

Мир Эйры

- [История мира Эйры](#)
- [Долина триумфа](#)
- [Собрание сочинений](#)
- [Обновления](#)
 - [Рождение Хаоса](#)

История мира Эйры

§1. Диос создаёт мир

В начале времён 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 нарёк её Эйра. Земля Эйры была безжизненной и пустой, и лишь огромное древо вздымалось к самому небу. На вершине древа Диос увидел необъятное Звёздное Колесо. Бесчисленные звезды сияли на нём, и Диос понял, что из этих звёзд выложены лики богов. Он ясно мог разглядеть себя и Ниос в звёздных 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 ещё 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 нашла Эйру и, следуя своей природе, решила разрушить её. Однако, приблизившись, она увидела Звёздное Колесо и была очарована им. Ниос не знала, что Диос предвидел её пришествие и сумел нанести на Колесо особые знаки. Те знаки побудили Ниос покинуть Эйру и отправиться вслед за Диосом. Но перед тем Ниос послала в мир Эйры собственное дитя, Мильвада. Мильвад обладал огромной силой и лишь одним желанием — разрушать. Мильвад пришёлся 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, суровом северном континенте. Сотню лет продолжалась эта битва, и Норт был разрушен до основания, погрузившись в океан. Мильвад был побеждён и бежал от гнева хранителей Эйры. В беззвёздной 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 Оста, чтобы исцелить раны, нанесённые Мильвадом. На Осте она повстречала человека по имени Корвус и полюбила его. Зная, что однажды Корвус состарится и умрет, Шалия смешала божественную сущность, наполнявшую её, с кровью возлюбленного. Так Корвус стал бессмертным и обрёл 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, утончённы 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 истощён, 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 тяжёлой 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.

§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 объединённое воинство настигло его, Мильвад из последних сил вдохнул жизнь в кости древнего существа. Так появился Дэзил, огромный дракон. Осознав себя, он назвался 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 жадой разрушения, которой его наделил Мильвад. Однажды он повёл легионы ужасных созданий против обитателей Эйры. Люди, самые решительные в битве, объединили под своими знамёнами все остальные расы и победили армии Дэзила. Но в мрачных подземных пещерах Дэзил готовит новое вторжение...

[На сайт игры](#) Image not found or type unknown

Долина триумфа



Долина Триумфа - крупная игровая локация, рекомендованная игрокам 60+ уровня. В этой локации располагается столица империи Апелио, столица Осты - Хоссингер. Уровень монстров: 60 - 80.

На границе Долины Триумфа и Волшебной пустоши находится Цитадель Ночи, ныне занятая войсками барона Гхеда. Их главная задача - не допустить проникновения монстров из Волшебной пустоши в Хоссингер. На западе находится тренировочная База Львиных Сердец, где обучают юных рекрутов. На Востоке - Долина Сумерек.

В Долине триумфа игроку предстоит выполнить цепочку квестов основной линии по [выбору веры](#), а так же по выбору [второй веры](#).

Не игровые персонажи:



- [NPC](#), с которыми взаимодействует игрок при выполнении цепочки квестов.
- [Склад](#). Служащего банка можно найти в Долине Сумерек и на Базе Львиных сердец.
- Почтовый ящик находится в Долине сумерек и на Базе львиных сердец.
- Торговец зельями - можно купить зелья на [ОЗ](#) и [ОМ](#) до 60 уровня. А так же зелья за золотые монеты, которые за один раз восстанавливают ману или здоровье. НПС находятся на всех точках телепортации: Санни - Долина сумерек, Аркус - Деревня дозорных, Селеста - Алая вилла, Чилана - База львиных сердец.
- Торговец оружием Молотобоец Найтел на Базе Львиных сердец - можно [усилить](#), [переплавить](#) снаряжение, заново [оценить](#) его, [перенести заточку](#), вставить, вынуть и соединить [самоцветы](#).
- Торговец доспехами Саймир на Базе Львиных сердец - можно [усилить](#), [переплавить](#) снаряжение, [перенести заточку](#), а так же купить базовую экипировку.
- Мнемолиты телепортации и НИПы-телепортисты.
- Страж Мира - НПС, который нападает и почти всегда убивает персонажей с [красным ником](#).
- Представители Торгового союза для выполнения [Торгового путешествия](#).

Телепортация:

- Долина Сумерек
- База Львиных Сердец
- Алая вилла
- Деревня дозорных
- Хоссингер: Сумеречные покои, Сумеречная галерея, Портал Дирижабля Сумерек

Ресурсы

Ресурсы для профессии Травник

8 уровень	Мерцающая трава Лоза из омута
-----------	----------------------------------



Ресурсы для профессии Рудокоп

6 уровень	Железная руда
-----------	---------------



Входы в подземелья :

- [Цитадель ночи](#) - источник [рун](#). Вход доступен по средам с 12:00 до 23:00 (3 раза в неделю). Вход: НПС Барон Киль или через [систему подбора отряда](#).

Особенности локации:

- локация доступна с 20 уровня персонажа, однако рекомендована для игроков 60+ уровня;
- находится самый крупный город - Хоссингер, где присутствуют множество НПС, входы в подземелья и квесты.
- Раз в 10 часов появляются душа [питомцев](#) Хрустальной акулы в Шепчущем лесу.



феникса.



[На сайт игры](#)

Собрание сочинений

Немного мрачноватые, немного циничные, порой с предсказуемым финалом, а порой крайне неожиданные и нелогичные, эти книги передают атмосферу игры.



Каждую из книг собрания сочинений можно найти в книжной палате у Назариуса в Хоссингере, выполняя ежедневный квест "[Учеба](#)".

Их можно прочитать в момент получения, а так же потом найти в интерфейсе [достижений](#). За каждую собранную полностью коллекцию вы получите достижение, а за первую - ещё и социальное действие "Смех" в придачу.



- Социальное действие - **Смех**.

Знание этих книг может пригодиться при ответе на вопросы Назариуса в ежедневном квесте "[Чтение](#)".

Полное собрание сочинений

- Бездна
- Призраки гавани
- Полуночник
- Распутье
- Темное море
- Песнь дня
- Чистилище
- У костра

[На сайт игры](#)

Обновления

Тут содержится краткое описание игровых обновлений установленных на сервере

Рождение Хаоса

«Рождение Хаоса» изображение №1

Глобальное обновление «Рождение Хаоса» новая веха в истории Эйры. Значимый и переломный момент в развитии и становлении этого мира.

Итак, по всем изменениям по порядку:

1. Новая раса — демоны.

- Данная раса имеет персонажей мужского и женского пола и принадлежит к братству крови. **Активный класс "Душегуб"**, бьющий стихиями земли и огня, наносящий урон с течением времени и направленный на ослабление противника. Душегубы имеют три ветки развития: Мука, Пламя, Власть.

2. Новые локации — Первые земли, Эльдарам.

- В результате нападения Легиона Штормов Вольная гавань, Пески забвения, Дымчатая пустошь, Темнолесье и еще некоторые локации будут закрыты для доступа. Персонажи при входе в игру будут перенесены из этих локаций в «Первые земли».
- Также была закрыта часть подземелий из-за нападения Легиона Штормов: Форт Ротулор, Каньон Фараонов, Арена душ. Входы в следующие подземелья были перенесены в Хоссингер: Маяк, Замок Велькиан, Подземная Тюрьма и Башня вечности.
- Большинство неигровых персонажей перебрались в Хоссингер и радуют игроков своим присутствием уже там.

3. Система Богов.

- В данном обновлении откроются лишь пять Богов: **Богиня удачи, Бог войны, Богиня цветов, Бог огня и Бог хаоса.**
- При достижении 70-го уровня светлой или тёмной веры у каждого персонажа появится возможность выбрать конкретное Божество для своих молитв.
- У каждого из Богов потребуется прокачивать уровень почёта. Сделать это можно, пожертвовав очки веры определенным НПС в Трихраме Хоссингера. Помимо очков веры,

Боги примут и специальные предметы (Знаки доброго духа), получить которые возможно, участвуя в разных игровых активностях: начиная от прохождения рейдовых подземелий на высоких уровнях сложности, заканчивая убийством мировых РБ. Также Знаки доброго духа будут доступны из «Дара свидетельство чуда», получаемого ежедневно у Остина Апелио.

- Особо отличившиеся по итогам недели игроки смогут сами стать воплощениями Богов. Они получают возможность на некоторое время превращаться в них для борьбы с монстрами или другими игроками.

Но стать воплощением будет непросто: помимо высокого места в рейтинге божественного почёта, необходимо занимать ещё и «топовое» место в другом рейтинге – для каждого Бога будет характерен свой рейтинг.

Игроки, ставшие воплощениями, смогут использовать силы Богов всего неделю и по 5 минут в день. А тот Бог, чей аватар получит больше всего молитв, сможет получить милость бога и подарки в виде кристаллов застывшего пламени, осколков магической скалы или кристалла стихий.

4. **Новый рейдовый поход — Гавань в огне.**

- Доступен для персонажей 90 уровня, вход осуществляется от 12 до 18 игроков.
- Награда: снаряжение героя 88 уровня, слава героя, Знаки доброго духа, очки опыта и веры.

5. **Новый поход — Остров ночи (аналог Испытания богов).**

- Вход: ежедневно в период с 12:00-13:00, с 15:00-16:00 и с 19:30-22:30, через систему подбора отряда.
- Награда: большое количество опыта и веры.
- Можно зайти раз в день, суммируется до 3 раз.

6. **Новый поход — Врата бездны.**

- Доступен для игроков 30 и выше уровня. Вход через автоподбор или через НПС в Селе виноделов.

7. **Новый способ посещать походы за снаряжением.**

Случайный поход-вызов, разделенный на три уровня сложности:

- Случайный поход-вызов I: Врата бездны, Маяк, Замок Велькиан;
- Случайный поход-вызов II: Окрестности склепа, Склеп предков, Тюрьма;

- Случайный поход-вызов III: Древняя гробница, Башня вечности, Шахты тёмных гномов, Тенегорье мастеров.

8. Появились случайные походы двух типов: «Случайный разлом» и «Колесо судьбы».

- «Колесо судьбы»: 12:00-12:30, 14:00-14:30, 16:00-16:30, 18:00-18:30, 20:00-21:00, 22:00-23:00;
- «Случайный разлом»: 15:00-15:30, 19:00-20:00, 23:00-00:00.

9. Вторжения «Забывтого Легиона».

- Время захода: 13:00, 17:00, 21:00 в локации Эльдарам. Прохождение осуществляется в группе от 3 и более персонажей.

10. Изменено время проведения некоторых событий.

- Каждую среду в период с 12:00 до 23:00 открывается «Цитадель ночи». Зайти туда можно с помощью быстрого формирования отряда или через НПС 3 раза. Награда — много опыта, веры и руны 2-го уровня.
- «Война предков» - поход доступный игрокам 60+ уровня, в котором попробовать свои силы можно будет не более 3 раз в пятницу с 12:00 до 23:00.
- Записаться в поход «Карнавал кошмаров» можно будет только во вторник, с 12:00 до 23:00. Доступно 3 раза.
- «Ярмарка кошмаров» останется открытой лишь по субботам с 12:00 до 23:00.
- «Пристанище мудрецов» – каждое воскресенье 18:00-23:50.

Изменены ежедневные задания: за первый раз в неделю можно получить 400% дополнительного опыта и веры. Награда с 60-го уровня.

11. По четвергам 19:00-21:00 около сумеречных покоев будет проходить «Экзорцизм Хоссингера»

- Это серия событий, состоящая из трех частей. Могут участвовать более 60-ти игроков. Награда: очки опыта и веры.

12. Изменение цен на усиление.

- Повышена стоимость улучшения снаряжения 30-59 уровней и снижена для 60+ уровней.
- Качество снаряжения (цвет) отныне не влияет на цену переноса (влияет исключительно уровень).

- Понижена цена переноса большинства снаряжений.

13. **Дополнительная подпись и комментарии к друзьям.**

Теперь в интерфейсе друзей можно добавлять персональные комментарии.

Другу можно добавить псевдоним. Также можно переключать между «именем» персонажа и псевдонимом.

Персональную подпись можно увидеть при наведении на «имя» персонажа.

14. **Изменения в снаряжении.**

- Изменено название сета на Знаки Рыцарей Львиных Сердец — «Снаряжение молодого героя». Уровень усиления +9. Нельзя увеличить количество атрибутов.
- Удален подготовительный сет героя.
- Добавлен новый сет легендарного героя — Сет 4-го порядка. Для 88 уровня.
- [Сеты героя](#) и подобное можно приобрести у НПС в Хоссингере, в Зале славы.
- Условия ношения уровня сета героя-новичка снижено на 15 уровней (сейчас он доступен на 60 уровне).
- Снижен уровень второго сета опытного героя на 2 уровня (сейчас доступен на 75 уровне).
- Увеличено количество атрибутов на сетах первого и второго порядка.
- Убран обмен снаряжения за осколки.
- Уровни изначального синего снаряжение изменены на 30, 60 и 75-е.
- Вместе с улучшением снаряжения можно переносить уровень заточки, сохранить оценку (в том числе тщательную) и закаливание предметов. Свойства могут быть перенесены с более низкоуровневых сэтов на более высокоуровневые.

15. **Улучшение бижутерии.**

- В бижутерии 85+ можно увеличить статьи в 2,4 раза.
- 78 оранжевая (золотая) бижутерия может быть усилена до 85 уровня.
- Бывшую 85 оранжевую (золотую) бижутерию можно улучшить до усиливаемой.
- На уровнях заточки +3□+6□+9□+12 появится ячейка для камня-самоцвета. Всего их 4.

- Во все ячейки можно вставлять как старые (не привязанные к конкретному типу снаряжения), так и новые камни. Новые камни-самоцветы могут вставляться только в бижутерию. Блеск самоцветов не влияет на крылья.

16. Появились три новых камня-самоцвета.

- Янтарин: Увеличивает силу ПВЕ.
- Оливин: Повышает эффективность лечения.
- Аметрин: Снижает скорость расходования боевого духа в бою.

Новые камни можно получить исключительно в результате сплавки определенных камней. Результат сплавки закреплён.

Янтарин, Оливин и Аметрин могут быть сплавлены из четырех камней определенного вида и специального плавителя «эфира».

- Высший уровень новых камней — 5.

17. Появились новые рецепты для некоторых профессий.

Взять их можно в Хоссингере.

18. Цветочница Сара дает новый квест.

19. Переехавший из Вольной Гавани в Хоссингер Генри теперь дает квест «Жизнь Хоссингера».

- За него можно получить много опыта. Этот квест заменил задание «Жизнь Вольной гавани».
- Первые 10 квестов «Жизнь Хоссингера» дают в 3 раза больше опыта, чем остальные.
- В случае если квесты не будут сделаны, они копятся до 30-ти.
- В случае если отменить квест, количество квестов уменьшится на 1.
- Для игроков 60+ открыта возможность отправлять питомца в поход «Жизнь Хоссингера».

20. Улучшение боевого духа.

- Новая функция улучшения боевого духа «Бесстрашие» ослабляет получаемый урон от ответных ударов. С каждым уровнем ослабляет получаемый урон на 3%. Всего 12 уровней. Можно открыть после 8-го уровня общего улучшения камня духа.
- «Непоколебимость»: ранее давалось 0,3%, критической защиты за уровень, теперь же этот показатель увеличен до 1% с каждым уровнем.

- «Оберегание» (изначально при включении руки каждый уровень снижал входящий урон на 180) изменено на повышение сопротивления на 4 с каждым уровнем и переименовано в «Сопротивление всех стихий».
- Количество улучшения увеличено с 6 до 8. На 8-м уровне можно включить 5-й эффект.
- Получать предметы для улучшения функций боевого духа и улучшать их теперь доступно лишь с 75 уровня.

21. Изменения в таверне.

- Таверна отныне расположена в Хоссингере. Там же появились новые ежедневные задания таверны Хоссингера, например, Чарли с радостью выдаст задания «Тоска барда» и «Овца Кайсы», а также Чарли будет ежедневно выдавать задание на истребление монстров.
- У Пьянчуги Уотта появился новый квест основной линии.

22. Питомцы 90-го уровня силы и синего качества могут быть улучшены до питомцев фиолетового качества.

- У фиолетового питомца характеристики имеют более высокие приросты. Уменьшение входящего урона от массовых атак до 95%. Таланты питомца могут быть подняты до 15 уровня.
- Чтобы превратить питомца в фиолетового, надо иметь исходник с 90 ур. силы, с оценкой не менее 6500 и 10 штук «Небесной травы».
- 1 шт. «Небесной травы» можно приобрести за 1 бриллиант золотых монет и 1 «Божественную ленту», падающую с босса в мирной долине.

23. Система изменения внешности питомцев.

- Изменить внешность питомца можно в Хоссингере у Хикса.
- Для изменения внешности нужен другой питомец и «Трава призраков».
- Получившийся питомец будет обладать всеми характеристиками (статами, навыками, талантами, оценкой) одного питомца, а внешностью — другого.
- Смена внешности доступна неограниченное количество раз, при этом питомец, с которого копируется внешность, исчезает.
- «Траву призраков» с небольшим шансом можно получить в Мирной долине.

24. Увеличено количество закрепленных ячеек для навыков у питомцев.

- В случае если открыто 3 (и более) ячеек (атакующих или вспомогательных), имеется возможность закрепить ещё один дополнительный навык. Для этого потребуется 3 «Кристалла навыка 2 ур.».
- Удаление закрепления ничего не требует.

25. Камень духа.

- Внесены изменения использования улучшенного камня духа, а именно *Источник чистого света*: для его применения необходим пятый уровень вельможи.

26. Автобой.

- Теперь доступно две вкладки автобоя, сменить и настроить вкладки можно через сочетание клавиш Shift+C.

27. Смена имени.

- В данном обновлении невозможно сочетать кириллицу и латиницу при смене никнейма.

28. Изменения в квестах милости и удачи.

- Удача: теперь можно увеличить последовательность заданий удачи до 30 раз. Каждое увеличение дает 20% опыта.
- Существует 2 способа увеличить последовательность заданий удачи:
 1. 5 попыток в день, стоимостью в 66 очков удачи каждый (выше вероятность увеличить последовательность на 1 раз, ниже вероятность — на 2 раза).
 2. Волчки удачи — каждый второй увеличивает последовательность заданий удачи.
 - Выполнения личных заданий удачи (использование волчков удачи повышает вероятность получить личное задание удачи), может увеличить последовательность заданий удачи на 5 или 10 (однако не более чем до 30).
 - 1-ое, 11-ое, 21-ое и 31-ое число каждого месяца - это день мировой удачи. Если выполнить задания Милость Селены и Милость Соларина и 2 задания удачи, можно получить дополнительный опыт.

29. Изменены прорывы веры.

30. Элементальное снаряжение, 85 золотые наручи и сапоги получили некоторое увеличение в базовых характеристиках.

31. Изменение оберегов.

- *Оберег покоя*: добавлена возможность 7-го и 8-го превращения. Теперь максимальный уровень улучшения — 90-й.
- *Оберег ярости*: добавлена возможность 7-го и 8-го превращения. Теперь максимальный уровень улучшения — 90-й.
- Отменено ограничение, запрещающее улучшать оберег с помощью нумий не более 100 раз в день. Игроки также могут улучшать оберег бесплатно до 10 раз в день.
- Теперь за выполнение походов-вызовов 3 уровня с некоторой вероятностью можно получить *Талисман знаний*, с помощью которого игрок может получить *Талисман знаний: Ярость* или *Талисман знаний: Покой*.
- *Талисман знаний: Ярость*. Его можно использовать вместо золотых монет, чтобы улучшить *оберег ярости* нужным образом. Также его можно обменять у Великого мастера оберегов на запечатанный сверток.
- *Талисман знаний: Покой*. Его можно использовать вместо золотых монет, чтобы улучшить *оберег покоя* нужным образом. Также его можно обменять у Великого мастера оберегов на запечатанный сверток.
- Уровень снаряжения, подходящего для усиления оберега, ограничен только по минимальному уровню, но не по максимальному.
- Предметы для повышения ранга оберега покоя могут быть приобретены у НПС за очки бога войны.
- За ежедневные походы больше нельзя получить знаки ярости и знаки покоя.

32. Изменение отображения лога боя.

- Урон от кровотечения, горения и ответного удара теперь можно увидеть в логе боя фиолетовым цветом.
- Восстанавливающие (хилящие) скиллы вашего, как и других персонажей, будут обозначаться зеленым цветом в логе боя.

33. Изменена возможность смены канала.

Теперь сменить канал можно через кнопку, находящуюся в левом нижнем углу под миникартой.

34. Изучение навыков.

В данном обновлении навыки можно изучать сразу в книге навыков, а не у наставника класса. Однако для навыков 60+ ур. для их изучения, по-прежнему, необходимо снимать печать.

35. Упрощение усиления мастерства и сопротивления.

- По достижению 40-го уровня, персонажи, выполнившие задания на прорыв сопротивления и мастерства, смогут совершенствоваться в любое время в любом месте. Через панель характеристик (С), закладки «Мастерство и сопротивление» нажмите на кнопку «Повышение мастерства», чтобы открыть меню для улучшения мастерства и сопротивления.
- При улучшении мастерства и сопротивления больше не требуется тратить энергию.

36. Закаливание.

- Увеличена вероятность удачного закаливания при использовании Осколков закаливания, а также повышена компенсация в случае неудачи при закаливании.
- Снаряжение фиолетового цвета можно использовать для активации синих и фиолетовых свитков закаливания.
- В случае удачного закаливания синим свитком, увеличены статы.
- При удачном переносе на снаряжение переносится 100% указанного на свитке характеристики.
- Свитки для закаливания, как и остальные элементы для закаливания, можно получить за очки бога войны.

37. Два новых почета.

- Слава стража: можно получить за различную активность («Колесо судьбы», «Случайный разлом», «Земли Забвения», «Вторжения Легиона Штормов») Очки можно обменять на полезные предметы у Себвесты (Зал Славы).
- Очки смелости: можно получить за различную активность (Походы, Вторжение, Разломы и т.д.).
- За очки смелости и очки славы стража можно взять незакрепленные полезные предметы за золотые монеты.

38. Терпение и энергия.

- В интерфейсе добавлена функция обмена милости Шалии на энергию и терпение.
- Терпение и энергию можно пополнить ежедневно через функционал «Награда» с 18:00 до 22:00 по серверному времени.

39. Изменены возможности переплавки питомцев.

- Возможно выполнить у Хикса в Хоссингере.
- Возможность использовать пета с 1-го уровня и выше.
- На количество получаемых Душ питомца влияет только качество питомца.

- В результате переплавки можно получить Души питомца, которые обмениваются на Сущность питомца.
- Из Сущности питомца можно получить предметы для повышения характеристик питомца.
- Вероятность повышения характеристик питомца подобными сферами намного выше, чем предметами типа «Звезда долголетия» и т.д.

40. **Задания «Догонялки с Эганом», «Передислокация», «Тайны Хоссингера».**

- Снижены требования к уровню для получения награды.
- Изменено количество получаемых очков веры.
- Доступны для выполнения питомцев в «Приключения питомца».

41. **Запечатанные свертки.**

- Грубую суть ярости можно обменять у Великого мастера оберегов на запечатанный сверток.
- Свидетельство давней войны и Доблесть предков можно обменять у Великого мастера оберегов на запечатанный сверток.