

Укротитель

На **35** уровне (при наличии свободных очков [профессий](#)) игроку становится доступна профессия **Укротитель**.

Укротитель способен приручать души редких [питомцев](#), обменивать [Сферы питомца](#) среднего уровня на высокоуровневые сферы и получать дополнительные очки опыта для призванных питомцев, участвуя в походах [Мирная долина](#) или [Берег юности](#).

Приручение душ питомцев

В мире Эйры существует [множество питомцев](#).

Питомец - это незаменимый помощник каждого игрока. С помощью всевозможных [умений](#), питомцы могут усиливать различные [характеристики](#) своих хозяев, оберегать и исцелять их, а также атаковать, ослаблять и накладывать эффекты контроля на врагов (других игроков или различных монстров).

Чтобы получить камни душ редких бродячих питомцев понадобится профессия **Укротитель**.



Навык укротителя

Получить профессию Укротителя можно обратившись к НПС Танцор

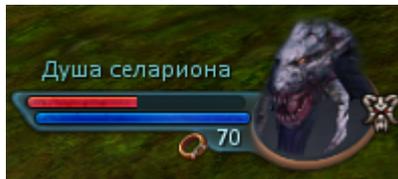
Ветра рядом с Академией магии в Хоссингере.

Укротитель 1ур. автоматически получает уникальный навык:  "**Ловушка для душ**".

"**Ловушку для душ**" не стоит путать с базовым навыком "**Ловля душ**" , получить который можно у Рейчел (в здании Торгового союза Хоссингера), сделав первые 10 квестов Генри в Хоссингере. Благодаря особому навыку Укротителя можно ловить бродячие души редких питомцев, встретить которых можно в различных локациях по всей Эйре.

Поимка душ

Некоторые души питомцев отличаются от всех прочих - это **бродячие души**, встретить которые можно в различных локациях мира Эйры: Чаще сна, Долине триумфа и на Эльдараме. Главным их отличием является то, что такие души не требуется "выбивать" (например из тех мобов, что можно встретить во время походов в [Мирную долину](#) или [Берег юности](#)). Узнать их можно и по внешнему виду: они всегда обладают внешностью "душ" и резко отличаются от окружающих их монстров.



Также, чтобы превратить **бродячую душу** в камень души питомца, недостаточно использовать навык ловли ( "**Ловушка для душ**"). Перед применением навыка Укротителя необходимо, атаковав такую душу, уменьшить показатель ее **ОЗ** примерно на 50%, после чего, использовав "**Ловушку для душ**", превратить **бродячую душу** в камень души редкого питомца.

Если, после применения навыка, душа не была поймана, необходимо либо применить его еще раз (шанс поимки питомца - 80%), либо снова атаковать душу, чтобы дополнительно снизить показатель ее здоровья. Главное - не перестараться: переборщив с уроном, можно убить душу питомца, не поймав ее.

Пойманные души могут отличаться друг от друга по цвету.

Цвет камня души определяет его качество и, следовательно качество будущего питомца.

Все бродячие души дают камни **зеленого качества**, шанс получить **синий камень** - значительно ниже.

После поимки или убийства каждой души, на ее месте не появляется новая. У каждого вида душ есть свое время восстановления (или "респавна"). Когда оно подходит к концу, в системном чате появляется особое сообщение, уведомляющее игроков о повторном появлении души в указанной локации.

Виды душ

В зависимости от уровня профессии, можно приручать разные души.

Все питомцы имеют разный уровень силы и базовые [навыки](#).

Ур. профессии	Локация	Респавн	Душа	Ур. силы	Базовый навык
1ур.	Эльдарам	4 часа	Кошмар	30	 Увечье 1ур
	Эльдарам	4 часа	Грифон	50	 Ярость 1ур
2ур.	Чаща сна	10 часов	Селарион	70	 Поглощение маны 1ур
4ур.	Чаща сна	10 часов	Штормион	70	 Грубая сила 1ур
	Долина Триумфа	10 часов	Хрустальная акула	70	 Неуклюжесть 2ур

Развитие профессии

Для развития профессии необходимо "**высиживать**" камни душ питомцев. При этом, не важно, кто именно смог их поймать: чем больше питомцев было высижено, тем больше очков опыта профессии получит укротитель. Для получения каждого нового уровня профессии, необходимо высидеть определенное количество камней душ.

Уровень	Необходимо высидеть
2ур	320 камней
3ур	960 камней
4ур	2240 камней
5ур	4160 камней

Как высиживаются питомцы

Для того, чтобы высидеть камень души, необходимо поместить его в **Инкубатор**.



Инкубатор - это особое "отделение" в окне Питомцев (по умолчанию горячая клавиша **P** или кнопка  в **ОСНОВНОМ МЕНЮ**).

Чтобы поместить в него камень души, достаточно (если этот камень находится в **Инвентаре** персонажа) нажать на него правой кнопкой мыши, после чего камень переместится в Инкубатор, и начнется его высиживание. Из камня питомца белого качества можно высидеть питомца белого (при времени высиживания менее 10 мин) или **зеленого** (более 10 мин) качества. Из камня питомца зеленого качества можно высидеть питомца зеленого (при времени высиживания менее 30 мин) или **синего** (более 30 мин) качества. Когда высиживание завершится, в системном чате появится сообщение о высиженном питомце и времени, затраченном на его инкубацию. Чтобы удалить высиженный камень из Инкубатора, необходимо нажать на него правой клавишей мыши, после чего он переместится обратно в **Инвентарь**.

Любой высиженный камень, вне зависимости от его цвета до или после высиживания, дает +1 к опыту Укротителя.

Увеличение количества инкубаторов

Так как количество камней душ питомцев, необходимых для повышения уровня профессии на высоких ее уровнях довольно велико, можно облегчить развитие мастерства Укротителя с помощью увеличения максимального количества Инкубаторов в окне Питомцев.

Для этого необходимо иметь определенный уровень профессии и обратиться к Танцору ветра. Для увеличения количества инкубаторов также потребуются **ЗОЛОТЫЕ МОНЕТЫ**.

Уровень	Кол-во инкубаторов	Цена
2ур	3	10 
3ур	4	15 
5ур	5	20 

Преимущества укротителя

- За счет увеличения количества инкубаторов, укротитель способен высиживать большое количество камней питомцев.
- Значительно упрощается увеличение характеристик питомцев (благодаря [слиянию](#) и [переплавке камней душ](#)).
- Только укротителю доступен обмен Сфер питомца среднего уровня на [Сферы питомца](#).
- С помощью профессии Укротитель можно получать дополнительные очки опыта для призванных питомцев, участвуя в походах [Мирная долина](#) или [Берег юности](#).
- "Укротитель Бур" - одно из [Достижений](#) по профессиям

[На сайт игры](#)

Revision #5

Created 28 May 2023 19:46:18 by Главный Редактор

Updated 15 September 2024 17:30:03 by Главный Редактор