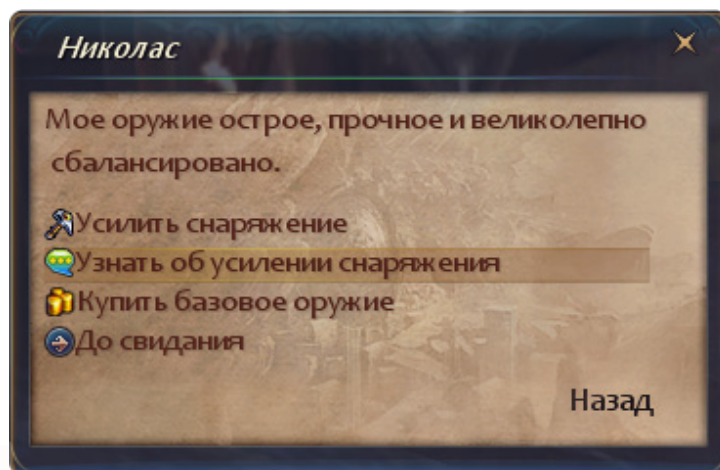
## Расходные материалы для улучшения:

	Мерцающие звездные осколки	Используются для улучшения вещей с 1 по 39 уровень
	Осколок звезды энергии	Используются для улучшения вещей с 40 уровня и выше
	Звездный кварц	Используется для улучшения вещей любого уровня, увеличивают шанс улучшения

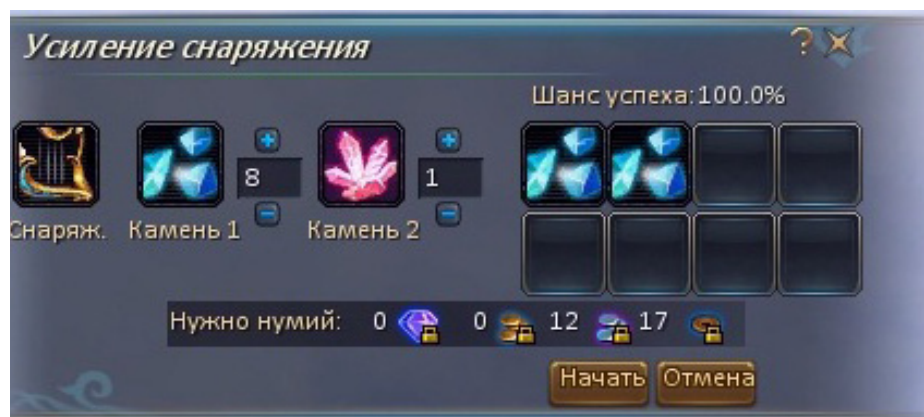
Осколки можно выбить из мобов, получить в результате выполнения некоторых квестов (например, ежедневного квеста «Беги Лола, беги») или выменять на острове Радуги за игровые жетоны. Звездный кварц достать сложнее, его можно получить в подарок от Богов за молитву (5 или 10 штук), а также купить на аукционе или в игровом магазине.

## От теории к делу!

Находим любого продавца доспехами или кузнеца. В диалоге выбираем пункт «Улучшение снаряжения».



На экране появится новое окно:



1. Слот для предмета, который вы хотите улучшить.
2. Количество осколков в инвентаре.
3. Количество звездного кварца в инвентаре.
4. Кнопками «+» и «-» можно регулировать количество осколков и кварца, которые вы хотите использовать.
5. Шанс успешного улучшения.
6. Стоимость улучшения.

Выставив элемент экипировки и выбрав желаемое количество расходных материалов, нажмите кнопку «Начать». После этого произойдет усиление — с той вероятностью, которая указана в строке «Шанс успеха».



# Важные NPC Вольной Гавани

## Тренеры:

- **Альберт, Элисарис Горный Ключ** — учителя для класса воинов;
- **Даниэль, Тассий** — учителя для класса магов;
- **Тимоти, Кассар** — учителя для класса убийц;
- **Лидия, Кайриланте Звездосвет, Лансианна Небеснолика** — учителя для класса жрецов;
- **Кассандро** — учитель для класса стрелков;
- **Кейн Земнотверд** — учитель для класса защитников;
- **Насия** — учитель для класса вампиров;
- **Нориалас** — учитель для класса бардов.

## Представители фракций:

- **Глориус** — представитель фракции «Братство Крови»;
- **Алейнерис** — представитель фракции «Лесной союз»;
- **Софья Бронская** — представитель фракции «Львиные сердца».

**Учителя профессий** (у них вы можете получить необходимую профессию, а также купить рецепты и предметы для создания вещей):

- **Мигель** — учит профессии «Повар»;
- **Хлоя** — учит профессии «Алхимик»;
- **Дейзи** — учит профессии «Травник»;
- **Рыболов Нивен** — учит профессии «Рыболов»;
- **Хаген** — учит профессии «Рудокоп»;
- **Хаанделе** — учит профессии «Ремесленник»;
- **Лорел** — учит профессии «Зачаровыватель» (недоступна в данной версии игры);
- **Танцор Ветра** — учит профессии «Укротитель»;
- **Патия Пат** — учит профессии «Инженер»;
- **Джамба** — учит профессии «Кузнец»;
- **Хадасса Шейд** — учит профессии «Оружейник»;
- **Цецилия Люмен** — учит профессии «Ювелир».

Кроме того, есть профессии, изучаемые автоматически (дипломат, охотник и торговец). Выучить навыки этих профессий, а также получить связанные с ними задания, можно у следующих NPC:

- **Пьер Авариэль** — наставник профессии «Дипломат»;
- **Орсино** — наставник профессии «Охотник»;

- **Мани** — наставник профессии «Торговец».

## МИСТИЧЕСКИЕ ТОРГОВЦЫ (у них можно приобрести сетовое снаряжение):

- **Зизимка** — продает комплекты вещей для персонажей 10-40 уровня;
- **Лилимка** — продает комплекты вещей для персонажей 40-60 уровня;
- **Тентасия** — продает комплекты вещей для персонажей 60-70 уровня.

## ТОРГОВЦЫ:

- **Хлоя, Мисти** — торгуют рецептами и материалами для алхимиков. Также у Хлои продаются рецепты «Спасительных зелий», необходимых для задания «Ресурсы для гильдии мастеров»;

- **Милия, Эмми** — торгуют зельями для восстановления уровня жизни и маны;

- **Мигель** — торгует рецептами и материалами для поваров. Также у Мигеля можно купить некоторые редкие материалы и рецепты, необходимые для задания «Ресурсы для гильдии мастеров»;

- **Рыболов Нивен** — торгует рецептами приготовления рыбы;

- **Дотти** — продает рецепты еды и напитков для профессии «Повар»;

- **Хаанделе** — продает рецепты и материалы для профессии «Ремесленник».

Некоторые из них будут нужны для выполнения заданий «Жизнь Вольной гавани» и «Ресурсы для гильдии мастеров»;

- **Джамба** — продает рецепты для профессии «Кузнец», некоторые из которых будут нужны для выполнения задания «Жизнь Вольной гавани»;

- **Хадасса Шейд** — продает рецепты для профессии «Оружейник», некоторые из которых будут нужны для выполнения задания «Жизнь Вольной гавани»;

- **Николас** — продает базовое оружие и улучшает снаряжение. Кроме того, с этим NPC вы встретитесь в процессе выполнения заданий «Беседы семи дней»;

- **Ярти** — продает базовое оружие и улучшает снаряжение;

- **Гавриил** — продает базовую экипировку, улучшает снаряжение, позволяет вставить в него драгоценный камень или извлечь его, заново оценивает снаряжение. Кроме того, с этим NPC вы встретитесь в процессе выполнения заданий для получения карточки желаний и задания «Беседы семи дней»;

- **Рэйчел, Эшлин** — продают еду и зелья для питомцев. У этих NPC можно переименовать питомца или переродить его;

- **Хикс** — продает свитки умений питомцев и предметы для их усиления, позволяет выучить питомцу новое умение, улучшить его таланты путем слияния душ, переносит умения и таланты одного питомца другому, разбирает питомца на эссенции опыта;

- **Симон** — продает материалы для различных профессий, еду, необходимую для выполнения задания «Жизнь Вольной гавани», материалы для выполнения задания «Вступление в охотники». Кроме того, с этим NPC вы встретитесь в процессе

выполнения заданий для получения карточки желаний;

- **Титимка** — продает материалы для различных профессий, еду, необходимую для выполнения задания «Жизнь Вольной гавани»; материалы для выполнения задания «Вступление в охотники»;

- **Линда** — продает еду и рецепты, необходимые для выполнения задания «Жизнь Вольной гавани»;

- **Рукка** — продает напитки, необходимые для выполнения задания «Жизнь Вольной гавани»;

- **Дайсия Старкс** — продает карты, необходимые для выполнения задания «Жизнь Вольной гавани» и получения достижений;

- **Салимка** (ходит по дороге от Вольной гавани до Форта Ротулор) — продает рецепт вина «Сладкие грезы», необходимый для выполнения задания «Жизнь Вольной гавани»;

- **Макисса** (ходит недалеко от мнемолита Золотой равнины) — продает рецепты «Зелья доблести» и «Пирога из медвежатины», необходимые для выполнения задания «Жизнь Вольной гавани»;

- **Лилия** (стоит рядом с мнемолитом Сумеречного города) — продает рецепт напитка «Кровь носферов», необходимый для выполнения задания «Жизнь Вольной гавани»;

- **Рикан** — продает свитки для получения задания «Приказ об охоте».

## ТЕЛЕПОРТИСТЫ:

- **Мэтью** — телепортист во все локации, кроме стартовых;

- **Селина** — телепортист в начальные локации всех рас;

- **Мастер телепорта Долины бризов** — телепортист в локации для афк-прокачки персонажей 40+ уровня.

## НПС ТАВЕРНЫ:

В таверне вы можете приобрести напитки для восстановления маны, которые иногда требуются для задания «Жизнь Вольной гавани», а также получить интересные квесты с существенными наградами. Здесь вам предстоит общаться с следующими NPC:

- **Чарли** — хозяин таверны. Представляет вам напитки в ассортименте, а также почти всегда готов дать какое-нибудь задание;

- **Уотт Пьянчуга** — у этого NPC вы можете получить задания-гиды, облегчающие освоение в мире Эйры. Кроме того, вы встретите его в процессе выполнения главной цепочки квестов.

## НПС ГИЛЬДИЙ:

- **Джессика** — NPC, у которого можно зарегистрировать новую гильдию, повысить уровень гильдии, а также получить гильдейские задания;

• **Лоренс** — NPC, у которого можно зарегистрировать новую гильдию, повысить уровень гильдии, сделать ставку на покупку гильдийной базы во время проведения аукциона, а также обменивать очки заслуги на различные полезные предметы: свитки извлечения драгоценных камней, флейты, свитки навыков.

## Аукционеры:

Аукцион предназначен для торговли между игроками. Для расчета используются монеты.

**Гринт, Болиск, Абакон** — аукционеры.

## Банкиры:

У банкиров в Вольной гавани вы можете получить доступ к складу, а также приобрести или продать листья Эйры.

Всего в городе находится 5 банкиров: 3 на центральной площади и 2 в районе торговых рядов.

## NPC ивентов и заданий:

- **Джилл** — дает задания ивента «Защита Гавани»;
- **Нойсен Глазастый** — дает задание ивента «Большая рыбалка»;
- **Генри** — ваш основной проводник в Вольной гавани. Дает задания «Жизнь в Вольной Гавани», а также «Милость Соларина», «Милость Селены» и «Удача: звезды благоволят»;
- **Рио** — один из первых, кого вы встретите, попав в город; и тот, с кем после вы будете видеться ежедневно. Рио дает задания на получение опыта дипломата (такие как «Учиться», «Парфюм», «Чтение» и т.д.) и задание «Желание», в награду за выполнение которого вы получите «Карточку желаний»;
- **Реджи Джонс** — генерал Львиных Сердец. Дает заданий из главной цепочки квестов, множество заданий-гидов, заданий, связанных с походами, и многих других;
- **Альбертини** — расскажет все о профессиях в игре. С этим NPC вы встретитесь в процессе выполнения главной цепочки квестов;
- **Хлоя** — дает задание «Алхимик: Тайна», в награду за которое вы получите опыт профессии «Алхимик» (если она выучена), зелья для восстановления маны и, возможно, вино на опыт или рецепт на него;
- **Мигель** — дает задание «Повар: Вкусное блюдо», в награду за которое вы получите опыт профессии «Повар» (если она выучена), напитки и, возможно, редкий рецепт;
- **Рэйчел** — дает задание на получение питомца для 10 уровня и еды для него;
- **Назариус** — всегда расскажет вам интересную историю. Дает задание «Беседы семи дней» и участвует в выполнении задания «Учиться»;



- **Бакли** — дает задание «Проводник в Вольную гавань», в награду за выполнение которого вы получите карты;
- **Орсино** — дает задание «Охота на демонов», в награду за выполнение вы получите самоцвет охоты на демонов, необходимые для некоторых ивентов и задания «Жизнь Вольной гавани»;
- **Танцор ветра** — дает задание «Накорми питомца», в награду за которое вы получите опыт профессии «Укротитель» (если она выучена) и, возможно, эссенции опыта питомцев или свитки перерождения;
- **Галаилас** — дает задание «Беги, Лола, беги», в награду за которое вы получите камни для улучшения снаряжения;
- **Ингбер** — дает задание «Ресурсы для гильдии мастеров», в награду за которое вы получите опыт;
- **Кристофер** — дает задание «Участие в торговой экспедиции», в награду за которое вы получите нумии;
- **Сьюзан** — делает предметы «Бумажные куклы», а также участвует в выполнении заданий для получения «Карточки желаний»;
- **Миссис Стингер** — дает задания, связанные с участием в походах, участвует в выполнении заданий для получения «Карточки желаний» и задании «Беседы семи дней»;
- **Норианта** — принимает задания «Милость Соларина», «Милость Селены» и «Удача: звезды благоволят».

## Прочие NPC:

- **Хэндалф** — бесплатно восстанавливает уровень жизни и маны;
- **Марк Авариэль** — выдает награды за определенное количество достижений.

# СИСТЕМА ПОЧЕТА

Разработчики проекта Forsaken World предлагают игрокам интересную систему репутации. В мире Эйры существует три фракции: Львиные сердца, Лесной союз и Братство крови. Для получения очков почета персонаж любой расы и класса может обращаться к мастерам каждого из трех братств, некоторые задания и бонусы для него найдутся у всех. Но, чтобы прокачаться с большей для себя выгодой, существуют рекомендации для разных рас:

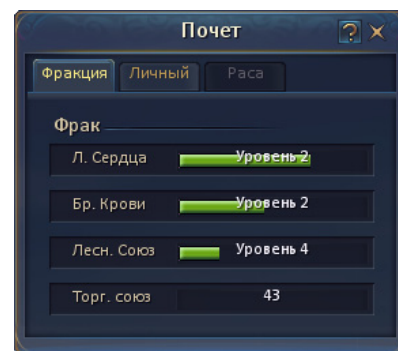
- Львиные сердца будут счастливы видеть в своих рядах людей и гномов.
- Лесной союз всегда с радостью принимает франгоров и эльфов.
- Братство крови легко раскрывает свои тайны веспериянам.

Таким образом, получая очки почета, вы можете участвовать в торговле с мастерами репутации от каждой фракции и приобретать полезные товары за внутриигровую валюту. Среди товаров особенно важны камни, известные любителям MMORPG как «тринкеты», скакуны и свитки навыков.

## ТАК КАК ЖЕ ВСЕ-ТАКИ ПОЛУЧИТЬ ОЧКИ ПОЧЕТА?

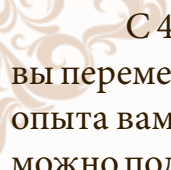
Во-первых, с помощью квестов от самих мастеров. Выполнили квесты для своего уровня репутации — получили очки.

Во-вторых, на тренировках фракций. Обычная тренировка станет доступной вам, как только вы попадете в Вольную гавань и начнете свою карьеру в одном или нескольких братствах. Ее суть заключается в том, что вы получаете квест от своего мастера репутации и идете обсуждать насущные проблемы братства на банкет почета. Можете там, кстати, попробовать изысканных вин. Находясь в процессе квеста-тренировки вы получаете как очки репутации, так и очки опыта.



В мире Эйры существует три фракции: Львиные сердца, Лесной союз и Братство крови.





С 40 уровня вам предлагается улучшенная тренировка. В рамках ее проведения вы перемещаетесь на специальные тренировочные площадки. Здесь очки репутации и опыта вам начисляются при условии наличия у вас специальных фруктов. Обычно их можно получить в начале тренировки у вашего мастера репутации или из специальных коробочек-од с различным количеством фруктов, которые можно приобрести у него же.

В-третьих, очки получают с помощью Эмблем почета, которые вам достанутся за пачку из пяти выполненных квестов Жизнь Вольной гавани от Генри. Также искомые значки вам будут частенько выпадать из мобов. Получив такие эмблемы, вы можете гордо отнести их своим мастерам репутации и обменять на желанные очки почета.

## Что можно приобрести у мастеров почета?

За внутриигровую валюту вы можете покупать у мастеров почета различные предметы. Возможность приобрести тот или иной предмет будет зависеть от вашего уровня почета во фракции. Среди вещей в магазине можно найти фрукты для банкетов и камни-тринкеты различных уровней, которые дают вашему персонажу поистине смертоносные способности. Особенно важно то, что персонажи с высоким уровнем могут приобрести себе у мастеров почета продвинутые скиллы. Свитки скиллов разделяются по классам персонажей, поэтому так важно выбрать себе соответствующую фракцию для прокачки почета. Кроме того, у мастеров вы можете выбрать себе уникального скакуна, имеющего привязку к расе.

# ОСНОВНАЯ КВЕСТОВАЯ ЛИНИЯ.

## СТАРТОВЫЕ ЛОКАЦИИ

### Франгоры

#### [1] РОЖДЕНИЕ

Вы появляетесь в Мать-скале и слышите послание Титаниума, но оно обрывается. Недалеко жрец франгоров улыбается вам и машет рукой. Подойдите поговорить с ним. Он сообщает вам, что вы — последний франгор, который родился здесь. Легион Штормов скоро захватит Святилище, солдаты сопротивляются изо всех сил, и решающая битва может начаться в любой момент.

*Награда: 30 очков опыта.*

#### [1] РУКОВОДСТВО

Жрец очень удивлен тем, что вы слышали Титаниума. Необходимо найти способ дослушать его! Жрец обещает помочь вам с этим. Он дает вам кусок камня Найтос, который нужно держать в руке при поклонах статуе великого Соларина.

После завершения молитвы вы слышите голос, не похожий на Титаниума. Он говорит, что вам надо найти утерянную статую Титаниума и осветить ее светом Соларина, тогда он поможет услышать голос снова. Вернитесь к старшему жрецу и перескажите то, что узнали.

*Награда: 30 очков опыта, доспех 1 уровня, титул «Рожденный в камне», навык «Поступь франгоров».*

#### [2] ПРИГОТОВЛЕНИЕ К ВОЙНЕ.

Если вы получите статую, то с ее помощью получите сообщение предка Титаниума. Если ничего не случилось, то статуя уже оказалась на берегу. В любом случае обратитесь к интенданту Грому, он отвечает за перевозку статуи. На вашем пути встретятся поганки и камнелинги. Соберите поганки, отберите у камнелингов руду и принесите все это Грому — ему не хватает материалов.

*Награда: 125 очков опыта, штаны 2 уровня, навык «Гнев земли».*

#### [3] НЕПРЕДВИДЕННЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА

Гром предлагает вам пойти к Бранту. Он отвечает за перевозку статуи Титаниума в порт, но в начале его пути на него напали когтистые змеи. Сейчас Брант где-то на Каменной дороге. Он дает вам зелье — если вылить его на змея, то тот отравится запахом и не сможет двигаться некоторое время.

Чтобы вы слышали предсказание, солнце должно осветить статую, которая



вся покрыта слизью когтистых змеев. Но в теле змеев также есть железа, яд которой может обезвредить их же слизь. Убейте несколько змей и принесите Бранту их железы.

*Награда: 180 очков опыта, нумии — 2 бронзы.*

#### [4] ПРОРОЧЕСТВО

Брант дает вам защитные перчатки, которые не разъедает яд большинства монстров. Брант нанес на перчатки змеиный яд, а вам осталось размазать его по внешней стороне статуи. Потом верните перчатки Бранту.

*Награда: 315 очков опыта, нумии — 9 бронзы, белый кварц (франгоры), 100 очков почета Лесного союза.*

#### [5] ГНОМ

Нужно вынести статую, но одному или вдвоем не удастся ее даже сдвинуть с места, поэтому найдите помощников. Агнар находится на пути Вражды, пойдите к нему и попросите, чтобы он приехал и помог довести статую.

*Награда: 400 очков опыта, нумии — 10 бронзы, пояс 4 уровня.*

#### [6] РЕМОНТ КОЛЕСНИЦЫ

Колесница Агнара сломана. Ему нужен ящик с инструментами, который он потерял, выбираясь с поля боя. Но у его ученика Орре всегда есть гаечный ключ. Найдите ученика и попросите у него ключ.

Орре беспокоится за своего учителя и не хочет, чтоб тот рисковал собой на войне. Он просит вас взять ключ и бросить его ильникам, кислота которых может разъесть даже металл. После того, как ильники выплюнут разъеденный ключ, отнесите его назад Орре. После отнесите сумку с инструментами Агнару.

Агнар пытается отремонтировать повозку, но ключ ломается. Вы предлагаете ему отправиться в Осту.

*Награда: 450 очков опыта, нумии — 26 бронзы.*

#### [6] ПОЛЕ БОЯ

Скоро прибудет флотилия с Осты, и тогда Агнар сможет помочь Бранту с транспортировкой статуи. На востоке идут бои, и Агнар просит вас отправиться к Гронду. У Агнара есть колесница поменьше — «Каменная пума», но она маленькая и непрочная. Поезжайте на ней к полковнику, ибо на дороге небезопасно.

*Награда: 270 очков опыта, нумии — 13.*

#### [7] ЖЕСТОКИЙ БОЙ

Полковник просит вас убить кентавров. Уничтожьте 10 кентавров и вернитесь

к Гронду.

*Награда: 880 очков опыта, нумии 78 бронзы, обувь 5 уровня.*

### [8] УБИЙСТВО

Гронд просит вас убить главу кентавров, чтобы задержать их атаку. Убейте кентавра и вернитесь к полковнику.

*Награда: 540 очков опыта, нумии — 63 бронзы, сладкий сыр 5 шт, сладкое молоко 5 шт.*

### [8] РАСЩЕЛИНА

Кентавры задерживаются с атакой из-за гибели командира, теперь есть время на отступление. С фронта передали информацию, что гном Барренд сражался с вывернами и упал в Большой Разлом к востоку от поля боя. Спуститесь вниз и найдите БарRENда.

*Награда: 540 очков опыта, нумии — 63 бронзы.*

### [9] УПОРСТВО

У БарRENда сломалось ружье. У его помощника, Фундера, есть запасное. Помогите найти Фундера и принесите ружье. Вы найдете Фундера мертвым, возьмите с его тела ружье и отнесите БарRENду.

Это ружье тоже оказалось сломанным. Барренд достал 2 красных кристалла. В стволе ружья пространство между ними заполнено боеприпасами. Бросьте их в выверна. Кристаллы в стволе ударятся друг о друга и вызовут взрыв. Если выверна не умрет, то будет тяжело ранена. Убейте ее и вернитесь к БарRENду.

*Награда: 1820 очков опыта, нумии — 2 серебра 20 бронзы, бежевый кварц(франгоры), 100 очков почета лесного союза.*

### [10] ДРУГОЙ БЕРЕГ

Барренд установил катапульту и отправил вас назад. Отправляйтесь в порт на западе Пути Вражды и найдите Риоласа. А потом покиньте Святилище и на корабле отправляйтесь в Вольную Гавань.

## Люди

### [1] РАЗРУШЕННЫЙ КРАЙ

Вы появляетесь в Лагере рыцарей, где вам необходимо поговорить с Госпожой Вислоу. Она сообщает вам, что вы находитесь в армейском лагере, здесь размещаются рыцари Львиных Сердец.

Расспросите о ситуации в Рассветном краю сержанта Адама. Он расскажет, что кентавры из Легиона Штурмов заняли ферму. Их слишком много, солдат для контратаки не хватает. Агенты обнаружили неподалеку следы членов Мятежного

союза. Они, похоже, связаны с этими кентаврами. Если это так, то ситуация осложняется. Лорд пропал, и известий о нем нет. Доложите обо всем Госпоже Вислоу.

*Награда: 30 очков опыта, доспех 1 уровня*

### [1] Оружие в руки

Госпожа Вислоу договорилась с сержантом Адамом, что вы вступите в схватку, нужно лишь достать вам оружие. Рыцари сложили оружие за палаткой, выберите что-нибудь оттуда — рыцарь Конни поможет с выбором.

Конни просит вас выбрать оружие и вернуться к нему, чтобы зарегистрировать его.

*Награда: 30 очков опыта, оружие 1 уровня, титул «Патриот».*

### [2] Первые испытания

Несколько сбежавших с фермы мальчишек были ранены, у них не спадает жар. Госпожа Вислоу поручила принести лекарства, но жаропонижающих не нашлось. В лесу на юге водятся дикие кабаны, мука из их костей снижает жар. Принесите кости кабанов госпоже Вислоу, она приготовит лекарство.

*Награда: 125 очков опыта, штаны 2 уровня, навык «Молитва».*

### [3] Неотложная помощь

Сержант Адам и его люди просят помочь в уходе за ранеными, но в лагере недостаточно лекарств. Госпожа Вислоу просит забрать у мятежников лекарства к северу от лагеря.

Она благодарит вас за работу, просит вас взять лекарство и смазать им раны одного рыцаря. Также принесите ей грязные бинты, чтобы она постирала их.

*Награда: 150 единиц опыта, нумии — 2 бронзы.*

### [3] Поиски лорда

Госпожа Вислоу очень переживает за лорда Портера. Она просит вас поговорить с сержантом Адамом. Адам говорит, что Мятежный союз заточил лорда в здании на северо-востоке от города. Адам отправил туда своего разведчика, вы можете встретиться там с ним. Разведчик сообщил, что лорда Портера заперли в комнате и оттуда долгое время уже не слышно ни звука. Он может помочь пробраться туда. Вы находите тело мертвого лорда и письмо на нем. Отнесите послание Госпоже Вислоу. В письме есть имена стражи императора Эплио и просьба установить имменные памятники.

*Награда: 30 очков опыта*

#### [4] МЕСТЬ

Уничтожьте мятежников на берегу озера и вернитесь к госпоже Вислоу с докладом.

Вы изъявляете желание уйти с войском. Госпожа Вислоу поддерживает вас.

*Награда: 315 очков опыта, нумии — 9 бронзы, белый кварц (люди).*

#### [5] НОВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ.

Госпожа Вислоу предлагает вам поговорить с сержантом Адамом и узнать, есть ли возможность стать одним из рыцарей Львиных Сердец.

Адам говорит, что если вы хотите вступить в рыцарский орден, то надо пройти проверку и доказать свою силу. Для этого найдите младших командиров мятежников, убейте их и принесите Адаму несколько погонов командира.

*Награда: 400 очков опыта, нумии — 19 бронзы, пояс 4 уровня.*

#### [6] ПРОЩАНИЕ

Пока что вы — неофициальный член ордена, но все изменится после первой битвы. Как раз сейчас идет битва с кентаврами на ферме. Отправляйтесь на передовую, найдите полковника Хедда, он даст вам боевое задание. Попрощайтесь со своими друзьями. Госпожа Вислоу сообщила, что сделала могилу лорда Портера в саду на берегу реки на северо-востоке. Сходите к ней перед отъездом. Возьмите с собой вино ледяного пламени, его любимое, а после отправляйтесь к Полковнику Хедду.

*Награда: 360 очков опыта, нумии — 26 бронзы, 100 очков почета рыцарей Львиных Сердец.*

#### [7] ПЕРВОЕ ЗАДАНИЕ

Полковник Хедд приказывает вам зажечь факел от костра и вернуться к нему за приказаниями.

У полковника не хватает людей, поэтому он обращается к вам. У кентавров есть большая пушка огромной мощи, наносящая немалый урон. Ваше задание — поджечь пушку. Но сначала убейте кентавров, охраняющих ее. После того, как выполните задание, возвращайтесь к полковнику.

*Награда: 880 очков опыта, нумии — 78 бронзы, обувь 5лва.*

#### [8] СБОР ЯДОВИТЫХ ЖЕЛЕЗ.

Кентавры вырастили свору свирепых гончих. У них ядовитые зубы, они отравили немало солдат. Убейте их и принесите полковнику их ядовитые железы (8 штук).

*Награда: 600 очков опыта, нумии — 72 бронзы, 5шт. сладкий сыр, 5шт. сладкое молоко.*

## [8] ГАЗОВАЯ АТАКА

Полковник дает вам газовую бомбу, сделанную с применением яда свирепых гончих. Если разбить такой шар, то ядовитый газ распространится на несколько десятков метров вокруг. Вам необходимо добраться до перекрестка и бросить бомбу. Ядовитый газ окутает ферму и ослабит кентавров. И тогда командир и его люди начнут атаку. Чтобы вам самому не отравиться газом, полковник выдает вам респиратор.

*Награда: 480 очков опыта, нумии — 59 бронзы.*

## [9] АТАКА

Кентавры ослабли под действием газа. Уничтожьте 15 кентавров и их командира. После выполнения задания вернитесь к полковнику Хедду.

*Награда: 1540 очков опыта, нумии — 2 серебра 20 бронзы, карта «Речной луг», бежевый кварц(люди), 100 очков почета рыцарей Львиных Сердец.*

## [10] В ВЕЛИКОДОЛ

Полковник рад видеть в своей команде столь выдающегося представителя расы людей, как вы. Он дает вам письмо и отправляет в Вольную Гавань. Там должен быть кто-то, кто отвечает за прием новичков. А потом вы сможете встретиться с генералом Реджи Джонсом, помощником главы отряда Львиных Сердец. Под его началом служат лучшие бойцы. После вашего согласия полковник отправит вас в Вольную Гавань.

# ВЕСПЕРИАНЫ

## [1] Пробуждение крови — Сомнение

Вы появляетесь в Бастионе Заката и сразу получаете задание поговорить с Сиумаром. Добраться до него можно используя автопуть. Он расскажет вам о превращении в веспериана из Клана Казмера. И, конечно, поможет вам пробудиться.

*Награда: навык «Укус»*

## [1] Пробуждение крови — Кризис

Вы оказываетесь в пещере в облике летучей мыши. Вам нужно покинуть пещеру и найти Сиумара, чтобы поподробнее расспросить об этих превращениях. Поговорив с ним, вы немного узнаете об облике летучей мыши и о проблемах с легионом Штормов.

*Награда: 30 очков опыта, титул «Избранник крови»*

## [1] Пламя — Огонь правосудия

В результате нападения клана носферов деревня превратилась в руины, жители погибли, а Белла — лучший друг графа — пропала. Граф в ярости и хочет сжечь предательницу Ламию на костре. Вам нужно взять со стола огонь правосудия



и отнести его графу Драгосу. Это будет сигналом к исполнению приговора.

*Награда: оружие 1 уровня.*

### [1] ПЛАМЯ

Граф просит вас узнать у Ламии, куда она спрятала Беллу. Ламия смеется над вашим вопросом и просит передать графу, что близится его смерть — Великий Носфер выпьет его кровь до капли.

Ламия смеется и угрожает, но о Белле не говорит ни слова. Вам нужно отправиться назад к графу и сказать, что нужно придумать другой способ найти Беллу.

*Награда: 15 очков опыта.*

### [1] СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

Граф просит вас разыскать Чарли, отца Беллы. Он единственный, кто выжил в разрушенной деревушке. Его доставили в Бастион Заката вместе с женой. Сейчас он пришел в сознание и отправился на Старый погост, где похоронили его жену. Надо разыскать Чарли и спросить о произошедшем.

*Награда: 15 очков опыта, доспех 1 уровня.*

### [2] ВОЛКИ

На Старом погосте появилась стая волков. Сумеречный край — территория весперианов, и волки раньше не смели приближаться к нему. Услышав вой, Чарли испугался. Он просит вас истребить волков. Убейте 8 волков и вернитесь к Чарли.

Чарли рассказывает вам о том, как некое огромное существо, похожее на волка, украло Беллу и ранило Сару. Сара потеряла много крови. Чарли схватил Сару и бросился с ней на руках в деревню, чтобы Сиумар спас ее. Но внезапно он почувствовал резкую боль и потерял сознание, а когда очнулся, то Сара уже умерла. Чарли просит вас найти Беллу.

*Награда: 125 очков опыта, штаны 1 уровня.*

### [3] ГУСТОЙ ТУМАН — ДОНЕСЕНИЕ.

Вам нужно вернуться к графу и рассказать все, о чем узнали от Чарли.

У графа есть догадки о том, что за существо украло Беллу. Он просит вас сжечь Ламию и вернуться к нему с докладом.

Граф отправляет Айму осмотреть руины, оставшиеся от деревни. А так как она не владеет боевыми навыками, то он просит вас отправиться с ней.

*Награда: 180 очков опыта, нумии — 2 бронзы.*

#### [4] МАГИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА

Чтобы найти следы тех, кто разрушил деревню, Айме необходима магическая пыль (добывается с зомби на поле) и свежие тыквенные семечки. Она просит вас помочь ей добыть их. Получите материалы и отнесите их Айме.

*Награда: 315 очков опыта, нумии — 9 бронзы, белый кварц (весперианы).*

#### [5] ПРЕДМЕТЫ СЛЕДОПЫТА.

Айма собиралась искать следы тех существ в руинах, но ей помешали наемники. Они забрали все инструменты для отслеживания. Айма просит вас вернуть ей их, после чего отыскать следы от когтей на дверях руин и собрать с них опилки. Добудьте все и вернитесь к Айме.

*Награда: 400 очков опыта, нумии — 19 бронзы, пояс 4 уровня.*

#### [6] ПОДОЗРИТЕЛЬНЫЕ СЛЕДЫ

Айма говорит, что существа, уничтожившие деревню и похитившие Беллу, это оборотни. Она дает вам снадобье, чтобы помочь выследить их. После того, как вы выпьете зелье и увидите следы, вам необходимо пойти по ним. Когда действие зелья закончится, то следы пропадут, а на дороге вы увидите раненого человека. Вам надо поговорить с ним. У вас осталась пустая бутылка от зелья — наберите в нее воды и напоите раненую девушку. После того, как Бригита выпьет воды, она расскажет, как оказалась тут. Вы узнаете о том, что ее жених превратился в оборотня и укусил ее.

*Награда: 630 очков опыта, нумии — 45 бронзы, карточка «Мерцающий пруд».*

#### [6] ЕДИНСТВЕННЫЙ СПОСОБ

Бригита скоро превратится в оборотня. Вы предлагаете ей помочь, обратив ее в веспериана. Девушка соглашается. Вам необходимо использовать умение «укус» на Бригите, после чего она станет весперианом.

*Награда: 360 очков опыта, нумии — 26 бронзы, умение «удар кровососа».*

#### [7] СУМАСШЕДШИЙ ГОБЛИН

После того, как жених укусил Бригиту, он схватил ее и помчался в горы. Но почти у самой вершины на них выскочили киборги. Они пошли в атаку, а в это время Бригита сбежала. Девушка просит посмотреть, нет ли следов этих существ на горной тропе. Вы встретите ученого Гарзота, который и создал этих киборгов, которые затем вышли из-под контроля.

Гарзот в обмен на информацию просит вернуть ему энергоблоки, установленные на киборгах. Убейте киборга и киборга-следопыта, чтобы получить их.

*Награда: 880 очков опыта, нумии — 78 бронзы, обувь 5 уровня, Умение «Вампиризм».*

## [8] ПЛЕННИК ОБОРОТНЕЙ

Так как вы помогли гоблину, то теперь его черед выполнять обещание. Он рассказал, что в горе к северу от пещеры, в которой вы находитесь, есть еще одна пещера. Не так давно оборотни схватили одного парня. Гарзоту показалось, что символ на его одежде был знаком ордена Львиных Сердец. Поднимитесь в горы, чтобы найти плененного рыцаря.

*Награда: 540 очков опыта, нумии — 63 бронзы 100 очков почета братства крови, 5 сладкий сыр, 5 сладкое молоко.*

## [8] Поздно

Станислав, так зовут пленника, рассказал о том, что почти все жители деревни превратились в оборотней благодаря чудовищам Легиона Штормов. Заговор Легиона был раскрыт, и Станислава направили сюда, чтобы рассказать об этом графу Драгосу. Но как только он ступил на земли Сумеречного края, то сразу попал к Розалине. Она бросила его сюда, и после этого в горах стали появляться оборотни. У графа Драгоса особая кровь, и все хотят заполучить его. Этим и объясняется вторжение оборотней в Сумеречный край. Необходимо остановить их.

Вы должны расправиться с главарем оборотней Валариком. Для этого Станислав приготовил волшебный железный кинжал, которого Валарик боится. Скорее всего, Валарик передал кинжал своему охраннику, чтобы никто не смог его забрать. Вам необходимо забрать кинжал у командира отряда оборотней и уничтожить Валарика. После этого вернитесь к Станиславу.

Вы находите оборотня Доминика, умоляющего вас спасти Беллу, которую он украл. Он рассказывает, что в ту ночь он превратился в оборотня, и желание убивать тут же охватило его. Он убил много деревенских жителей, не ставших волками, даже своего отца. Но, увидев Беллу, он сдержался, схватил ее и не позволял другим оборотням приближаться к девушке. Но Валарика он не смог остановить. Недалеко от оборотня вы увидите Беллу, лежащую на земле в луже крови, силы покидают ее. Превращение в веспериана не воскресит ее. Вернитесь к Доминику и расскажите ему о Белле. Доминик дает вам кинжал, который украл у командира отряда, и просит убить им Валарика.

*Награда: 720 опыта, нумии — 85 бронзы.*

## [9] Финал

Вам необходимо уничтожить Валарика и 10 оборотней. После этого верните кинжал Станиславу.

*Награда: 1400 очков опыта, нумии — 2 серебра 2 бронзы.*

## [9] ВОЗВРАЩЕНИЕ

Станислав просит вас передать письмо для графа от родоначальника весперианов Корвуса. А ему самому нужно срочно вернуться в орден.

Услышав о смерти Беллы, граф зарыдал. Граф рассказал, что наш предок упоминает в письме некоторые события. Легион Штормов опять зашевелился, как 10 лет назад, и скоро начнется война. Граф просит передать это письмо Сиумару, который даст указания.

Сиумар перечитывает письмо несколько раз. Он говорит, что предок в письме упомянул надвигающуюся войну. Все весперианы вовлечены в нее, и клан Казмера не может остаться в стороне. Сиумар отправляет вас в Вольную Гавань. Знаменитый на континенте генерал Львиных Сердец Реджи Джонс находится там с гарнизоном. Вы можете вступить в ряды рыцарей.

*Награда: 140 очков опыта, нумии — 23 бронзы, бежевый кварц (весперианы), 100 очков почета братства крови.*

## [10] НОВАЯ МИССИЯ

Сиумар дает вам письмо и просит отправиться в Вольную Гавань. Там вам нужно найти рыцарей ордена Львиных сердец, которые помогут вступить в орден. Вы соглашаетесь и оказываетесь в Вольной гавани.

## ГНОМЫ

### [1] НА ПОРОГЕ СОВЕРШЕННОЛЕТИЯ

Вы появляетесь в деревне Жарница и получаете задание поговорить с Кременбер Огниво, который стоит напротив вас, если вы никуда не отходили после своего появления в деревне.

Сегодня день, когда молодые гномы становятся совершеннолетними. Этого праздника все ждут с нетерпением. Кременбер отправляет вас к дяде Хенрику, который расскажет вам, как подготовиться к церемонии посвящения. Добраться до него вам поможет автопуть.

От Хенрика вы узнаете, что церемония состоит из 3 этапов: 1 — изготовление оружия, 2 — доказательство силы, 3 — заключение. По завершению церемонии взрослый гном может покинуть деревню и отправиться в странствие. Вам нужно собрать материалы, чтобы сделать первое в вашей жизни оружие.

*Награда: 30 очков опыта, доспех 1 уровня.*

### [1] ПЕРВОЕ РУЖЬЕ

Криолит и твердое дерево — основные материалы для изготовления оружия. Криолит вы найдете в пещере вместе с отличным твердым деревом. Когда соберете достаточное количество материалов, то отнесите их Хенрику, чтобы он сделал оружие.

*Награда: 30 очков опыта, оружие 1 лвла.*

### [2] ПОДГОТОВКА ОБРЯДА

Вторая часть обряда должна показать вашу силу. Для этого вам необходимо убить камнелингов за деревней, а потом принести Кременберу 10 небольших кристаллов с их тел. Из этих кристаллов он сделает ритуальное обрядовое хрустальное оружие.

*Награда: 125 очков опыта, штаны 1лвла, титул «Юный стрелок», навык «Живучесть».*

### [3] ОБРЯД СОВЕРШЕННОЛЕТИЯ

Староста сделал обрядовое оружие. Вам необходимо положить его на церемониальный алтарь, чтобы завершить обряд совершеннолетия. После завершения обряда вы почувствуете волшебное ощущение. Вернитесь к старосте и узнайте, что это было.

Староста говорит вам, что с вами случится что-то хорошее, ибо это было благословение Бальдера.

*Награда: 180 очков опыта, нумии — 2 бронзы.*

### [4] МИР ВОКРУГ

По традиции после завершения обряда совершеннолетия вы можете отправиться в путешествие. Староста предлагает вам пойти поговорить с его другом Корвусом, который занят делами у подножия Снежного заката. Но не забудьте прихватить для него бутылку вина ледяного пламени (его можно взять в таверне), которое он очень любит, и сборник шуток. Книгу вы можете взять у Хуурбера на полпути к подножию.

После того, как вы достанете нужные предметы, поговорите с Корвусом.

*Награда: 441 очков опыта, нумии — 9 бронзы, Белый кварц (гномы).*

### [5] ВЫСТРЕЛЫ В ДОЛИНЕ

Корвус придумал, куда вам пойти, чтобы попутешествовать по всей Осте. Но сначала он просит оказать ему услугу, а в ответ он порекомендует вас в отряд рыцарей Львиных Сердец. Корвус находится в этом месте по поручению старого друга, который попросил решить проблему с черными гномами — теми, кто не смог противостоять влиянию Легиона Штормов. Друг попросил Корвуса достать их оружие, а Корвус



просит вас сделать это вместо него. Возле шахт на той стороне провала вы найдете немало черных гномов. Вам необходимо достать 10 их черных пушек и вернуться к Корвусу.

Корвус напишет рекомендательное письмо, которое вам необходимо передать полковнику Хедду из ордена рыцарей Львиных Сердец. Он примет вас в рыцари. Но перед этим друг Корвуса хотел бы взглянуть на вас.

*Награда: 310 очков опыта, нумии — 16 бронзы, пояс 4 уровня.*

### [6] МИССИЯ ГНОМА

Корвус перенес вас к своему другу Бальдеру.

Король гномов Хирон Хэс куда-то исчез во время войны Осты. Он не умер, но Бальдер не может найти его даже с помощью приборов. Сейчас участники Легиона Штормов снова появляются в Осте, война не за горами, гномы в опасности. Поэтому необходимо скорее отыскать короля гномов и попросить его снова созвать гномов, чтобы подготовиться к скорой войне. Вы согласны помочь, и Бальдер переносит вас назад к Корвусу.

*Награда: 180 очков опыта, нумии — 13 бронзы, навык «скорость пули».*

### [6] НА ПУТЬ СТРАНСТВИЙ

Корвус передает вам рекомендательное письмо. Чтобы принять вас в рыцари, слов Корвуса будет достаточно. Но чтобы подстраховаться, Корвус предлагает принести полковнику подарки, которые докажут вашу силу. Соберите 8 медвежьих лап и клык гигантского медведя и принесите полковнику вместе с рекомендательным письмом.

*Награда: 540 очков опыта, нумии — 37 бронзы, 100 очков почета рыцарей Львиных Сердец.*

### [7] ПЕРВОЕ ЗАДАНИЕ

Полковник Хедд приказывает вам зажечь факел от костра и вернуться к нему за приказаниями.

У полковника не хватает людей, поэтому он обращается к тебе. У кентавров есть большая пушка огромной мощи, наносящая немалый урон. Ваше задание — поджечь пушку. Но сначала убейте кентавров, охраняющих ее. После того, как выполните задание, возвращайтесь к полковнику.

*Награда: 880 очков опыта, нумии — 78 бронзы, обувь 5лвла.*

### [8] СБОР ЯДОВИТЫХ ЖЕЛЕЗ.

Кентавры вырастили свору свирепых гончих. У них ядовитые зубы, они

отравили немало солдат. Убейте их и принесите полковнику их ядовитые железы.

*Награда: 600 очков опыта, нумии — 72 бронзы, 5шт. сладкий сыр, 5шт. сладкое молоко.*

### [8] ГАЗОВАЯ АТАКА

Полковник дает вам газовую бомбу, сделанную с применением яда свирепых гончих. Если разбить такой шар, то ядовитый газ распространится на несколько десятков метров вокруг. Вам необходимо добраться до перекрестка и бросить бомбу. Ядовитый газ окутает ферму и ослабит кентавров. И тогда командир и его люди начнут атаку. Чтобы вам самому не отравиться газом, полковник выдает вам респиратор.

*Награда: 480 очков опыта, нумии — 59 бронзы.*

### [9] АТАКА

Кентавры ослабли под действием газа. Уничтожьте 15 кентавров и их командира. После выполнения задания вернитесь к полковнику Хедду.

*Награда: 1540 очков опыта, нумии — 2 серебра 20 бронзы, карта «Речной луг», бежевый кварц (гномы), 100 очков почета рыцарей Львиных Сердец.*

### [10] В ВЕЛИКОДОЛ

Полковник рад видеть в своей команде столь выдающегося представителя гномьего народа, как вы. Он дает вам письмо и отправляет в Вольную Гавань. Там должен быть кто-то, кто отвечает за прием новичков. А потом вы сможете встретиться с генералом Реджи Джонсом. Он — помощник главы отряда Львиных Сердец. Под его началом служат лучшие бойцы. После вашего согласия полковник отправит вас в Вольную Гавань.

## Эльфы

### [1] НЕБО НАД СВЯТИЛИЩЕМ

Вы появляетесь в Листвилле и получаете задание — поговорить со старейшиной Симилаэль, которая находится напротив вас.

*Награда: 30 очков опыта, оружие 1 уровня.*

### [1] КРИСТАЛЛ БОГИНИ

Недавно Симилаэль потеряла связь с кристаллами Луны. Благословение Селены перестало нисходить в мир. Старейшина просит вас сорвать 2 ветви Звездного дерева и отнести их жрице Небесного круга. Та подготовит все необходимое и отведет вас к алтарю.

Жрица сообщает вам, что Легион Штормов перебросил к алтарю древней, которые рассеивают яд по речной воде. Уничтожьте 5 ядовитых древней и вернитесь к жрице.

*Награда: 30 очков опыта, навык «Поглощение», доспех 1 уровня.*

## **[2] БЕСПОРЯДКИ У АЛТАРЯ**

Жрица просит вас пойти к алтарю и найти Арви. Она поможет получить кристаллы Селены. Арви рассказывает, что магическим ожерельем наложила чары на статую, чтобы древни не смогли забрать кристалл. Один древень разорвал ожерелье на 2 части, но как рассеять чары — они не знают. Помогите вернуть Арви ожерелье, убивая древней.

*Награда: 125 очков опыта, штаны 1 уровня.*

## **[3] КРИСТАЛЛ СО СТАТУИ**

С помощью этого ожерелья можно разблокировать статую богини и извлечь кристалл. Достаньте кристалл и вернитесь к Арви. Она просит вас отнести кристалл старейшине.

*Награда: 180 очков опыта, нумии — 2 бронзы.*

## **[4] УТЕРЯННАЯ СТАТУЯ**

Еще остался кристалл на статуе Селены. Симилаэль поместила статую на середину озера Лунар на юго-востоке. На берегу живет Каэссани, она доставит вас к статуе. По пути собери клубники для нее, она очень любит эту ягоду.

Каэссани обеспокоена тем, что исчезла статуя, которая стояла на берегу озера. Отправляйтесь к постаменту статуи и поищите там следы, имеющие отношение к исчезновению статуи, а после вернитесь к Каэссани. Каэссани думает, что это проделки Легиона Штормов.

*Награда: 315 очков опыта, нумии — 9 бронзы, белый кварц (эльфы).*

## **[5] ПРИЗРАК ОЗЕРА**

Каэссани думает, что в озере поселилась штормовая гидра — огромный отвратительный монстр, любитель мяса крокозавров.

Отправляйтесь на берег озера, убейте несколько крокозавров, положите их мясо на островок. Гидра учует запах и вылезет в поисках пищи. Убейте ее и найдите кристалл Селены. После того, как получите кристалл, вернитесь к Каэссани. Она просит вас отнести кристалл старейшине.

*Награда: 400 очков опыта, нумии — 19 бронзы, пояс 4 уровня, 100 очков почета лесного союза, титул «чистое сердце».*

## **[6] ПРОЩАНИЕ**

Рыцари ордена Львиных сердец собрали флотилию, и вам надо отправиться с ними. По прибытию в Осту вы можете присоединиться к рыцарям. Старейшина

дает вам письмо и шкатулку с 2 кристаллами. Передайте их Риолассу. Он даст новое задание, выполняйте его указания.

*Награда: 360 очков опыта, нумии — 26 бронзы.*

### [6] НА ПОЛЕ БОЯ

Риолас просит вас помочь Гронду сдержать атаку Легиона Штормов. Ривз доставит вас на поле боя. Когда будете готовы к полету, то поговорите с ним.

*Награда: 270 очков опыта, нумии -13 бронзы.*

### [7] ЖЕСТОКИЙ БОЙ

Полковник просит вас убить кентавров. Уничтожьте 10 кентавров и вернитесь к Гронду.

*Награда: 880 очков опыта, нумии 78 бронзы, обувь 5 уровня.*

### [8] УБИЙСТВО

Гронд просит вас убить главу кентавров, чтобы задержать их атаку. Убейте кентавра и вернитесь к полковнику.

*Награда: 540 очков опыта, нумии — 63 бронзы, сладкий сыр 5 шт, сладкое молоко 5 шт.*

### [8] РАСЩЕЛИНА

Кентавры задерживаются с атакой из-за гибели командира, теперь есть время на отступление. С фронта передали информацию, что гном Барренд сражался с вывернами и упал в Большой Разлом к востоку от поля боя. Спуститесь вниз и найдите БарRENда.

*Награда: 540 очков опыта, нумии — 63 бронзы.*

### [9] УПОРСТВО

У БарRENда сломалось ружье. У его помощника, Фундера, есть запасное. Помогите найти Фундера и принесите ружье. Вы найдете Фундера мертвым, возьмите с его тела ружье и отнесите БарRENду.

Это ружье тоже оказалось сломанным. Барренд достал 2 красных кристалла. Бросьте их в виверна, он будет тяжело ранен. Убейте его и вернитесь к БарRENду.

*Награда: 1820 очков опыта, нумии — 2 серебра 20 бронзы, бежевый кварц(эльфы), 100 очков почета лесного союза.*

### [10] ДРУГОЙ БЕРЕГ

Барренд установил катапульту и отправил вас назад. Отправляйтесь в порт на западе Пути Вражды и найдите Риоласа. Потом покиньте Святилище и на корабле отправляйтесь в Вольную Гавань.

# Квестовая линия в Вольной Гавани

## [10] Другой берег — новый отправной пункт.

Попав в Вольную Гавань, необходимо поговорить с рыцарем Сноу, который познакомит вас с местными достопримечательностями. Долго искать не придется, он будет стоять на Цветущей террасе около кристалла телепортации.

*Награда: 480 очков опыта, нумии — 32 меди.*

## [10] Изучение Вольной Гавани — кузнец Николас.

Рыцарям Ордена Львиных Сердец помогают ремесленники Вольной Гавани. Для того, чтобы вступить в Орден, вам необходимо получить новое оружие. Для этого отправляйтесь к кузнецу Николасу. Выслушайте его и получите награду.

*Награда: оружие 10 уровня [зеленое], 1 свиток мудреца.*

## [10] Изучение Вольной Гавани — лекарь Эмми.

Так как в бою неизбежны ранения, то вам необходимо отправиться к лекарю Эмми и взять у нее лекарства. От Эмми вы узнаете, что если зелья закончатся, то всегда можно прийти к ней и купить еще. Затем она отправит вас к Рэйчел, чтобы получить информацию о питомцах, о которых она знает очень многое.

*Награда: 10 слабый тоник ОЗ*

## [10] Изучение Вольной Гавани — Рэйчел.

Поприветствуйте Рэйчел и получите награду.

*Награда: 480 очков опыта, нумии — 80 меди, 2 очка профессии.*

## [10] Питомец — Выбор питомца.

Выслушайте рассказ о питомцах. После Рэйчел предложит выбрать боевого товарища. Это могут быть волк, баран или черепашка.

*Награда: 1 камень души, 10 единиц еды для питомца.*

## [10] Питомец — Руководство по уходу.

Рэйчел расскажет вам, как инкубировать камень души и как вызвать питомца.

## [10] Наставник Вольной Гавани — Альбертини.

Рэйчел порекомендует вам отправиться к Альбертини, чтобы больше узнать о профессиях.

## [10] Изучить профессию.

Узнайте от Альбертини новую информацию о профессиях и пройдите небольшое испытание. После него получите награду.

*Награда: 1 очко профессии, нумии — 32 меди, 160 очков опыта.*



### [10] Визит в гильдию ремесленников.

Альбертини рассказывает о Гильдии мастеров. Для получения информации и изучения профессий он попросит посетить Ингбера. Отправляйтесь на улицу Мастеров и найдите его стоящим слева от моста.

*Награда: 160 очков опыта, нумии — 32 меди.*

### [10] Наставник.

Чтобы изучить классовые навыки, отправляйтесь, используя автопуть, к вашему наставнику. У него вы получите задание на изучение определенного навыка.

### [10] Обучение навыкам.

Говорим с наставником. Выбираем строчку «Навык обучения» и учим нужный скилл. После чего снова говорим с нашим мастером и получаем небольшую награду.

*Награда: 160 очков опыта, нумии — 32 меди.*

### [10] Генерал Реджи Джонс.

Нам необходимо встретиться с заместителем главы ордена Львиных Сердец — генералом Реджи Джонсом. Говорим с ним и получаем награду.

*Награда: 160 очков опыта, нумии — 32 меди.*

### [10] Плененный дракон.

От генерала мы узнаем, что в битве за Великодол союзные войска победили и поймали зеленого дракона, который сейчас находится в городе. Штормовой легион пытался много раз вызволить дракона, но горожанам всегда удавалось отразить эту атаку. К генералу поступила информация, что чудовища планируют снова напасть. Поэтому он просит нас отнести письмо в Каменный форт полковнику Альберту, который охраняет дракона. Передайте секретный приказ полковнику и узнайте о предстоящем задании.

*Награда: 160 очков опыта, нумии — 32 меди, верхняя одежда 10 уровня [зел], карточка «Связанный дракон».*

### [10] Поручение Торгового союза.

Согласно секретному приказу генерала нам необходимо принять поручение Торгового союза для Ордена. Отправляемся в Торговый союз, чтобы узнать у его главы подробности поручения. Говорим с Кристофером.

*Награда: 160 очков опыта, нумии — 32 меди.*

### [10] Опоздавший караван.

От Кристофера мы узнаем, что он заказал партию нитратного камня, который не представляет особой ценности. Караван, перевозивший его, должен был прибыть позавчера вечером, но его так и не было. Получаем задание и отправляемся на его

поиски. Находим Джерри — участника каравана.

*Награда: 160 очков опыта, нумии — 32 меди.*

### [10] ОТВАЖНЫЙ ДЖЕРРИ.

Джерри — племянник Кристофера. Он хотел стать рыцарем Львиных сердец, но, следуя указаниям родных, вступил в Торговый союз. Когда караван был атакован гноллами, он один выступил на защиту груза. Джерри попросит вас уничтожить 10 гноллов (гноллов-разбойников и гноллов-надзирателей). Убейте их и возвращайтесь к Джерри.

*Награда: 800 очков опыта, нумии — 1 серебро и 36 меди.*

### [10] ВЕРНУТЬ ТОВАРЫ.

Джерри защитил караванщиков, но гноллы похитили весь товар. Джерри предложит вам отправиться в лагерь гноллов и вернуть 5 похищенных ящиков. Идите в лагерь, соберите ящики и отдайте их Джерри.

*Награда: 320 очков опыта, нумии — 56 меди.*

### [10] ЗАВЕРШИТЬ ПОРУЧЕНИЕ.

Вы выполнили поручение Торгового союза, теперь нужно вернуться к генералу Реджи Джонсу. От него вы узнаете, что во всем произошедшем виноват Мятежный союз.

*Награда: 160 очков опыта, нумии — 32 меди.*

### [11] АПЕЛИЙСКИЙ ПРОХОД.

Ужасные оборотни и хобгоблины внезапно предприняли попытку прорваться в центр Великодола, хотя после битвы при Осте они прятались. Генерал Реджи Джонс отправляет вас в Апелийский проход к майору Морину для выполнения его указаний. Вам необходимо не только противостоять монстрам, но и выяснить причины их яростных атак. Генерал также дает вам задание убивать по пути свирепых волков (15 штук). Убейте хищников и бегите к Морину. Доложите Морину о своем прибытии.

*Награда: 1530 очков опыта, нумии — 1 серебро и 17 меди.*

### [11] ШАШЛЫК.

Морин просит вас добыть для него еды. Пока он спал, медведи украли его провиант и из-за этого он не ел больше суток. Вам необходимо приготовить сочный шашлык из медвежатины. Для этого убейте несколько диких медведей, чтобы добыть их мясо, а затем с обеденного стола возьмите вертел и с его помощью пожарьте мясо на костре. Теперь возвращайтесь к голодному Морину за наградой.

*Награда: 1020 очков опыта, нумии — 2 серебра и 11 меди.*

### [11] СТРАННАЯ МАГИЯ.

Морин перекусит и приступит к делам. Он расскажет, что сейчас идет сражение с хобгоблинами и оборотнями. Они необычно сильны и свирепы, и каждый день отряды Морина несут потери. Бесследно пропал целый отряд, направленный в обиталище хобгоблинов. Генерал также расскажет, что оборотни не используют магию и боятся ее, поэтому у него есть план, как отпугнуть врага. Вдалеке, в заброшенном магическом круге, сооруженном Штормовым легионом, выросли загадочные цветы. Принесите их генералу, чтобы он смог сотворить с их помощью новую магию.

*Награда: 850 очков опыта, нумии — 1 серебро и 79 меди.*

### [12] НЕОБЫЧНЫЙ ОТПОР.

Морин даст вам пакет с порошком превращения, который ослабляет оборотней. Вам надо убить 10 оборотней, а затем вернуться к генералу.

*Награда: 1140 очков опыта, нумии — 2 серебра и 71 меди, 10 штук сладкого сыра, 10 штук сладкого молока.*

### [12] СТРАННЫЙ ОБОРОТЕНЬ.

Оборотни начинают отступать, но один из них, Бартон, не собирается уходить, хотя и не нападает. Вам необходимо сходить к нему и узнать, чего он хочет. От Бартона вы узнаете, что он — местный охотник, которого укусил оборотень. Бартон попросит вас помочь вернуть ему прежний облик. Для этого нужно сорвать у водопада цветок Благословения Ангелии, который исцеляет от многих болезней и проклятий, и отнести Морину, чтобы он помог исцелить несчастного охотника.

*Награда: 190 очков опыта, нумии — 54 меди.*

### [12] БЛАГОСЛОВЕНИЕ АНГЕЛИИ.

Найдите цветок и отнесите его Морину. Он соглашается приготовить лекарство.

*Награда: 380 очков опыта, нумии — 95 меди.*

### [12] ЗЕЛЬЕВАР.

Морин даст вам зелье, чтобы помочь охотнику. После того, как Бартон выпьет его, ничего не произойдет. Возвращайтесь к Морину, чтобы сказать ему о том, что зелье не помогло.

*Награда: 190 очков опыта, нумии — 54 меди.*

### [12] УНИЧТОЖИТЬ ХОБГОБЛИНОВ.

Генерал направит вас в земли хобгоблинов с приказанием убить 8 хобгоблинов-воинов и 8 хобгоблинов-магов. По пути вам нужно найти пропавший отряд во главе с капитаном Шарлоттой. Рядом с ней будет находиться ветряной волк.

*Награда: 1824 очков опыта, нумии — 4 серебра и 34 меди.*

### [12] ПОТЕРЯННЫЙ ОТРЯД.

Поговорив с Шарлоттой, вы узнаете, что она — сестра генерала Реджи Джонса.

*Награда: 380 очков опыта, нумии — 95 меди, штаны 12 уровня [зел].*

### [13] НЕЗАВЕРШЕННОЕ ЗАДАНИЕ.

Шарлотта и члены ее отряда были ранены в борьбе с хобгоблинами, но провалить задание они не могут. Шарлотта просит вас убить 10 хобгоблинов-бойцов. Убейте их и возвращайтесь к капитану.

*Награда: 1470 очков опыта, нумии — 4 серебра и 10 меди.*

### [13] АТАКА НА ВРАЖЕСКИЙ ЛАГЕРЬ.

Капитан Шарлотта попросит вас убить 15 хобгоблинов-шаманов.

*Награда: 1470 очков опыта, нумии — 4 серебра и 10 меди.*

### [13] ОТРУБЕНИЕ ГОЛОВЫ.

Чтобы прекратить атаки хобгоблинов, вам нужно убить их предводителя по имени Ргам.

*Награда: 2100 очков опыта, нумии — 5 серебра и 81 меди.*

### [13] НОВЫЕ ПОДСКАЗКИ.

Отнесите Шарлотте письмо, поднятое с тела Ргама. В нем будет сказано о нитратных кристаллах, которые нужны для освобождения дракона. Письмо не подписано. Шарлотта предложит полить письмо зельем следопыта и тогда можно будет найти того, кто писал его.

*Награда: 210 очков опыта, нумии — 68 меди.*

### [14] МАРШРУТ.

Шарлотта даст вам зелье, используйте его и следуйте за появившимся магическим шаром, который исчезнет около Холодной виллы. Когда вы начнете разговор с человеком по имени Алекс, он попросит показать ему письмо, а потом внезапно скомкает его и проглотит.

Остается только под видом мятежника расспросить этого странного человека. Для этого убейте шпионов-мятежников и заполучите их форму.

*Награда: 2070 очков опыта, нумии — 6 серебра и 36 меди.*

### [14] МАСКИРОВКА.

Одевайте форму мятежника и снова отправляйтесь к Алексу за сведениями. Форму вы найдете в своем инвентаре. Алекс попросит вас собрать со дна озера 5 мерцающих кристаллов и 8 черных кристаллов, которые выпадают с убитых крабов-ныряльщиков.

*Награда: 690 единиц опыта, нумии — 2 серебра и 12 меди.*

#### [14] НЕИЗВЕСТНАЯ РУДА.

Соберите кристаллы и относите их генералу Джонсу.

*Награда: 1840 очков опыта, нумии — 5 серебра и 72 меди.*

#### [15] ОТЧЕТ СЫЩИКА.

Генерал передал руду на анализ. Пока результаты не готовы, он дает вам очередное задание. В последнее время в Гавани появилось много новых лиц. Генерал думает, что они могут быть связаны с Мятежниками. Надо найти сыщика Джека и спросить его, не заметил ли он что-то странное за последнее время. Вы узнаете от Джека, что в городе появилось много нищих. Один из них слонялся у Драконьей тюрьмы, а потом ушел в Таверну. Вам нужно найти в таверне Уотта и получить от него информацию.

*Награда: 360 очков опыта, нумии 1 серебро и 29 меди.*

#### [15] БУНТ?

Уотт передаст вам письмо и расскажет, что Вольной Гавани грозит опасность. Мятежный союз собирается разрушить печать, удерживающую дракона. Повелитель Великодола Джон Грей стал совсем странным, а из его форта Ротулор в последнее время нет новостей. За месяц повелитель ни разу не покинул крепости, часовые у ворот почти месяц никого не пропускают в Форт. Согласно сведениям, на связь с мятежниками часто выходит кто-то из охраны предводителя. Вам надо сообщить генералу, чтобы он остерегался Грея. Возможно, он предатель.

*Награда: 240 очков опыта, нумии — серебра и 3 меди.*

#### [15] ТАИНСТВЕННЫЙ МОНАСТЫРЬ.

Генерал и его люди не смогли понять, как использовать руду. Джонс даст вам ящик с рудой, письмо и отправит к Рите у Фонтанов. Прочитав письмо, Рита пошлет вас в Монастырь к Монаху Эндрю. Нужно отдать ему руду.

*Награда: 360 очков опыта, нумии — 1 серебро и 29 меди.*

#### [15] ЗАМЫСЛЫ МЯТЕЖНИКОВ.

Эндрю попросит поговорить с заключенными: вампиром, оборотнем и стражником. Расспросив мятежников, возвращайтесь к Эндрю.

*Награда: 360 очков опыта, нумии — 1 серебро и 29 меди.*

#### [15] САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ АТАКА.

Эндрю просит убить 15 белых всадников и Белого Альфонса, а после поговорить с Петером.

*Награда: 2880 очков опыта, нумии — 10 серебра и 36 меди, наручи 14 уровня*



[зел].

### [15] ПРИСПЕШНИКИ ОБОРОТНЕЙ.

Петер просит вас убить 10 шакалов и оставить труп одного из них на дороге, чтобы напугать остальных. Выполнив поручение, возвращайтесь к Петеру.

*Награда: 1440 очков опыта, нумии — 5 серебра и 18 меди.*

### [15] ИДИ В ЛАГЕРЬ КРОВАВЫХ КОГТЕЙ.

Чтобы тайно наблюдать за оборотнями, Монастырь Вечной жизни отправил монаха Рави в Лагерь Кровавых Когтей. Петер просит вас отнести Рави порошок скрытности.

*Награда: 360 очков опыта, нумии — 1 серебро и 29 меди, пояс 14 уровня [зел].*

### [16] СОБРАТЬ КРОВЬ ОБОРОТНЕЙ.

Рави просит убить кровавых оборотней и собрать для него 10 порций их крови.

*Награда: 1560 очков опыта, нумии — 6 серебра и 25 меди.*

### [16] ПОРОШОК ИЗ КОСТЕЙ ДРАКОНА.

В одной из битв большой дракон из Клана Светлых драконов пал в Великодоле. Место его упокоения — Лагерь кровавых когтей. Его скелет содержит святой элемент, который способен рассеивать проклятия. Рави посылает вас собрать 5 порций порошка с костей дракона и принести ему.

*Награда: 520 очков опыта, нумии — 2 серебра и 18 меди.*

### [16] УБЕЙ КОРОЛЯ КРОВАВЫХ ОБОРОТНЕЙ.

Нужно уничтожить короля оборотней Альрика. Перед боем Рави даст зелье, которое спасет вас от проклятия укуса оборотня. Не забудьте его выпить!

*Награда: 2210 очков опыта, нумии — 9 серебра и 6 меди.*

### [16] ВОЗВРАЩАЙСЯ В МОНАСТЫРЬ.

В Монастыре что-то произошло. Вам необходимо поговорить с Эндрю.

*Награда: 260 очков опыта, нумии — 1 серебра и 25 меди.*

### [16] ОПЕРАЦИЯ МЯТЕЖНИКОВ.

Эндрю обнаружил, что при смешивании кусочков руды происходит взрыв. Если будет взорвана вся руда, которая есть у мятежников, то Вольная Гавань уйдет под воду. Эндрю просит найти монаха Рогера, который отвечает за контроль мятежников. У него должны быть новости.

*Награда: 390 очков опыта, нумии — 1 серебро и 56 меди.*

### [16] ОСТАНОВИ МЯТЕЖНИКОВ.

Рогер просит отобрать 10 кровавых бомб у мятежников, остановившихся на севере.

*Награда: 2210 очков опыта, нумии — 9 серебра и 6 меди.*

### [16] МОГИЛЬЩИК.

Осталось разобраться с вампирами. Монастырь Вечной жизни не может убивать их без специального разрешения. Вы к монастырю не относитесь, поэтому можете сделать это. Рогер просит нас поговорить с могильщиком Анжерком.

*Награда: 260 очков опыта, нумии — 1 серебра и 25 бронзы.*

### [30] НЕКОНТРОЛИРУЕМАЯ СТРАЖА.

Вас просят уничтожить 20 элементарей ветра (самумы и ветряные големы) в руинах Забвения. Убейте их, возвращайтесь к библиотекарю Яфею Дини и сдавайте квест.

*Награда: 7200 очков опыта, нумии — 79 серебра и 8 меди.*

### [30] ИЗУМИТЕЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО.

Яфей Дини даст нам ключ Пространства, чтобы мы смогли достать с его помощью летопись для Капитана Шарлоты. Пространство находится слева от Яфея Дини. Используйте рядом с ним ключ, заполучите летопись и отправляйтесь к Шарлотте. Отдайте ей летопись гуттов и получите награду.

*Награда: 1800 очков опыта, нумии — 19 серебра и 77 меди.*

### [30] СТАРЕЙШИНА ГНOMОВ.

Шарлотта просит поговорить со старейшиной гномов Кеннаном, но перед этим нужно приготовить для него подарок в виде 10 когтей оборотней пустыни. Добыть их можно, убив этих оборотней.

*Награда: 3600 очков опыта, нумии — 39 серебра и 54 меди, оплечье 32 уровня.*

### [33] НЕОБХОДИМАЯ СИЛА.

Старейшина откажется разговаривать с вами, если вы не достигли 33 уровня. А потом, конечно, поболтает.

# ОСОБЫЕ КВЕСТЫ

Выполняя специальные квесты, вы можете столкнуться с отсутствием автопоиска в их описании. На самом деле ничего сложного в данных заданиях нет. Достаточно внимательно перечитать их, зачастую в описании указывается место нахождения той или иной цели.

## [20] ПРОКЛЯТИЕ ЛЮБВИ

Награда: 12000 очков опыта, нумии — 60 серебра.

Квест начинается в Песках Забвения у Морина. У него есть поручение от Саифа, которое нужно поручить достойному доверенному лицу. Саиф просит найти в Великодоле двух человек.

Поговорив с ним, отправляйтесь к Заифу для получения информации. Это телепортист, который стоит в Песчаном городе недалеко от мнемолита. Заиф расскажет вам историю знакомства с Тивесом и Маром. Их двоих заприметил охотник на вампиров Лейн и взял к себе в ученики. Заиф беспокоится за этих парней и просит вас найти Лейна и передать ему письмо.

По описанию можно догадаться, что Лейн находится в местах скопления вампиров, поэтому отправляйтесь на Приозерное кладбище. Он будет стоять у подножия кладбища с западной стороны.

Лейн, не прочитав письма, срочно попросит вас разобраться с Вампиром-бароном, который находится в самой верхней части кладбища. Убейте барона и спускайтесь к Лейну для дальнейшей беседы.

Лейн соглашается прочитать письмо, а затем рассказывает вам, что ученики давно его покинули. Прошло уже 10 лет и от них ничего не слышно.

Возвращайтесь на кладбище к мельнице и обойдите ее, там вы обнаружите сломанное надгробие. После



У Морина есть поручение от Саифа, которое нужно поручить достойному доверенному лицу. Саиф просит найти в Великодоле двух человек.



Заиф расскажет вам историю знакомства с Тивесом и Маром. Их двоих заприметил охотник на вампиров Лейн и взял к себе в ученики. Заиф беспокоится за этих парней и просит вас найти Лейна и передать ему письмо.





Марк обитает на причале около озера Богини. Это место находится рядом с Холодной виллой.

его активации появится госпожа по имени Молодость. Обязательно поговорите с ней и выберите продолжение задания.

Когда вы вернетесь к Тивесу, он попросит найти Марка на озере Богини, где они с Тивесом договаривались каждый год встречаться. Также он попросит передать ему осколок надгробья.

Марк обитает на причале около озера Богини. Это место находится рядом с Холодной виллой (на карте Вилла Вейн). Получится быстрее, если вы телепортируетесь через мнемолит в Золотые равнины.



Марк расстроится, когда вы отдадите ему надгробие. Они с Тивесом были сиротами, познакомились в пустыне, а впоследствии стали учениками Лейна и вместе охотились на вампиров. Потом Марк присоединился к Ордену Львиных сердец, а Тивес стал разбойником. Прошли годы, но Марк все еще ждет своего друга на озере.

Вы просите Марка вернуться к жене Рите в Вольную Гавань, но Марк отказывается и просит вас передать ей

ПИСЬМО.

Теперь отправляйтесь к Рите, которая находится в центре города около Волшебного фонтана. Рита читает письмо и просит вас найти генерала, чтобы он издал приказ о возвращении Марка.

Генерал сообщает, что Тивес не подчиняется ему, так как является членом клана Носфера. Затем он дает поручение Марку, чтобы тот убил оборотней в Железном лесу. Вы получите задание посетить Железный лес и помочь Марку с его бедой. Отправляйтесь к водопаду в Золотой равнине.

Марк тяжело ранен, он просит вас оставить его и дать умереть. Появляется Тивес, который знает, как не дать умереть Марку. Он кусает его за шею, превращая в вампира.

Теперь вам остается вернуться к Рите за наградой. Квест завершен.

### [22] Пороховой дым.

Награда: 13950 очков опыта, нумии — 79 серебра и 34 бронзы.

Стартовое задание нужно взять у Морина. Он расскажет, что в ордене Львиных Сердец есть люди, выполняющие особую работу. У Морина есть поручение от генерала, которое он может доверить только вам. Закончив диалог с Морином, отправляйтесь в Вольную Гавань к генералу Реджи Джонсу.

Генерал продолжает историю о боевых товарищах, героические поступки которых после смерти не подлежат огласке. Он просит вас навестить Сьюзан, мать одного из воинов. Им нельзя встречаться напрямую, и ей лучше не знать ничего лишнего.

Отправляемся к пожилой леди Сьюзан, которая находится в Старом квартале, район 9-й улицы.



ГЕНЕРАЛ СООБЩАЕТ, ЧТО ТИВЕС НЕ ПОДЧИНЯЕТСЯ ЕМУ, ТАК КАК ЯВЛЯЕТСЯ ЧЛЕНОМ КЛАНА НОСФЕРА. ЗАТЕМ ОН ДАЕТ ПОРУЧЕНИЕ МАРКУ, ЧТОБЫ ТОТ УБИЛ ОБОРОТНЕЙ В ЖЕЛЕЗНОМ ЛЕСУ.





Сюзан радуется  
полученному письму, но  
ей интересно, где ее сын.  
Раньше письма от него ей  
приносил Уотт.



Сюзан радуется полученному письму, но ей интересно, где ее сын. Раньше письма от него ей приносил Уотт. Мать просит Вас навестить Уотта и разузнать где Робби, так как очень хочет с ним повидаться.

От нее вы отправляетесь к Уотту Пьянчуге, который обитает в Таверне. Уотт рассказывает, что на 9-й улице должна пройти встреча трех уважаемых господ Мятежного союза. Вам нужно найти способ туда проникнуть. Их сыщик Кайвен сейчас находится там и ждет. Если найти его, то можно будет разузнать о Робби и сделать так, чтобы он вернулся.

Далее вам нужно найти место сбора членов тайного общества и убить трех его предводителей. Найдите нужный дом на 9-ой улице, поговорите со стражником у входа и скажите тайный пароль. Зайдите в здание и убейте трех господ.

После этого поговорите с Кайвеном. Он сообщит вам, что он и есть Робби, а Кайвен — это его псевдоним. Выслушайте историю долгой службы Робби, который

очень скучает по матери — они не виделись 10 лет. Из этой истории вы узнаете о предательстве Юрия. Никто не знал, что он окажется главой мятежного союза. С той поры Робби жаждет убить Юрия. Вас просят отнести кристалл (игрушку Робби) его матери Сьюзан и передать, что как только он закончит свое дело, он вернется.

Снова навестите Сьюзан и отдайте ей кристалл. Она попросит вас передать благодарность Уотту.

Уотт Пьянчуга расскажет вам, что члены Мятежного союза схватили Робби и держат его в плену на Приозерном кладбище. Отправляйтесь туда и освободите пленника, убив трех мятежниц-водяниц, которые охраняют его.

Робби поддается вашим уговорам и соглашается встретиться с матерью в более безопасном месте — Сумрачном городе.

Вернитесь к Сьюзан, расскажите ей о предстоящей встрече, а затем телепортируйтесь в Сумрачный город.

Встретив там Робби, вы выясните, что здесь опасно и нужно немедленно покинуть это место, нужно только дожждаться приезда матери.

Внезапно появляется Юрий и убивает Робби.

Отправляйтесь к генералу Реджи Джонсу. У генерала выясняется, что он получил информацию о том, что Юрий собирался лично отомстить Робби. Реджи Джонс отправил человека к Сьюзан, дабы не дать ей уехать в Сумрачный город. Генерал очень старался успеть, но опоздал. Вас просят передать Сьюзан фальшивое письмо от Робби. Ей не нужно знать о смерти сына.

Снова отправляйтесь к Сьюзан. Она благодарит вас за труды и передает вам кристалл. Если вы когда-то встретите Робби, передайте кристалл ему. Квест завершен.



Уотту Пьянчуге обитает в Таверне. Он расскажет, что на 9-й улице должна пройти встреча трех уважаемых господ Мятежного союза.





Морину пришло письмо от уважаемого человека из клана Гарни, который нуждается в помощи рыцарей ордена.

## [25] Планы оборотней

Награда: 14000 очков опыта, нумии — 2 золота, 31 серебро и 4 меди.

Квест стартует у Морина в Песках Забвения. Ему пришло письмо от уважаемого человека из клана Гарни, который нуждается в помощи рыцарей ордена.

После диалога с Мориним отправляйтесь в Вольную Гавань к Глориусу, мастеру почета Братства Крови. Глориус рассказывает о вражде их клана и оборотней, которые в последнее время заметно активизировались. Глориус дает вам бутылку крови и просит найти шпиона, которого они внедрили в лагерь Кровавых когтей. Нужно узнать у шпиона о планах оборотней.



После разговора с Глориусом вас направляют к Суэру. Телепортируйтесь в монастырь Вечной жизни и отправляйтесь в Лагерь Кровавых когтей. Думаю, там вы уже встречали подозрительного оборотня.

Суэр временно принимает человеческий облик. Не теряйте времени даром, пообщайтесь с ним. Суэр радуется,

что смог стать ненадолго человеком. Он сообщает вам, что оборотни получили приказ от своего командира найти в Вольной Гавани оборотня Якова (в игре фигурирует как Джейкоб). На прощание Суэр просит вас уговорить Глориуса вновь вернуть его в человеческое обличье и превратить в весperiана.

Вновь отправляйтесь к Глориусу. Он решает, что генерал лучше справится с проблемой Якова. Также вы узнаете, что Суэр навсегда останется оборотнем, в противном случае он умрет!

Далее общаетесь с генералом Реджи Джонсом. В разговоре выясняется, что в Вольную Гавань недавно прибыл тот самый Яков и поступил на службу Торгового союза. Для уточнений генерал просит обратиться к Кристоферу.

Кристофер хорошо отзывается о Якове. Он сообщает о том, что из монастыря Вечной жизни был получен заказ на товары для нужд монахов. Яков как раз выполняет доставку, и вы можете его встретить по дороге в монастырь Вечной жизни.

После диалога с Кристофером вам нужно найти Джейкоба (Якова)... Он находится у подножия горы, на которой расположен Монастырь вечной жизни, недалеко от Белых Всадников.

На Джейкоба только что пытались напасть три оборотня. Но, обнюхав его, убежали. Джейкоб просит вас сходить к монаху Эндрю в монастырь и попросить у него лекарство от странной болезни, которую Эндрю у него обнаружил. Джейкоб хочет как можно скорее исцелиться.

После диалога с Джейкобом поднимайтесь наверх в монастырь к Эндрю.

Из разговора выясняется, что Джейкоб ничем не болен — он просто оборотень. Но, в отличие от других оборотней, он может принимать человеческий облик.



Суэр временно принимает человеческий облик. Не теряйте времени даром, пообщайтесь с ним. Суэр радует, что смог стать ненадолго человеком.



Возможно потому, что в нем течет проклятая кровь. Лекарство, которое Эндрю давал Джейкобу, лишь ограничивает ее действие. Но тот вполне сможет оставаться человеком и без лекарства.

Заканчиваете квест и получаете продолжение...

### [25] Падший эльф

Награда: 12250 очков опыта, нумии — 2 золота, 31 серебро и 4 меди.

Эндрю продолжает расследование истории Джейкоба, но ваше задание с ним уже не связано. В монастыре исчезла служанка, которая подозревается в похищении монастырских реликвий. Эндрю думает, что это дело имеет отношение к Легиону Штормов. Он отправил за беглянкой шпиона в район Длани Богини, но шпион до сих пор не вернулся.

Получив задание у Эндрю, вы отправляетесь искать шпиона. В описании задания сказано, что пункт назначения находится в районе Длани Богини, на карте это восточнее монастыря — отправляйтесь и найдите тот самый труп Жуда, который все ищут. Телепортируйтесь из монастыря на Приозерное кладбище.



Шпион Клайд давно мертв, в его спине торчит нож. Появляется Падший эльф, который весьма агрессивно настроен по отношению к вам. Расправившись с ним и получив странный значок, отправляйтесь к Эндрю.



Эндрю, рассмотрев вещицу, которую многие эльфы не хотели бы видеть здесь, направляет вас в Таинственный парк для получения информации об этом значке. Там нужно навестить Илианту Божественную.

Илианта удивлена — ведь это знак падших эльфов. После того как богиня Иллиф покинула их, многие эльфы потеряли веру, произошел раскол. Одни приняли помощь духа Луны, другие же стали поклоняться темным силам. Они должны быть в Синтаре и непонятно, откуда они появились в Великодоле. Падшие Эльфы жестоки, нужно принимать меры.

После Илианты вы навещаете генерала Реджи Джонса. Падшие эльфы для него проблема очень и очень серьезная.

Получаете продолжение задания...

### [25] Темный Великодол

Награда: 19256 очков опыта, нумии 3 золота, 46 серебра и 56 меди.

Генерала беспокоит ситуация с оборотнями, падшими эльфами и пиратами. Он чувствует, что если не разобраться со всем этим сейчас, то последствия будут серьезными. Больше всего его волнуют пираты, от которых исходит основная угроза. Он просит вас навестить Уотта, которого он приказал присматривать за их поведением в Таверне.

Получив задание у генерала, вы направляетесь к Уотту Пьянчуге (место уже знакомо).

Он сообщает, что ситуация с пиратами проясняется. Все данные уже собраны, остальное он поручает вам. Нужно отправиться к Хлое, которая создаст особое зелье, благодаря которому вы сможете проникнуть к пиратам. На юго-восточном побережье вы сможете найти капитана пиратов Джона, который «питается» остатками банды Джейн. У него и можно выяснить планы пиратов.



Генерала беспокоит ситуация с оборотнями, падшими эльфами и пиратами. Он чувствует, что если не разобраться со всем этим сейчас, то последствия будут серьезными.



На юго-восточном побережье вы сможете найти капитана пиратов Джона, который «питается» остатками банды Джейн. У него и можно выяснить планы пиратов.

После навестите алхимика Хлою в квартале мастеров, она даст вам зелье. Время действия зелья — минута, поэтому нужно поторопиться к капитану пиратов.

Используя автопуть, отправляйтесь к капитану пиратов Джону.

Там вы примените это зелье и поговорите с Джоном (знак вопроса станет зеленым). Капитан спрашивает, из какой вы банды. Ответьте, что из банды Джейн, и попытайтесь узнать информацию о месте встречи пиратов. Встреча запланирована на Вилле Вейн. Там есть цветочная клумба, которую нужно повернуть. При этом откроется дверь, где вас встретят...

Возвращайтесь к генералу Реджи Джонсу для отчета о проделанной работе. Генерал просит вас отправиться на ту самую виллу и поймать там пиратов. С помощью мнемолита Золотой равнины отправляйтесь на Холодную Виллу.

Заходите непосредственно в дом и направо. Вот та самая «клумба». Но вы не найдете там никакой тайной двери. Из щели в полу сочится ядовитый дым, поражающий вас, а на клумбе лежит записка, что вас обманули.

Мигом мчитесь в Монастырь к Эндрю. Учтите, в случае вашей гибели задание будет провалено! Не жалейте зелий.

Эндрю, к вашему сожалению, впервые видит такой яд и не в силах помочь. Поговорив с ним, вернитесь немного назад к обрыву, к Лилии, она-то вас и вылечит.

Лилия прибыла в монастырь ради одного человека — Джейкоба (он же Яков). Она просит вас отвести ее к нему. Лилия стремится вылечить Якова, чтобы в дальнейшем найти способ помочь остальным оборотням, как это сделали в Клане Носфер. Она считает, что не все оборотни кровожадны и жестоки.

После диалога с Лилией спускайтесь обратно вниз к Джейкобу.

После вас окружают Падшие эльфы, а вокруг развернется настоящая драма.

Возвращайтесь к генералу Реджи Джонсу и расскажите ему все. Он будет шокирован информацией о родоначальнике оборотней и попросит вас беречь себя.

Квест закончен.

### [30] ПРОПАВШИЙ ВОИН

Квест стартует в Песках Забвения у Таймуры.

Вы узнаете историю некоего героя Хиллера, чья жена погибла от лап жуткого монстра. С тех пор он мстит им. Несколько лет назад после очередной вылазки Хиллер не вернулся. Его сын подрос и намеревается отправиться на поиски отца. Таймура просит нас найти Хиллера живым или мертвым. Она говорит, что нужно пойти к Лемму (его сыну, в игре — Моул), который получал от Хиллера письма.

Направляйтесь за информацией к Моулу. Он стоит недалеко от Таймуры у берега. Сын хотел сам искать отца, но его не пускают. Он получил последнее письмо и просит вашей помощи.

Вы читаете это странное письмо, в котором имеется информация о Моурине, которого следует искать в районе оазиса. Он говорит, что встречал Хиллера ранее. Внезапно Моурин чего-то пугается и просит срочно принести ему благовоний, чем больше — тем лучше.

Он просит вас добыть ароматизатор. Возвращайтесь в Пески Забвения и направляйтесь к лавочнику, где и купите 10 штук ароматизатора.

Снова возвращаетесь к Моурину, выполняете его указания и беседуете. Моурин показывает вам мираж



Генерала беспокоит ситуация с оборотнями, падшими эльфами и пиратами. Он чувствует, что если не разобраться со всем этим сейчас, то последствия будут серьезными.



монстра и рассказывает о некоем мудреце, что живет в руинах древней библиотеки. Он просит вас отправиться к нему и узнать все об отце и монстре.

Теперь вам нужно отправиться в Руины Забвения, к библиотекарю Яфей Дини

Яфей рассказывает, что этот монстр — Цепочник, убивший Хиллера и поглотивший его душу. Но так как душа Хиллера была закалена, Цепочник не смог ее полностью поглотить. Вы настаиваете на спасении души Хиллера. Хотя Яфей в успехе предприятия сомневается, он предлагает вам один способ.

Библиотекарю требуются материалы для зелья: 10 шт. гиацинта, 1 колба 4 ур. и 1 ртутная руда. Гиацинты собираете в поле, а вот руду нужно заполучить в обмен на медь, которую можно добыть, имея профессию рудокопа. Либо просите/покупаете у кого-то медь — нужно 10 шт. Медную руду меняете в библиотеке у блуждающего там существа Толлума.

Получив все ресурсы, направляйтесь обратно к библиотекарю и ожидайте, когда он сварит зелье, на это может уйти немало времени. Получив зелье, направляйтесь обратно к Моурину.



Моурин удивлен тем, что душа его отца заточена в монстре. Он сообщает вам место его обитания, куда вы и должны отправиться. То самое зелье должно помочь в уничтожении Цепочника. Он бродит поодаль от оазиса в местах обитания оборотней.



Вам нужно найти монстра, взять его в таргет, использовать зелье, а затем убить. После этого снова идете к Моурину, который просит передать привет его старшему брату (у которого вы брали письмо в самом начале квеста).

Моул благодарит вас за помощь.  
Квест завершен.



Моурин удивлен тем, что душа его отца заточена в монстре. Он сообщает вам место его обитания, куда вы и должны отправиться.

# ЕЖЕДНЕВНЫЕ КВЕСТЫ

Чтобы посмотреть все доступные ежедневные квесты, нужно нажать «U» и открыть соответствующую закладку. Список можно сортировать по названию, типу квеста и локации, в которой эти квесты берутся. Красным подчеркнуто, где и у кого можно взять данный квест.

## Локация: Вольная гавань

### Жизнь в Вольной Гавани (10 уровень)

Задание берется у Генри в западной части площади. Его можно выполнить тридцать раз за день, но только за первые десять вы получите большое количество опыта и денег. Поручения достаточно просты и чаще всего заключаются в том, что вам необходимо забежать в определенную лавку и приобрести какой-нибудь предмет, поговорить с другими NPC или убить несколько мобов.

*Награда: нумии, опыт, громкие флейты, эмблемы мечты.*

### Карта желаний

Чтобы получить это задание, нужно обратиться к Рио. Однако доступным оно становится только в процессе выполнения квеста «Жизнь в Вольной гавани».

Суть задания заключается в том, что Рио отправляет вас к случайному NPC, желание которого вам придется выполнять. Поручения простые, поэтому у вас не должно возникнуть трудностей с его прохождением. Есть вариант, что вас попросят принести мясо волка — не спешите их убивать. Возможно, из-за разницы в уровнях оно не выпадет, тогда вы можете купить его у NPC Мигеля.

*Награда: опыт, нумии, 10 очков дипломатии и карта желаний.*

### Приручение питомца (10 уровень)

Квест берется у Рейчел на Улице Мастеров. Она попросит вас найти паренька по имени Тимми, который бежит с северной стороны библиотеки и принести ей свисток. За это она предложит вам на выбор одного из трех питомцев: волка, черепаху и барашка. Квест можно выполнять три раза в день.

*Награда: один питомец за одно прохождение квеста.*

### Руководство по кулинарии (15 уровень)

Для прохождения квеста вам не нужно иметь профессию повара, но если она уже изучена, то вам засчитаются дополнительные очки в профессию. Возьмите квест у Мигеля Улицы Мастеров. Он предложит одно из двух заданий. Время выполнения 1 час.



ХЛОЯ ДАТТ ЗАДАНИЕ «Алхимик: Тайна», в награду за которое вы получите опыт профессии «Алхимик» (если она выучена), зелья для восстановления маны и, возможно, вино на опыт или рецепт на него.

1. Приготовить волчье мясо. Сырое мясо можно выбить из волков или сразу купить у Мишеля. В инвентаре у вас появятся дополнительные предметы. Нажмите правой мышью по дровам, чтобы разжечь огонь, и по вилке, чтобы приготовить мясо. Кроме зажаренного, у вас может получиться горелое и недожаренное мясо, которое для квеста не годится. Подгорелое мясо не стоит выбрасывать, его часто просит принести Генри по квесту «Жизнь в Вольной Гавани».

2. Приготовление фруктов. Инвентарь вы получите тот же, а вот за фруктами придется бежать на остров, который находится чуть севернее от Радужного острова (Ярмарка Кошмаров), так как растут фрукты только там.

*Награда: немного опыта, очки повара, случайные запас съестного и шанс получить уникальный кулинарный рецепт.*

### Руководство по алхимии (15 уровень)

Квест дает Хлоя на улице Мастеров. Поговорив с девушкой, соглашайтесь и на задание. На столе рядом с ней заблестят различные предметы. Это будут растворитель в бутылках и прах демона в сосуде в виде песочных часов. В общем чате синим цветом будет написано, какой из этих предметов нужно взять, а затем положить в алхимический тигель справа от стола. Вам нужно будет смешать три ингредиента в разной последовательности и пройти задание два раза. Каждый раз ингредиенты нужно добавить за 20 сек.

*Награда: опыт, 5 банок восстановления маны и один напиток «Грез» для вашего уровня, а также шанс получить уникальный рецепт по алхимии.*

### Ученик (20 уровень)

Возьмите квест у Рио в западной части площади. Затем отправляйтесь в библиотеку к Назариус, который выдаст вам книгу. Прочтите ее, не выходя из здания, и получите вознаграждение от Назариуса — еще одну книгу.

*Награда: немного опыта.*

### ГЕПТАМЕРОН

Квест можно выполнять три раза в неделю. Берется он у Назариуса в библиотеке, после чего вы получите книгу «Улыбка для Гептамерона», а так же свиток опыта.

С книгой вы сделать ничего не сможете, поэтому бегите к NPS, указанному в книге и берите продолжение задания. Теперь вам придется несколько раз пробежаться по городу и получить награду у Генри.

*Награда: опыт, свиток увеличения опыта, а также одна из семи книг Гептамерона (при сборе всех семи книг, вы получите ачивку).*

### Проводник в Вольную Гавань

Квест берется у Бакли внутри библиотеки. Вы получаете на руки картинку с видом каких-либо объектов внутри города и локатор. Кликая по локатору, в чате вы увидите подсказку, в каком направлении нужно двигаться. Периодически сверяясь с ним, вы без труда найдете нужное место, где еще раз активируете локатор, а затем возвращаетесь к Бакли за наградой.

*Награда: немного опыта и одна карта, за сбор которых начисляются ачивки.*

### Беги, Лола, беги

Квест берется у Галаилас в центре парка. Вам нужно будет соревноваться с Лолой в скорости бега по городской стене. У бегуни есть возможность кидать замедляющие ловушки, поэтому старайтесь бежать чуть сбоку и впереди нее. А чтобы уравнивать шансы, вам заранее выдадут навык на увеличение скорости. Квест длится 15 минут.

*Награда: немного опыта, 3 звездных осколка до 40 лвл (с 40 лвл — Энерголит 1 шт.) за каждый забег с Лолой.*

### Парфюмер / Запах Женщины

Перед тем как взять квест у Рио, женский персонаж должен пригласить в группу мужской и, соответственно, быть лидером группы. И пока не найдете партнера лучше вообще не начинайте квест. На выполнение дается один час.

Стартовый NPC для девушки: Рио и Парфюмер



БАКЛИ ДАЕТ ЗАДАНИЕ «Проводник в Вольную гавань», в награду за выполнение которого вы получите карты.





Парфюмер

(крепость Львиного Сердца).

Стартовый NPC для мужчины: Рио и подполковник Шефлон (Старый квартал).

Для начала девушка идет к Парфюмеру и выбирает духи со случайным ароматом. Затем она использует духи (кликнуть правой мышью) — на персонаже мужского пола появится соответствующий бафф и надпись, какими духами он теперь пахнет.

Как только мужчина получает эффект от духов, он находит подполковника, у которого он должен выбрать тип духов, который был использован девушкой. После этого он получит случайный подарок, который должен ей отдать.

Теперь девушка может вернуться к парфюмеру и выбрать правильный подарок, который она получила от мужчины.

*Награда: опыт, социальные очки, свитки действия, репутации дипломата.*

*Достижение:*

*Если персонаж использует все 10 ароматов духов, он получит звание «Звезда обаяния».*

### ТОРГОВОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Квест рекомендуется проходить как можно чаще, ибо за него даются хорошие деньги. Для начала поговорите с Кристофером, который стоит недалеко от аукциона. Он предложит вам начать свой бизнес и в качестве ознакомления посетить некоторых NPC за пределами города, это будут торговцы около гильдейских порталов.

После ознакомления можно будет два раза в день брать основной квест. Поговорив с Кристофером, откройте инвентарь на закладке «Торговля». Вы увидите внизу две цифры — количество денег на данный момент и количество, которое можно заработать. После этого подойдите к Ишша и купите у нее хлеб на все имеющиеся

деньги. Затем бегите к следующему по списку NPC, продавайте имеющийся товар и опять закупайтесь на все деньги (на карте указано в какой последовательности оптимальнее всего посещать торговцев для получения прибыли в кратчайшие сроки). Покупать нужно верхний в списке товар. И так пока вы не получите нужную вам сумму. Сдать квест нужно Кристоферу.

Единственный минус квеста — невозможность пользоваться телепортами и навыком «городской портал», также вы не можете попасть в подземелья. Но результат стоит потраченного времени: *вы получаете опыт, очки репутации торговца, за первое прохождение квеста — одну золотую нумию, за второе — две золотые нумии.*

### Ресурсы для Гильдии (35 уровень)

Поговорите с Ингбер на Улице Мастеров. Он попросит принести ему определенный предмет, который можно изготовить с помощью алхимии, кулинарии или ремесленничества. Если они у вас не прокачаны до нужного уровня, вы можете купить предмет на аукционе или у других игроков. Квест состоит из трех этапов.

*Награда: опыт.*

### Кормление на скорость (35 уровень)

Чтобы получить задание, поговорите с Танцором Ветра в Тенистом Парке. Когда вы возьмете квест, у вас будет 15 минут на его выполнение, а в инвентаре автоматически появятся 25 Сладкого Хлеба, Пустая бутылка и Пустое Блюдо. Ваша задача — накормить этим хлебом своего питомца, чтобы его уровень радости стал равным 25.

После «лакомства» его характеристики могут измениться не в лучшую сторону. Об этом вы сможете узнать по появившемуся значку в правом верхнем углу экрана, там же где отображаются ваши баффы. От полученного питомцем отравления будут зависеть ваши дальнейшие действия.

Если питомец подавился или у него пищевое



Танцор Ветра



ДАЛИАНТЕ

отравление, то вам нужно напоить его водой.

Если питомец больше не хочет кушать хлеб, то вам необходимо дать ему ягоды или выпить вина.

Если питомец поперхнулся водой, то вам необходимо накормить его хлебом.

У Мигеля можно получить вино Долины ручьев. Для этого ему нужно принести бутылку с водой и подождать 1 минуту. Вино снимает абсолютно все негативные состояния с питомца и дает 1 очко радости.

Месторасположение фонтана и кустов с ягодами вы найдете по автопоиску в описании квеста.

*Награда: опыт для вас и немного опыта для вашего питомца. Также есть небольшой шанс получить свитки перерождения питомца и сферу опыта, которая дает 4 миллиона опыта питомцу.*

## Локация: Пески Забвения

### Вступление в охотники (20 уровень)

Квест берется у Далианте в Песчаном городе и выполняется так же, как и «Жизнь в Вольной гавани». Вам нужно будет что-то принести, кого-то убить и вернуться за наградой к Далианте. Квест можно проходить 10 раз за день, а наградой будут опыт, очки охотника и возможность получить карту сокровищ.

### Друг гномов (33 уровень)

Поговорив с Арберт Сильномолот в поселке Длинные Ружья, вы получите задание, которое можно проходить десять раз за день. Выполняя поручения, вам придется убивать мобов и общаться с другими NPC, за что в награду получите немного опыта, нумии и карту одноименного поселка (дается, если вы закончили задание уже шестой раз).

### Умиравшие от жажды (30 уровень)

Задание берется у старца Нуззена в районе руин и выполняется десять раз в день.

Он предложит вам напоить водой людей,

страдающих от жажды. Берите продолжение квеста у того из них, чье количество жизни приближено к максимальному и отправляйтесь к ближайшему оазису за водой. Воду нужно будет принести три раза, пока NPC не умер от жажды. По пути вам будет мешать песчаная буря.

*Награда: немного опыта, нумии.*

### ЗАЩИТНИК РОДНИКОВОЙ ВОДЫ (36 уровень)

Задание дает Алан Мур, выполняется оно десять раз в сутки. Вам нужно будет каждый раз убить десять мобов и не допустить, чтобы они прошли через ворота в течение нескольких минут. Причем ломиться они будут с нескольких сторон, а вам за пределы ворот выходить нельзя, иначе задание будет провалено, благо монстры передвигаются медленно и имеют небольшое количество жизни.

*Награда: немного опыта, нумии, а так же карта «Колодец жизни» после пяти и более выполнений задания.*



Нүззєн



# БОЛЬШАЯ РЫБАЛКА

Ивент «Большая рыбалка» является ежедневным и доступен всем персонажам, достигшим двадцатого уровня. Каждый день (начиная с 7:00, 10:00, 13:00, 16:00, 19:00 или 22:00) в течение одного часа можно взять квест на соревнование у Нойсена Глазастого. Поговорив с ним, вы получите удочку, которую удобно сразу переместить из инвентаря на панель быстрого пользования. Как только захотите порыбачить, встаньте на берегу водоема и используйте удочку, кликая по ее иконке. За 30 минут нужно поймать как можно больше рыбы и затем обменять ее на медали рыболова у Нойсена.

За каждые 10, 30, 60, 90, 120 или 250 медалей вы получите различную награду — опыт, монеты или свитки. Количество полученного опыта будет зависеть от числа медалей, а денежное вознаграждение — еще и от вашего уровня (чем он выше, тем больше получите монет). Если вы ниже сорокового уровня, то можете получить свиток мудреца, если выше — свиток пророка. Также есть шанс, что вам достанется голубой свиток сокрытой энергии.

После того, как добудете 250 монет, вы получите достижение, а если сделаете это трижды за сутки — заработаете титул «Золотая удочка».

## Советы:

- Первое и самое главное для успеха — максимально освободите инвентарь. Уберите на склад все, что только можно.
- Перед рыбалкой обязательно призовите питомца и сразу поставьте его в режим защиты. Если вы поймали краба-людоеда или на вас напал краб, пойманный другим игроком, то вы можете нажать кнопку Tab, выбрать цель и отправить в бой питомца, а сами продолжите удить.
- Чтобы не засорять инвентарь, мусор в виде водорослей, башмаков и досок выбрасывайте сразу.
- Старайтесь не терять время, сдавая Нойсену по 5-10 рыбок, а забивайте инвентарь рыбой под завязку. Если в улове одновременно окажутся рыбы трех видов

Список того, что может стать вашим уловом:



**БЕЛЫЙ АМУР**  
ОБМЕНИВАЕТСЯ НА 1 МЕДАЛЬ



**МНОГОГЛАВАЯ РЫБА**  
ОБМЕНИВАЕТСЯ НА 2 МЕДАЛИ



**ВОДОЛЮБИВАЯ РЫБА**  
ОБМЕНИВАЕТСЯ НА 3 МЕДАЛИ



**ЗОЛОТАЯ РЫБА**  
ОБМЕНИВАЕТСЯ НА 15 МЕДАЛЕЙ



**ПЛАВУЧЕЕ ДЕРЕВО**



**СНОШЕННЫЕ БАШМАКИ**



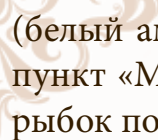
**ВОДОРΟΣЛИ**



**САМОЦВЕТ ОХОТЫ НА ДЕМОНОВ**



**КРАБ-ЛЮДОЕД**



(белый амур, многоглавая и водолюбивая рыба), у NCP появится дополнительный пункт «Много рыбы». За такую комбинацию дадут 10 медалей. А если сдавать этих рыбок по отдельности, то получите только 6 медалей.

Рыбалка — это хороший способ отвлечься от городской суеты, заработать приятные бонусы и посоревноваться в удаче с такими же энтузиастами-рыбаками как и вы.

# Ярмарка кошмаров

Веселые клоуны и акробаты, забавные фокусники и жонглеры, дрессированные крокодилы и коты — всего этого вы никогда не найдете на Ярмарке кошмаров. Мы предлагаем вам веселье иного характера! Комната с ядовитым газом, проверка на сообразительность и избиение гоблинов станут для вас не просто развлечением, а смертельной игрой, за которую вы можете получить от нас приятные подарки. Мы озолотим любого, кто останется жив после наших конкурсов!

Итак, ужасная ярмарка проходит по вторникам, четвергам и субботам. Участвовать в ней можно один раз в день.

Награда: опыт, игровые жетоны. За жетоны вы сможете приобрести мерцающие осколки звезды, осколки звезды энергии и сокровища Бодолокса. А у NPC Мейда вы можете обменять жетоны на золотые монеты.

Чтобы попасть на эту Ярмарку, вам нужно достигнуть как минимум 20-го уровня и в группе не менее трех человек телепортироваться на Остров Крайний. Там следует поговорить с NPC Лапасом. Еще можно нажать «Т», выбрать Ярмарку из списка возможных инстов и подтвердить свое участие. В последнем случае ваша группа соберется случайным образом.

Радость и удовольствие вы будете получать в четырех комнатах.

## Комната первая — газовая камера



Вы должны дождаться всех членов группы и взять квест у ближайшего NPC. Вся комната будет заполнена зеленым ядовитым газом, забирающим ваши HP. Однако по

залу будет хаотично двигаться светящийся круг, который сможет вас вылечить, если будете находиться внутри него. Ваша задача — находясь внутри круга, перебраться в другой конец комнаты. Там вы сдадите квест и через телепорт попадете в следующую комнату.



В этой комнате будут стоять NPC Саймон, три куклы под номерами 1, 2, 3 для него и такие же три куклы для вас. Квест берут три человека из группы и выполняют по очереди. Вам нужно будет следить за тем, что говорит Саймон и выполнять его указания. Вы можете получить следующие советы:

- «Атакуй того, кого атакую я». Вы должны ударить свою куклу с таким же номером, которую бьет Саймон.
- «Делай то, что я говорю». Атакуйте куклу, номер которой он называет.
- «Делай то, что я говорю и то, что я делаю». Делайте то, что делает Саймон. Если он просто стоит, то делайте то, что он говорит.
- «Не делай того, что я говорю, но и не стой без дела». Бейте любую куклу, но не под таким же номером, которую атакует он.
- «Делай или не делай то, что я говорю, но только не стой». Атакуйте куклу, но не ту, которую он бьет и не ту, о которой говорит.

Если не запутались и сделали все правильно — поговорите с NPC, получите награду и переходите в следующую комнату.

## Третья комната — весы

Внутри зала вы увидите NPC, у которого возьмете задание, и два круга, каждый из которых является чашей весов. Вам нужно будет уравновесить круги-чаши, помещая вовнутрь любых своих персонажей и гоблинов — все они имеют разный вес. Лишних гоблинов можно убивать.





Гоблины и гномы весят по одной единице. Люди, эльфы и вампиры — по две, франгоры — по три.

Когда несколько раз уравновесите весы, и NPC останется доволен, можете считать данный этап выполненным и переходить к следующему.

## ЧЕТВЕРТАЯ КОМНАТА — СБОР АНТИКВАРИАТА



Вы окажетесь в большой комнате, где за отведенное время нужно будет собрать как можно больше антиквариата, ассортимент которого будет постоянно обновляться. Периодически вам будет мешать мелкий гоблин, который может подбежать и застанить на пару секунд, и донимать мухи, которые будут вас атаковать. Против мух можете вызвать пета и поставить его в режим защиты.

**Титулы за сбор антиквариата:**

- 40 шт. — Бодолокс
- 50 шт. — Бодолокс II
- 60 шт. — Бодолокс VI + VIII

Когда время закончится, сдайте квест появившемуся NPC и получите награду.



Форт Ротулор — первая инстант-локация, которая становится доступной игрокам начиная с пятнадцатого уровня.

Чтобы попасть в нее, нужно сначала подтвердить свое участие через панель доступных событий или заранее собрать команду и поговорить с разведчиком Каппом при входе в форт.

## Форт Ротулор

Локация представляет собой большое помещение с кучей мобов и двумя боссами. Визуально комнату можно разделить на три участка: две боковые площадки, на которые можно подняться по лестнице, и центральную часть. Первый босс находится в центре комнаты, и ему сразу можно надавать тумаков. Но предпочтительнее будет следующая тактика: сначала убейте мобов на входе в помещение, потом поворачивайте направо, поднимайтесь на площадку и зачищайте ее от монстров. Так вы окажетесь в дальнем правом углу комнаты, откуда следует направиться к боссу и расправиться с ним. Это убийство служит игрокам скорее в качестве разминки, ибо босс не имеет никаких особенностей и убивается на раз-два.

Далее двигайтесь по диагонали в нижний левый угол комнаты, поднимайтесь на площадку и убивайте всех оставшихся мобов.



Сделать это очень важно, потому что когда вы начнете атаковать второго босса, все недобитые ранее mobs сагрятся на вас.

Вторым боссом является чернокнижница Дебора Лилит. Да, та самая Лилит, которая была одним из лидеров



Легиона Штормов. Периодически она будет использовать массовые атаки, а через некоторое время превратится в огромного паука.



В самом форте есть несколько квестов, которые необходимо пройти.

Сестринская любовь. Квест берется у Мелани прямо на входе в форт. Находясь внутри инста, поговорите с охранником в правой части комнаты. После этого появится Безумный Жерар, которого вам нужно будет убить. Затем еще раз поговорите с Мелани и получите в награду оружие для своего класса и два мерцающих осколка звезды.

Цена искусства. Квест берется у барона Саврени в Вольной Гавани. Он попросит убить Лилит, а в награду даст опыт, карту форта Ротулор и мерцающий осколок звезды.



Игрушка Азура. Иногда в инсте появляется маленький дракончик и просит принести ему любимую игрушку. Где же она может быть? Конечно, у Лилит. Убейте ее и порадуйте зеленого мальчика.





# КАНЬОН ФАРАОНОВ

Этот ивент доступен пять раз в сутки и служит для получения дропа и опыта. Попасть в инсту игрок может начиная с двадцатого уровня. Для этого ему достаточно нажать «Т» и подтвердить свое участие или прийти уже собранной командой от трех человек к NPC Ладро, который стоит на входе в долину. Сам же каньен находится в южной части Песков Забвения на западном берегу реки.

После телепортации вы окажетесь внутри здания, где у вас будет возможность двигаться только по коридорам. После зачистки первой комнаты вы встретите босса, который не обладает никакими дополнительными атаками. Убить его довольно легко.



Поднявшись по лестнице и пройдя еще один коридор, вы окажетесь на крыше, где вас встретят несколько серьезных мобов. Осторожно по одному убейте их, восстановите НР и МР, после чего прыгайте вниз — там будет находиться второй босс. Юрий будет использовать массовые атаки и снижать ваш уровень защиты, а после того, как застанит танка, начнет атаковать персонажа, наносящего максимальное повреждение. Следите за уровнем жизни вашего питомца и пейте банки, если жрец не успевает всех вылечить.

Дальше держите курс на огромную пирамиду прямо от выхода. По пути будет много мобов высокого уровня, поэтому идите кучно и не спеша. Наверху пирамиды вы увидите третьего босса — Мортиса Разорителя.



Он обладает высокой атакой, способностью парализовать вас и возможностью массового стана, во время которого вы не сможете использовать банки, поэтому всегда держите уровень жизни на максимуме. Также он будет призывать скарабеев, которые особенно любят полакомиться жрецами. Массовый стан будет накладываться в виде дебаффа в два этапа. Избежать стана можно, если после появления первого дебаффа использовать горшок, который выпадает из скарабеев.



На всей территории между вторым и третьим боссом будут ошиваться различные монстры. Среди них вы заметите товарищей, закованных в колодки. Так вот, если убить десять таких мобов, то появится дополнительный босс Апофис. Следите в чате за тем, что он будет говорить. В зависимости от того, что он скажет, определенным членам команды нужно будет расходиться или сближаться. При неправильных действиях, вы можете получить весьма значительный урон.



# БЛУЖДАЮЩИЙ МАЯК

Попасть в локацию можно пять раз в день, и делается это, как обычно, через панель походов. Само приключение займет минимум минут тридцать. В процессе прохождения инсты вы встретите шесть боссов, поэтому заранее запаситесь банками и спланируйте свое время, чтобы в самый ответственный момент не пришлось покинуть пати.



Свое путешествие вы начнете у выхода из крепости, за воротами которой расположена ферма. По пути вам встретятся пираты, убить которых не составит труда. Двигаясь по диагонали направо, вы окажетесь в лесу, где и повстречаете первого босса, но, прежде чем атаковать его, зачистите всю ближайшую местность от пиратов. Чтобы без потерь убить эту рыбину-мутанта, нужно знать, что босс может атаковать по площади только впереди себя, поэтому вся пати кроме танка должна стоять у него за спиной.





Далее вас ожидает дорога к морю. Вам придется пройти через лес, наполненный кровожадными и хитрыми пиратами. Некоторые из них будут вооружены огнестрельным оружием и смогут замедлять вас. Пройдя лес, вы обнаружите вход в пещеру, она-то и выведет вас к пляжу.

Пиратов на берегу нельзя не заметить, а вот скрывающиеся под водой крабы могут начать атаковать в самый неподходящий момент, поэтому двигайтесь на расстоянии от воды, пока не увидите корабль. Перед ним находится небольшой остров и трап, на котором стоит второй босс.



Он тоже обладает массовой атакой и вешает кровотечение, отнимающее ваше здоровье каждую секунду. Чтобы не попасть под атаку, танк должен удерживать босса на трапе, а все лечащие и дистанционно атакующие персонажи должны находиться на острове.



Пробежавшись по пляжу и заодно разрушив несколько пушек для квеста, справа вы увидите разлом в скале, в конце которого будет лестница. Поднимайтесь по ней и убивайте третьего босса. За победу вы имеете шанс получить хорошую амуницию и оружие.



Выйдя из разлома, плывите к огромной башне в море. Расправившись с охраной у входа, бегите к телепорту, который выведет вас на крышу. Там вас встретят сразу два босса — девушка с двумя клинками, которую нужно убивать первой из-за ее масс атаки, и пират с внешностью Джека Воробья.



Затем поднимайтесь по лестнице еще выше, ибо там вас ждет последний босс — смесь морепродуктов с огнестрельным и холодным оружием. Он обладает массовой атакой и приличным запасом жизни, а также периодически вызывает двух скелетов с веслами. Скелеты со временем исчезнут сами, главное, чтобы они не успели

навредить магам и лекарям. Чтобы убить босса, вам придется изрядно попрыгать, но если вы дошли до него, то значит, ваша команда уже сыгралась и может правильно и быстро выработать стратегию боя, а это первый шаг к победе. Удачи вам в поисках сокровищ!





# МИРНАЯ ДОЛИНА

В этом ивенте можно участвовать три раза в день. Перед первым посещением локации подойдите к пет-дилеру Этрин, которая стоит рядом с Хиксом, и получите у нее небольшой квест. Теперь поговорите с самим Хиксом, и он сразу выдаст вам навык для ловли душ, который стоит сразу перенести на панель быстрого доступа. После этого через панель походов подписывайтесь на участие в ивенте. Заранее освободите как можно больше места в инвентаре, потому что каждая пойманная душа переместится туда в виде камня души питомца.



Когда группа участников телепортируется в локацию, вы окажетесь на маленьком острове и увидите NPC, у которого возьмете два квеста. Далее у вас будет выбор между тремя другими островами, на которых обитают три вида мобов: хнумы, воздушные элементали и скарабеи.

Лучше не распыляться между мобами, а выбрать один вид и ловить только его. После отлова десяти петов одного вида (неважно, поймает их один человек или несколько) появится элитный моб, из которого может выпасть случайный свиток для пета. Поэтому лучше группой охотиться на один вид, а уже потом переходить к следующему. Если успеть убить всех трех элитных мобов, появится еще один редкий пет другого вида.

На каждом острове будут сломанные ловушки и несколько мобов возле них. Когда вы почините ловушку, пробегающий мимо нее моб начнет подсвечиваться синим и не сможет двигаться. Если ловушка активирована, но не действует на моба, вы можете атакой загонять его в зону действия. Убейте обездвиженного моба, и, если на его месте появится душа, — используйте выученный навык «ловля душ».



Пойманные петы могут оказаться разных цветов и с различным рейтингом, но советую оставлять себе всех, чтобы в дальнейшем использовать их для скрещивания с лучшим питомцем, таким образом повышая характеристики последнего.

В процессе участия в ивенте вы можете получить: множество питомцев с разными характеристиками, еду и книги навыков для них, а также случайные свитки для петов.

И помните — хороший питомец может стать не просто полноценной боевой единицей и доставить врагу много неприятностей, но и решить исход битвы.



## СИСТЕМА PvP

Разработчики Forsaken World предложили игрокам особенную систему PvP, которая сумеет удовлетворить самых требовательных пользователей, преследующих разнообразные цели. Именно здесь каждый может проявить себя в качестве убийцы-одиночки или же продемонстрировать мастерство ведения командного боя на Аренах. Тут открываются возможности полномасштабного развертывания гильдейских войн, в которых многое зависит не просто от сил соперников, но и от продуманной тактики. И именно здесь настоящий бескомпромиссный боец испытает неповторимое волнение и азарт в погоне за душами и сокровищами своих врагов.

Система боя игроков между собой в Forsaken World открытая. Это значит, что каждый может напасть и, соответственно, быть атакованным практически любым игроком. Правда, все веселье начинается, как только вы достигнете 30 уровня. Следует также знать, что на карте есть безопасные зоны, к которым относятся города и небольшие области вокруг телепортов. В таких зонах просто так напасть на другого игрока у вас не будет возможности, однако вы и сами будете там защищены.



По достижении 30 уровня, когда вы сможете вступить в сражение с другими игроками, вам станет доступно умение Пробужденный гнев. Оно применяется только против других игроков и значительно (хоть и на краткий срок) увеличивает наносимый вами урон. Следить за уровнем гнева вы сможете по желтому индикатору над головой вашего персонажа. Для того, чтобы поддерживать у себя это умение, необходимо собирать части души вашего противника, которые будут отлетать от него в виде желтых сфер во время сражения.

Также у вас появится возможность настроить два режима атаки для удобства

игры. Например, один для мирных целей, другой — для комфортного уничтожения противников. Здесь следует отметить то, какие цели вы будете считать защищенными и не сможете напасть на них, скажем, по неосторожности. Среди таких целей могут значиться игроки с различным количеством очков РК, а также члены корпусов или гильдий. Аналогично у вас будет возможность выбрать тех участников игрового процесса, нападение на которых будет для вас приоритетной задачей: монстров или же других игроков.

## Что означают цвета имен игроков?

Красные (разные градации цвета) имена — игрок с очками РК. Чем насыщеннее цвет имени, тем больше очков РК у игрока. Если вы убьете такого игрока, то вероятность того, что с него упадет что-нибудь, довольно высока.

Оранжевые имена — такие игроки уже нападали на других игроков и их питомцев. Если такой игрок убьет противника с белым именем, то он станет Красным, и не станет, если Белый игрок все-таки одержит победу. Вероятность выпадения непривязанных вещей с таких игроков составляет 2%.



Белые имена — игроки, которые не участвуют в PvP, и с которых вам что-то перепадет с вероятностью также 2%.

В игре присутствует отдельный рейтинг для тех, кто любит сражаться с другими игроками и хочет доказать всем, что именно он — самый беспощадный воин, успешнее других истребляющий все и всех на своем пути.

## Агрессивный игрок может потерять многое...

За большое количество очков РК предусмотрены штрафы. Во-первых, это

резкое снижение срока службы амуниции и оружия в случае вашей смерти. Для того, чтобы потом восстановить прежние характеристики брони, необходимо будет пользоваться специальными полезными предметами — осколками Титанума. Однако цена их использования за каждые пять раз возрастает. Во-вторых, это вероятность того, что с вас упадет награда сопернику. Об этом речь шла выше.

Помните, что одно очко РК исчезает в течение часа. Снимать очки РК можно с помощью системы обмена очков наставничества: за 100 таких очков можно снять один балл РК. Такую процедуру можно проводить неограниченное количество раз в день.

## Поля битвы

В мире существуют безопасные области, где просто напасть никто ни на кого не сможет, а есть, соответственно, зоны, открытые для боя и **свободного PvP**. Здесь для всех тех, кто уже успел получить 30 уровень, открывается неограниченное пространство для сражений: внезапных нападений, подкарауливания своих обидчиков и выяснения отношений.



Также, если позволяет уровень и ваш предполагаемый противник уже не участвует в бою, у вас есть возможность предложить ему **дуэль**. Для этого необходимо выбрать потенциального оппонента и через меню отправить ему приглашение. У вашего соперника будет возможность либо согласиться, либо отвергнуть ваше предложение. Такие дуэли могут проходить и в безопасных зонах.

С 45 уровня для вас открываются врата **арен**: 3 на 3 и 6 на 6. Как за победу, так и за поражение на арене вы и ваши соратники получают очки, за которые можно будет приобрести специальные предметы для арены. Например, эликсиры, повышающие



уровень здоровья или маны, так как обычные эликсиры на данных территориях не действуют. Также за очки арены можно будет приобрести и другие ценные вещи вроде амуниции фиолетового цвета, обладающей высокими характеристиками. Максимальное количество раундов на арене — три, каждый из них длится не более пяти минут.

## ГИЛЬДЕЙСКИЕ ВОЙНЫ

Отдельной частью системы PvP являются войны гильдий. В рамках такого массового состязания вы в полной мере ощутите, каково это: сражаться с братьями по оружию плечом к плечу. Здесь вы сможете доказать соперникам, что вы действительно сильные воины, искушенные в тактике ведения боя. Это не только поле отстаивания чести гильдии, но и место, где каждый может снискать себе славу, повергнув своего врага.

Суть заключается в том, что одна гильдия делает другой предложение о развязывании войны. В случае согласия начинается поединок. Гильдия, члены которой убьют больше всего игроков противника за 30 минут, будет признана победителем.

И в GvG особое внимание стоит уделить гневу. Частицы душ соперников будут появляться во время боя, и их можно будет собирать по ходу битвы. Этот важный момент может легко решить исход поединка, даже если существует разница в уровнях соперников.

Как вы уже убедились, система PvP в Forsaken World дарит игрокам такое же разнообразие и свободу выбора, как и игра в целом. Организация мира с точки зрения сражений с другими игроками найдет одобрение и интерес у истинных ценителей поединков и любителей духа соперничества. Более того, система организована таким образом, что понравится даже многим любителям PvE, ведь найти для себя что-то новое никогда не поздно. С нетерпением ждем открытия игрового мира и готовимся к эпическим сражениям!

Какой элемент системы PvP в Forsaken World больше всего понравился вам?





## ПОСЛЕСЛОВИЕ



Малая цель — описать главные аспекты игры до тридцатого уровня — достигнута. Но работа над «Книгой новичков» продолжается, ведь в игре еще столько интересного! Мы всегда будем рады получить от вас отзывы и замечания. А пока — приятного всем чтения!