

Усиление персонажа

- Таланты
- Обереги
- Зодиакальное оружие
- Оценка снаряжения
- Заточка снаряжения
- Улучшение снаряжения
- Перенос заточки

Таланты

Для чего нужны таланты?

Таланты - пассивные умения, которые улучшают свойства разных навыков персонажа: они могут ускорить перезарядку навыка, добавить дополнительные свойства навыку, добавить эффект лечения. Комбинируя различные таланты, можно создать свой уникальный билд, который поможет вам проявить себя как в PVP, так и в PVE.

Каждому классу доступно по 3 ветки талантов:

Класс	Ветки талантов		
 Бард	Ветер	Вода	Свет
 Вампир	Кровь	Тьма	Бездна
 Воин	Щит	Фантом	Буря
 Жрец	Свет	Кара	Холод
 Защитник	Алмаз	Скала	Гранит
 Маг	Огонь	Гром	Лёд
 Стрелок	Око	Дух	Взрыв
 Убийца	Яд	Мощь	Тьма
 Жнец	Шторм	Страж	Палач
 Душегуб	Пламя	Мука	Власть

Таланты являются своеобразной основой вашего персонажа: от выбора ветки талантов будет зависеть стиль игры, а так же дальнейшее развитие персонажа.

В ветках талантов, помимо пассивных навыков, которые усиливают самого персонажа или его активные навыки, имеются по 3 активных, уникальных только для выбранной ветки таланта. Как только вы изучите данный талант, навык появится в списке уже изученных и вы сможете его использовать.

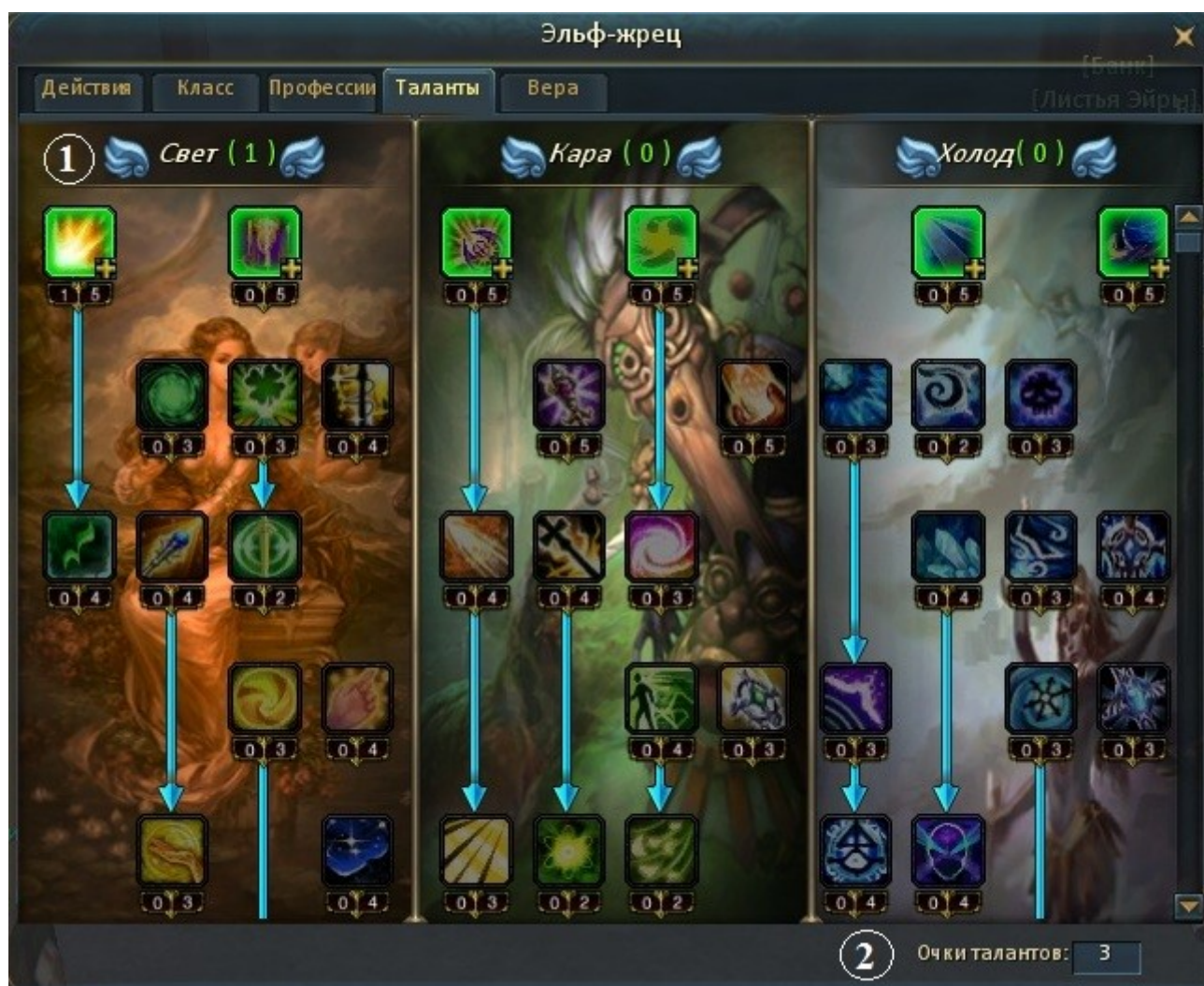
Различия в ветках заключаются прежде всего в том, усиление каких навыков и способностей будет происходить посредством талантов. Это могут быть, к примеру, усиление лечащих или атакующих навыков. Поскольку усиления в ветке распространяется на определённую группу умений персонажа в зависимости от направленности и стихии навыков, при прокачке

талантов в выбранной ветке становится понятно **мастерство** какой стихии в дальнейшем необходимо будет повышать.

Следует отметить, что те классы, которые доступны нескольким расам, в некоторых талантах будут иметь незначительные различия.

Как получить очки талантов?

Очки талантов даются каждый уровень начиная с 20 уровня. Как только вы повысите свой уровень, под вашим аватаром появится значок, который является сигналом о том, что у вас имеются нераспределённые очки талантов. Узнать количество доступных очков талантов можно нажав кнопку N (по умолчанию) и посмотреть на правый нижний угол.

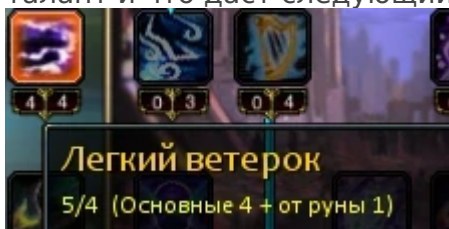


- 1) Выбранная ветка и количество вложенных очков в неё.
- 2) Количество доступных для распределения очков талантов.

Распределение и сброс

Всего вам будет доступно 71 очко талантов, которые вы можете распределить. Таланты изучаются "плюсиком" в нижнем углу каждого таланта. Поскольку количество очков ограничено, целесообразно вкладывать их в одну ветку талантов: тем самым ваш персонаж получит все её преимущества.

Несмотря на это, никто не запрещает изучать таланты из нескольких веток, создавая так называемые "гибриды". Обычно при создании "гибридов" выбирают 2 ветки талантов, при этом за основу берут 1, а часть талантов изучают из другой. Примеры гибридов: бард Вода-Свет, убийца Мощь-Тьма и т.п. Гибрид будет неожиданностью для вашего противника, однако "чистая" ветка является более востребованной как в ПВЕ, так и в ПВП, поскольку позволяет получить от вашего персонажа наибольшую пользу. Описание каждого таланта появляется при наведении на него мышкой. Так же там отображается насколько прокачан талант и что даст следующий уровень.




Некоторые таланты вы можете развить выше максимального


значения с помощью [рун](#), эти же таланты с помощью рун вы можете прокачать с нуля, вложив драгоценные очки в более нужные. С помощью рун вы можете изучить таланты с других веток.

Предварительно распределить очки талантов можно на [калькуляторе талантов](#).

Если же вы хотите изменить что-то в выбранной ветке талантов или вообще сменить её, вам стоит воспользоваться [волшебным компасом](#). Поэтому не стоит бояться экспериментировать: всегда есть возможность всё поправить. Для того, чтобы сбросить очки талантов, необходимо подойти к наставнику вашего класса и в диалоговом окне выбрать "Сброс талантов".

Сопряжение

[Вельможе](#) 4 и выше уровня доступна способность "Сопряжение талантов" (при нажатии N, в левом нижнем углу появится кнопка "Сопряжение"). Сопряжение - возможность переключаться между двумя ветками талантов. Всего такая возможность обойдётся вам в 5 .

Как только вы заплатите необходимую сумму, вы сможете переключаться между ветками талантов. Изначально во второй ветке таланты не распределены. Бесплатно переключаться между ветками талантов вы можете раз в час, однако если вам срочно потребуется сменить ветку: у вас будет возможность сбросить оставшееся время за 5 .

При смене веток талантов с помощью сопряжения, раскладка ваших навыков на Панели быстрого доступа будет изменяться автоматически, что избавит вас от необходимости переставлять навыки, а так же заново выносить активные навыки.

На сайтиры

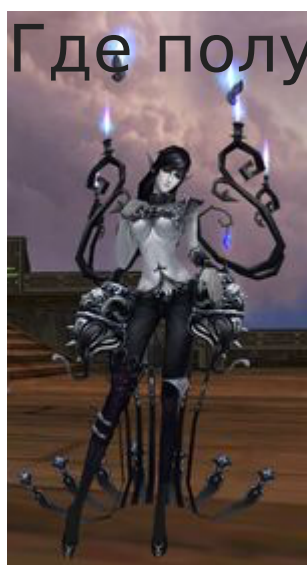
Обереги

Обереги - это дополнительное снаряжение, одеваемое в специальные слоты в окне характеристик персонажа (горячая клавиша С).

Всего есть 2 оберега: **Ярости** и **Покоя**.

Оберег ярости дает шанс нанесения дополнительного урона при использовании атак той стихией или стихиями, которые прокачаны на обереге. При атаке навыком с определённой стихией появляется шанс нанести 180% базового урона.

В свою очередь, Оберег покоя уменьшают эту самую вероятность при получении урона враждебным персонажем. Однако, если Оберег прокачан на защиту от силы ауры стихии воды, то от силы ауры стихии света это не спасет.

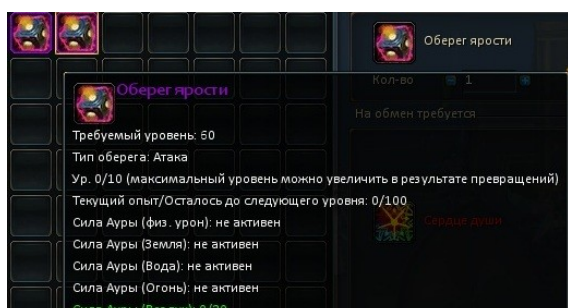


Где получить Обереги?

Оберег Ярости можно получить у NPC **Призрак Эрни** на дирижабле

в **Хоссингере** за предмет "**Сердце души**", который можно получить за прохождение пятой комнаты в одиночном походе "[Дорога ада](#)".

Оберег покоя - за выполнение сюжетного задания 60-го уровня у NPC **Оббий** в **Храме Соларина** в локации **Эльдарам**. Для получения задания нужно выполнить всю предыдущую линейку заданий [сюжетной линии на Эльдараме](#)

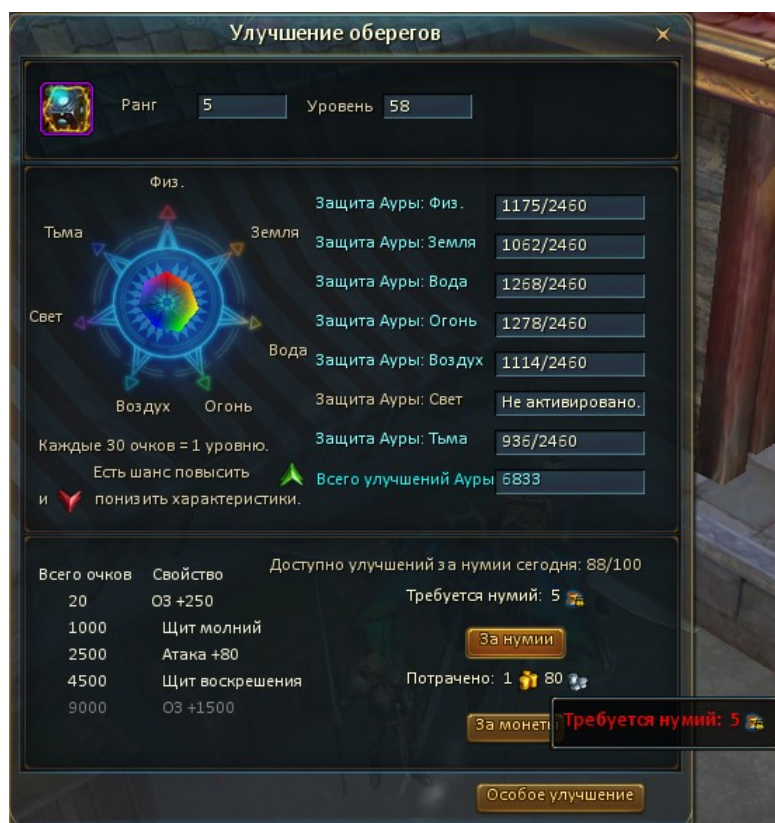


Оберег ярости можно выбрать один из нескольких вариантов. В каждом из этих вариантов будет открыта одна из стихий, используемая персонажем. Например, у барда это будут свет, вода и воздух; у мага - огонь, вода и воздух.

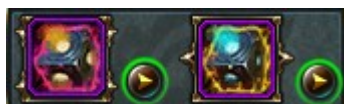
При получении **Оберега покоя** открывается одна случайная стихия. Никакого выбора не предоставляется.

Обереги обоих типов в игре можно получить только один раз, поэтому они закреплены, их нельзя продать, нельзя обменять, нельзя разрушить. Посему, если с Оберегом что-то пойдет не так (например, вы играете магом воды и случайно при обмене у Эрни выберете оберег с первоначально открытой стихией огня) Вы не сможете выкинуть оберег и получить новый, поэтому действуйте с ними крайне осторожно. Хотя, любое изменение в них не фатально и рано или поздно, вложив ту или иную сумму и варьирующееся количество времени, можно раскачать оберег максимально.

Параметры Оберега

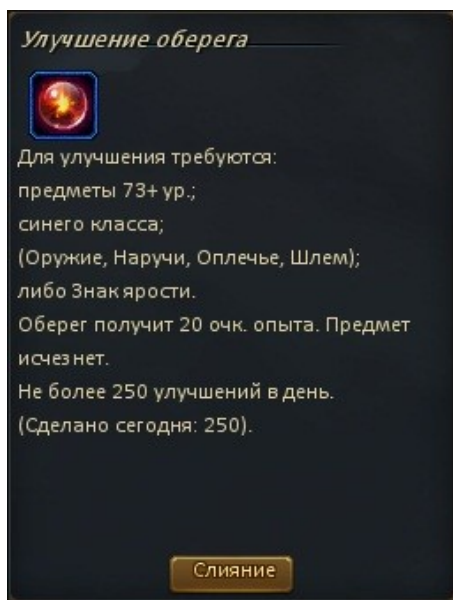


У обоих Оберегов практически все параметры одинаковы. Так же одинаковы и стратегии раскачки. Увидеть текущие параметры Оберега можно, зайдя в интерфейс Оберега (стрелочка справа от слота под соответствующим оберегом в окне характеристик персонажа).



Текущий уровень Оберега можно посмотреть в окошке "Тек. ур.". От уровня зависят пределы увеличения силы ауры всех стихий. Уровень Оберега можно поднять, заполняя полосу "Опыт", а она в свою очередь заполняется от слияния с оберегом синего снаряжения или Знаков покоя и Знаков ярости.

Слияние проводится прямо в интерфейсе Оберега. Для того, чтобы произвести слияние, необходимо поместить в слот для слияния (блок "Улучшение оберега") снаряжение синего качества либо Знак покоя или ярости.



- Знак покоя и Знак ярости можно случайным образом получить из коробки Благословение предков, которая приобретается за [очки бога войны](#) (105 шт) у NPC Клаас Горнило и Саризель Горнило в Хоссингере, а так же у Агрона Ланди в Чаше сна. У последнего 5 раз в неделю доступен обмен Благословения предков на Свидетельство давней войны x 3 (Квест: Нед. благословение).
- Альтернативный вариант получения знаков - купить у NPC Благодетель эры (необходимо иметь в рюкзаке минимум 100 золотых монет).
- За выполнение ежедневного задания [Героический вызов судьбы](#), случайным образом 15 знаков покоя или 15 знаков ярости.
- За ивенты, субботнике промокоды и другие активности
- За три [Золотых клешни](#) у НПС Сансар

Для Оберегов ярости подходят те типы снаряжения, у которых в "белом состоянии" присутствует атака (оружие, наручи, оплечья и шлем) или Знаки ярости.

Для Оберегов покоя - напротив, подходят предметы в "белом состоянии" которых присутствует защита (рубашка, пояс, штаны и сапоги) или Знаки покоя.

Каждый предмет добавляет при слиянии определённое количество очков, зависящее от типа снаряжения, а знаки фиксировано - 20 очков.

Всего в день можно произвести не более 250 слияний в сумме для двух оберегов. Например, если вы сделали 200 улучшений Оберега Ярости, то в этот же день вы сможете сделать лишь 50 улучшений Оберега Покоя.

Необходимое количество опыта для поднятия одного уровня тоже будет возрастать в зависимости от уровня.

Ранг Оберега

От ранга Оберега зависит, сколько в нём открыто стихий.

Ранг Оберега повышается при повышении уровня. Скажем, для первого ранга - это 10 уровень. При достижении Оберегом порогового уровня, Вы не можете больше проводить слияния, пока не поднимите ранг Оберега. Для каждого ранга служат разные предметы. Те, что необходимы для Оберега ярости, можно обменять у Эрни на дирижабле в Хоссингере на предметы, которые даются за прохождение каждой комнаты [дороги в ад](#). Те, что необходимы для Оберега покоя - у Агрона Ланди в Кровавом черепе, на медальки или [Очки Бога войны](#) или у Клааса Горнило (вкладка "Превращения") в Зале Хоссингера за Очки Бога войны (ОБВ), которые можно заработать в разнообразных [походах - вызовах](#).



Медальки же, в свою очередь, можно получить в обмен на свидетельства давней войны у Агрона Ланди. Квест на обмен появляется только после успешного прохождения 10, 15, 20 и т.д. волн в [войне предков](#). Обратите внимание, что каждую медаль можно получить только 1 раз за всю игру, поэтому, если вы её уже использовали или же вам необходимо взять дополнительно еще один или несколько итемов, как в случае с апом 7 и 8 ранга - то придется потратить очки бога войны.

Таблица улучшений Оберегов

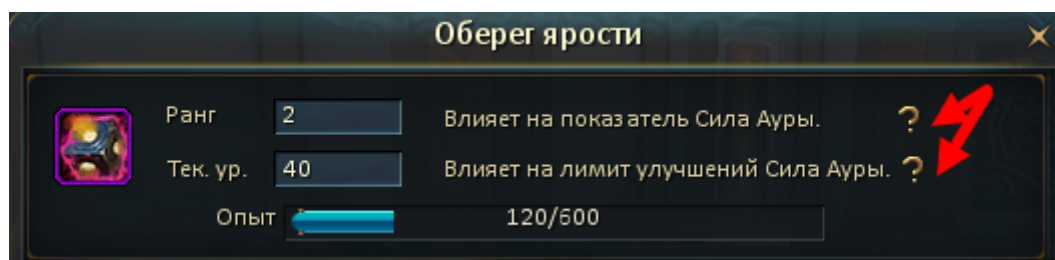
Ранг после улучшения	Предмет для улучшения	Обмен за Медали	Покупка за ОБВ (Альтернатива)
1 ранг	Чудесная пыль покоя	Война предков: Медаль воина	1050 очков
2 ранг	Чудесная грань покоя	Война предков: Медаль храбреца	1750 очков
3 ранг	Чудесный кристалл покоя	Война предков: Медаль генерала	2800 очков
4 ранг	Чудесный камень покоя	Война предков: Медаль героя	5250 очков
5 ранг	Чудесная суть покоя	Война предков: Медаль богов	8750 очков
6 ранг	Чудесное лезвие покоя	Война предков: Медаль легенд	11200 очков
7 ранг	Чудесное лезвие покоя x2		22400 очков
8 ранг	Чудесное лезвие покоя x3		33600 очков

При повышении ранга Оберега открывается одна стихия, какая - определяется случайным образом. При этом уже совершенно не важно, какой у Вас класс, даже на Обереге ярости может открыться стихия, которой Ваш персонаж никогда не сможет ударить. Но если Вы являетесь **вельможей 2 уровня** - Вы можете доплатить монетами и выбрать стихию самостоятельно из списка ещё не открытых на Обереге.

Для возможности выбора Ауры при повышении ранга в рюкзаке персонажа должно находиться 20 📦.

Обратите внимание, что начиная с третьего ранга Оберег теряет уровень при увеличении ранга. При этом снижается требуемый опыт для увеличения уровня.

Всего 8 рангов Оберега, какой уровень Оберега требуется для каждого из них и на какой уровень Оберег сбрасывается при увеличении ранга - можно прочитать во встроенной памятке, при клике на вопросительный знак справа от окошка "Ранг".



Силы ауры


Всего сил ауры доступно 7 штук, по одной для каждой стихии, но активны из них ровно столько, каков ранг Оберега плюс один. Каждые 100 единиц силы ауры дают один процент срабатывания удара силы ауры при атаке соответствующей стихией. Удар наносит 180% урона и при включённом отображении цифр урона вы можете увидеть подпись "Сила Ауры" слева от значения урона. К примеру, обладатель оберега, скрин которого приведён выше, имеет шанс 2.4% нанести урон, увеличенный в 1.8 раз при атаке навыками света, а так же 0.61%, что такое увеличение сработает при использовании физической атаки.

Максимальная планка всех сил ауры равна между собой и зависит от уровня Оберега, но изначально они совершенно не раскачаны. Прокачать силу ауры можно у **Великого мастера оберегов** в Хоссингере.

Дополнительные свойства



При увеличении суммы всех сил ауры открываются бонусы. Если в процессе улучшения Оберег теряет силу ауры - бонусы исчезают, и возвращаются при восстановлении суммарной силы ауры до соответствующего бонусу значения. Для всех Оберегов ярости эти бонусы одинаковые, и их можно просмотреть в блоке "Доп. свойства". Для Оберегов покоя общими для всех являются все пункты кроме тех, что начинаются с "Превращение силы духа". За этим словосочетанием кроется возможность открыть активный навык. В случае открытия это словосочетание заменяется на конкретное название навыка.

Первый навык (за 1000 очков) может быть одним из следующего списка:

Навык		Действие навыка
	Щит славы 1 / 2 / 3 / 4 ур.	Поглощает 500 / 1000 / 1500 / 2000 урона в течение 8 / 12 / 16 / 20 секунд. Щит исчезает, если персонаж был атакован 5 или более раз. Маны не тратит, время каста мгновенное, откат - 5 минут.
	Щит молний 1 / 2 / 3 / 4 ур.	Поглощает урон в размере 3 / 6 / 9 / 12% от максимального ОЗ игрока в течение 8 / 12 / 16 / 20 секунд. Щит исчезает, если персонаж был атакован 5 или более раз. Маны не тратит, время каста мгновенное, откат - 5 минут.

Второй навык (за 4500 очков) может быть одним из следующего списка:

Навык		Действие навыка
-------	--	-----------------

	Чудесное ускорение 1 / 2 / 3 / 4 ур.	Увеличивает скорость передвижения на 20 / 30 / 40 / 50% на 8 / 12 / 16 / 20 секунд. Маны не тратит, время каста мгновенное, откат - 5 минут.
	Щит воскрешения 1 / 2 / 3 / 4 ур.	В течение 8 / 12 / 16 / 20 секунд существует шанс в 12 / 18 / 24 / 30%, что будет восстановлено 12 / 18 / 24 / 30% разницы между текущим ОЗ и максимальным, если персонаж атакован. Маны не тратит, время каста мгновенное, откат - 5 минут.
	Молитва о благополучии рода*	Улучшает расовое благословение. Не добавляет новых эффектов, просто улучшает изначальное значение.

- Название варьируется в зависимости от расы персонажа.
- Изменить навык можно также у Мастера Оберегов

Если экипировать оберег с Мощным благословением расы (далее **МБР**), на персонажа накладывается перманентный эффект МБР. В последствии так же можно наблюдать и изменение описания в своем расовом навыке (который висит 30 минут), однако только во время действия бафа МБР. Так же МБР на обереге ловится только снизу, т.е. за 4500 улучшения.

Раса	Изначальный бафф	Бафф с Мощным благословением расы
Благословение эльфов	Повышает все виды сопротивления на 5 очков	Повышает все виды сопротивления на 15 очков
Благословение людей	Повышает базовый запас здоровья на 1%	Повышает базовый запас здоровья на 3%
Благословение ликанов	Повышает шанс крита на 1%	Повышает шанс крита на 2%
Благословение весперианов	Повышает базовый запас здоровья на 1%	Повышает базовый запас здоровья на 3%
Благословение гномов	Повышает шанс уклонения от крит удара на 1%	Повышает шанс уклонения от крит удара на 2%
Благословение франгоров	Снижает получаемый урон на 1%	Снижает получаемый урон на 2%
Благословение демонов	Повышает базовую атаку на 2%	Повышает базовую атаку на 5%

Улучшение силы ауры



Прокачкой стихий Оберегов занимается НПС "Великий мастер

оберегов", которого можно найти в торговом зале в Хоссингере.

Для улучшения силы ауры нужно выбрать в меню взаимодействия с ним пункт "Улучшение оберегов" и поместить Оберег в слот, предварительно сняв его с персонажа.

Существует три типа улучшений силы ауры: за нумии, за монеты и "особое улучшение".

Улучшение за нумии

Таких попыток доступно в день 100 штук на каждый из Оберегов, причём первые 10 из них будут бесплатные, а за каждую из остальных придётся потратить 5 золотых нумий. Каждая из попыток добавляет или отнимает случайное число единиц к каждой из открытых стихий. Если сила ауры у этой стихии достигла текущей максимальной планки - положительные улучшения выскакивать не будут. После этого можно либо принять такое улучшение, либо отказаться. Но даже в случае отказа потраченные нумии не вернут.

Таким способом можно улучшить каждую из отдельно взятых характеристик до 1500 максимум, выше этого значения улучшить силу ауры за нумии нельзя, а вот понизить - запросто.

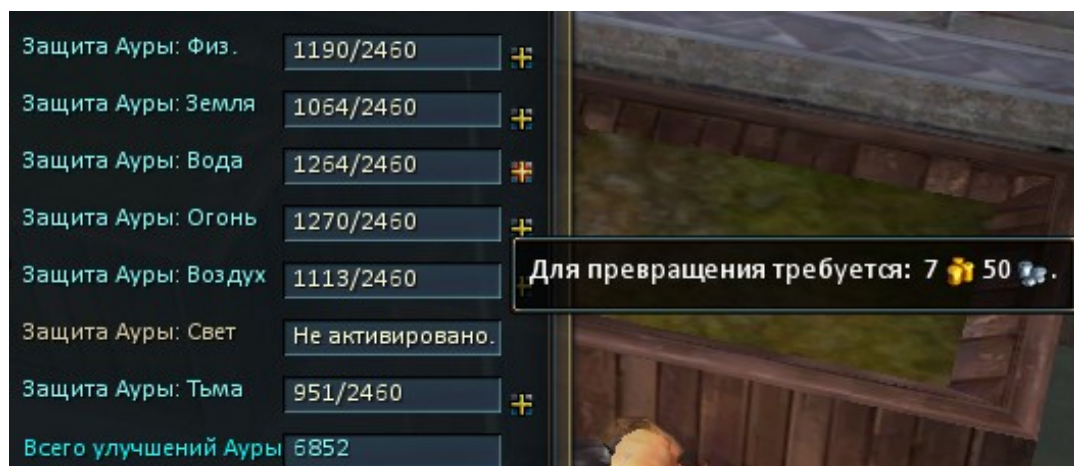
Улучшение за монеты



Улучшение за монеты доступно только вельможам 4 уровня. Каждая попытка стоит 1.8 золотых монеты, но делать их можно бесконечное число. Принцип такой же, как и для улучшения за нумии - бонусы распределяются случайно, можно принять или отказаться, за отказ деньги не возвращают.

Однако, в отличие от способа за нумии, здесь ограничение для улучшения выше 1500 очков для силы ауры не действует и поднять ауру выше этого значения вполне реально.



Особое улучшение



И наконец последний способ улучшения оберега - гарантированный. Доступен вельможам 5+ уровня.

Расставляя плюсики в таком режиме можно гарантировано улучшить ту или иную силы ауры на одну единицу.

В случае, если в рюкзаке находятся особые предметы, то расходуются, в первую очередь, они:

-  **Талисман знаний: Ярость** - для Оберега ярости
-  **Талисман знаний: Покой** - для Оберега покоя.

При этом расходуется за 1 "клик" особого улучшения:

- Ранг 1-6: 1 талисман или 15 золотых монет для Оберега ярости; 1 талисман или 7,5 золотых монет для Оберега покоя;
- Ранг 7: 2 талисмана или 30 золотых монет для Оберега ярости; 2 талисмана или 15 золотых монет для Оберега покоя;
- Ранг 8: 3 талисмана или 45 золотых монет для Оберега ярости; 3 талисмана или 22,5 золотых монет для Оберега покоя.

Например, если Вы сделаете 1 клик особого улучшения Оберега покоя 7 ранга, то игра у вас заберет 2 **Талисмана знаний: Покой**, а если их нет или не хватает, то заберет 15 золотых монет.

Получить талисманы можно из [Талисмана знаний](#), и еще несколькими способами, о которых ниже.

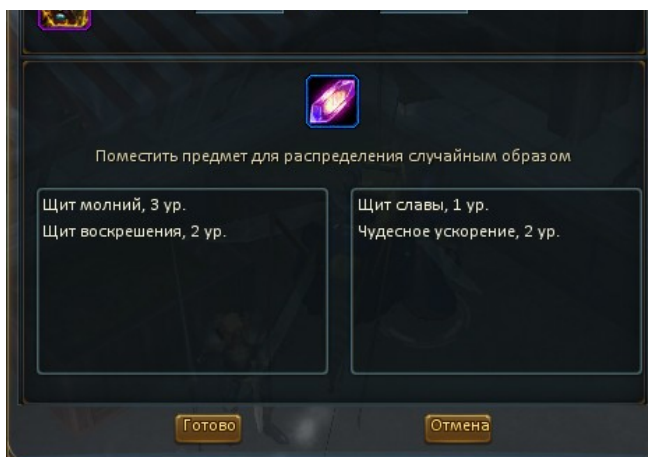
Изменение навыка Оберега

Вторая услуга, которую предоставляет мастер Оберегов - возможность сменить навыки, открытые на Обереге покоя. Для этого служит второй пункт в меню взаимодействия с ним - "Изменение ауры".

В появившееся окно также следует поместить Оберег покоя. Слева будут отображаться навыки, открытые на нём (или навык, если он один), а в правой части окна - результат изменения. Для каждой попытки требуется предмет:



Камень ускользящих душ.



Изменение происходит случайно, оба навыка выбираются независимо из списка доступных: первый навык из списка первых навыков, второй - из списка вторых, уровень также подбирается случайно. Результат можно как принять, так и отказаться от этого изменения. Но, как водится, камень ускользящих душ в случае отказа всё равно не вернут.

Камень ускользящих душ можно с некоторым малым шансом выбить с мобов на [Дороге в ад](#) или купить в Галерее Эйры.

Обмен знаний









У вас накопилось много Свидетельств давней войны или Талисманов знаний: Ярость, а у вашего друга нет ни одного, ни второго?

Великий мастер берегов предлагает совершить "Обмен знаний", для возможности продать или подарить ненужные вам итемы. Правда подарок хоть и будет нужным, но получится несомненно дорогим. Все довольно просто, вы фактически "упаковываете" закрепленные предметы, меняя их на незакрепленную коробку из списка ниже. Но конечно же не бесплатно, а за [очки смелости](#) и золотые монеты.

Приобретенную коробку можно передать другому персонажу, продать. При её активации, вы получите те же самые предметы, снова закрепленные, которые были необходимы для её приобретения. За исключением очков смелости и золотых монет.

















Таблица обмена


Предмет (незакреп)	Стоимость	Можно получить (закреп)
--------------------	-----------	-------------------------

	Символ духа: Ярость	Талисман знаний: Ярость Очки смелости, 900 шт 12 	Талисман знаний: Ярость
	Символ духа: Покой	Талисман знаний: Покой Очки смелости, 450 шт 6 	Талисман знаний: Покой
	Экстракт ярости	Грубая суть ярости, 5 шт Очки смелости, 150 шт 15 	Грубая суть ярости, 5 шт
	Свидетельство честьи	Свидетельство давней войны, 5 шт Очки смелости, 300 шт Доблесть предков, 50 шт 30 	Свидетельство давней войны, 5 шт Доблесть предков, 50 шт

Зодиакальное оружие

Одно из лучших видов вооружения в игре на своем уровне. Зодиакальное оружие имеет легендарный тип (фиолетовое качество) и золотые параметры, различные для каждого класса. Есть несколько уровневых категорий вооружения (60, 75, 77 уровни), которые можно выбить с [зодиакальных боссов](#). С 60-го уровня вы сможете экипировать свое первое зодиакальное оружие. Его можно получить с эпических зодиакальных боссов 65-го уровня [близнецов](#) Сэш Лу и Юджин Лу в локации Пески Забвения. Оружие падает с каждого босса (по одному случайному предмету) и имеет уже определенный класс и случайные дополнительные свойства. Золотые параметры всегда фиксированы для каждого класса.

Название	Класс	Золотые характеристики
 Клинок скорби	 Воин	ОЗ +460 Шанс уклона от крита +4%
 Тень исполина	 Защитник	Уменьшение урона +60 Защита +80
 Мрачный сон	 Убийца	Шанс крита +2% Крит.урон +25%
 Крылатый кошмар	 Стрелок	Атака +130 Меткость +15
 Заклинатель зла	 Маг	Мастерство воды +45 Мастерство огня +45 Мастерство воздуха +40
 Темный лекарь	 Жрец	ОМ +750 Уменьшение крит. урона +20%
 Касание смерти	 Вампир	ОЗ +385 Атака +110
 Мелодия тьмы	 Бард	Атака света +60 ОМ +510

 Меч проклятия крови	 Жнец	Сила атаки +110 Крит.урон +25%

Зодиакальное оружие 60-го уровня нельзя улучшить в оружие более высокого уровня.





















Зодиакальное оружие 75го уровня



Можно получить с эпических зодиакальных боссов 75-го уровня [Духов бедствий](#) Кулькана и Леморта в Чаше Сна. С каждого из боссов падает по одному случайному предмету зодиакального снаряжения. С боссов падает запечатанное оружие. Для снятия печати с запечатанного оружия потребуются Древние кристаллы духов

[Древний кристалл духов](#), которые в свою очередь падают во вторник с [ведьм](#). Для снятия печати необходимо иметь в инвентаре запечатанное зодиакальное оружие и 6 Древних кристаллов духов, само снятие печати происходит активацией запечатанного вооружения в рюкзаке. После снятия печати вы получите незакрепленное зодиакальное оружие 75-го уровня такого же класса как и запечатанное с фиксированным золотыми параметрами, но со случайными значениями дополнительных свойств и потенциалов. Так же в инвентарь упадет незакрепленный свиток для достижения «Артефакт» соответствующий распечатанному снаряжению. При экипировке зодиакального оружие вы получаете

уникальный титул для каждого класса и задание на улучшение своего зодиакального оружия с 75-го на 77-й уровень.

Название	Класс	Золотые характеристики
 Звезда бедствий	 Воин	Атака +175 Меткость +12
 Кровоускатель	 Защитник	ОЗ +435 Атака +170
 Отступник	 Убийца	Уклонение +5 Шанс крита +2%
 Драконобой	 Стрелок	ОЗ +335 Меткость +16
 Дух бедствий	 Маг	ОМ +575 Атака +170
 Сокрушитель надежд	 Жрец	Эффект лечения +190 ОЗ + 385
 Кровопийца	 Вампир	Атака +100 ОЗ +225
 Свет воскрешения	 Бард	Эффект лечения +140 ОЗ +185 Защита +60
 Кровавый меч	 Жнец	Сила атаки +170 Шанс крита +2%
 Черное пламя	 Душегуб	Сила таки +170 Шанс крита +2%

Зодиакальное оружие 75-го уровня можно улучшить в оружие 77-го уровня.

Зодиакальное оружие 77го уровня



Можно получить выполнив задание на улучшение зодиакального вооружения 75-го уровня.

Задание на улучшение 75го зодиакального оружия

Задание берется у НИП Арвен Звездный Свет после того, как в одели 75ое зодиакальное снаряжение и получили титул. Арвен просит вас раздобыть 3 предмета:

1. **Умиротворение духа** (львиные сердца) - необходимо отправиться к гному Ситчеллу в Хоссингере, он отправит вас в Зимние Высоты к другому гному Кейси Грогу. Он в свою очередь попросит достать грог из бочки котрая стоит рядом с ним и отдать ему, взамен вы получите Умиротворение духа.

2. **Возрождение духа** (братство крови) - необходимо отправиться к веспу Глоку в Хоссингере, он отправит вас на Алюю Виллу к Селесте. Она даст вам личинку насекомого, которой необходимо скормить 5 крови бедствий(покупается в Вольной гавани у Натали), кормежка производится нажатием ПКМ по личинки в инвентаре при наличии 5 крови бедствий в инвентаре, после этого у вас появится вылупляющаяся личинка в рюкзаке, ее активация призовет Кровожадное насекомое, убив его вы получите Возрождение духа.

3. **Вера духа** (лесной союз) - необходимо отправиться к эльфу Хаджи Люмену в Хоссингере, он отправит вас набить 20 итемов с падших эльфов, набиваем(падают не с каждого моба) и возвращаемся к Хаджи. Он отдаст нам Веру духа.

С 3 предметами возвращаемся к Арвен Звездный Свет. Теперь ей нужен Сокрушитель времен, нам необходимо отправиться в поход **Башня Вечности** и убить первого босса Воскресшего Круэлла. Убиваем и получаем сокрушитель времен. Несем его Верховному магу Парксу Апелию.



Паркс Апельио отправит вас к Хедде за цветком для Сайбета. Получаем цветов и высаживаем его в клумбу рядом с Сайбетом.

После разговора с Сайбетом возвращаемся к Парксу Апельио(подарит нам 10 краски небесной вуали), он отправит нас к Саломее на деривабль. Она выдаст 5 кровавиков первого уровня и заклятье духа тьмы. Его необходимо активировать в походе [Древняя гробница](#) в лаве в зале босса Ругги, после активации по периметру зала появятся сферки и можно возвращаться на деривабль.

Саломея отправит вас к Гелии на деривабле. Она даст нам образ мрачного духа, активируем его, появляется цветок, убиваем его и возвращаемся к Арвен Звездный Свет. Она попросит 3200 сияний славы (можно получить после выполнения задания на победу в [Ледяной долине](#)), отдаем ей требуемое количество и задание закончено.

После выполнения квеста вы получаете титул «Обновленная легенда» и закрепленное зодиакальное оружие 77-го уровня с такими же золотыми параметрами, как и 75-го уровня, но со случайными дополнительными параметрами и нулевыми потенциалами. Название аналогично 75му уровню но с припиской Новый(Новая).

Изменение дополнительных параметров 77го зодиакального оружия

Также вы сможете изменить дополнительные параметры 77-го зодиакального оружия на случайные после выполнения задания у НИП Арвен Звездный Свет. Вам потребуется предмет «Дух легенды» (покупается у Арвен за 100 золотых монет) и 1600 сияний славы (можно получить после выполнения задания на победу в [Ледяной долине](#)).

Зодиакальное оружие 85го уровня



Существует 2 способа получения зодиакального вооружения 85-го уровня.

Оружие падает с [эпических зодиакальных боссов](#) 85-го уровня (Биба-призрак, Планк-Борлан, Руззан) на Островах Свободы. С каждого босса падет по 1 случайному предмету зодиакального вооружения или 1 кристалл темной силы для превращения 77-го зодиакального оружия в 85-ое. Золотые параметры фиксированы для каждого класса, но дополнительные параметры и потенциалы определяются случайным образом.

Можно получить путем улучшения 77-го зодиакального оружия у кузнеца. Потребуется 77-зодиакальное оружие и 2 кристалла темной силы (выпадают с 75х и 85х зодиакальных боссов). Для улучшения потребуется заточка 77-го зодиакального оружия на 12/12, при улучшении перенесется и заточка и камни вставленные в оружие. 85-ое вооружение будет

иметь фиксированные золотые параметры для каждого класса и нулевые потенциалы, но случайные дополнительные параметры.

Полезная информация:













Кристаллы темной силы могут упасть как с 75х, так и с 85х зодиакальных боссов.

Изменение дополнительных параметров зодиакального оружия



У НИП Арвен Звездный свет существует возможность изменить дополнительные параметры вашего зодиакального оружия. У вас заберут ваш зодиак, 1600 сияний славы + 1 дух легенды и выдадут новый, поэтому необходимо заранее позаботится о переносе точки и камней.

Иконка	Название	Класс	Золотые характеристики
	Волчий вой	Воин	ОЗ+3500 Крит.урон +15% Сила PVE +44
	Окаменевшая кость	Защитник	Защита +205 Крит.защита +18% Сила PVE +44
	Клинок Вейстдера	Убийца	Шанс крита +2% Крит.урон +15% Сила PVE +44
	Коварный полтергейст	Стрелок	Шанс крита +2% Крит.урон +15%, Сила PVE +44
	Посох укрощённого феникса	Маг	Сила атаки + 344 Крит.урон +15% Сила PVE +44

















	Посох светлой долины	 Жрец	Крит уклон +2% Крит.защита +18% Сила PVE +44
	Стела кровавого омовения	 Вампир	Шанс крита +2% Меткость +45, Сила PVE +44
	Венец вечной жизни	 Бард	Сила атаки +344 Крит.защита +18% Сила PVE +44
	Пила необузданности	 Жнец	Шанс крита +2% Крит.урон+15% Сила PVE +44
	Посох дьявола	 Душегуб	Шанс крита +2% Крит.урон+15% Сила PVE +44

Зодиакальное оружие 90го уровня

Для улучшения требуется:

- 85 зодиакальное оружие (ур. усиления 12/12)
-  Дух льдов x 3 (падает с [Зодиакальных боссов](#) 85 ур)
-  Дух Легенды x 10 (продает Арвен Звездный Свет в Сумеречных покоях Хоссингера)

Иконка	Название	Класс	Золотые характеристики
	Холод: Клинок воителя	 Воин	ОЗ+3500 Крит.урон +15% Сила PVE +50
	Холод: Молот Крушителя	 Защитник	Защита +205 Крит.защита +18% Сила PVE +50

	Холод: Клинки ассасина	 Убийца	Шанс крита +2% Крит.урон +15% Сила PVE +50
	Холод: Мушкет снайпера	 Стрелок	Шанс крита +2% Крит.урон +15%, Сила PVE +50
	Холод: Посох волшебника	 Маг	Сила атаки + 344 Крит.урон +15% Сила PVE +50
	Холод: Посох целителя	 Жрец	Крит уклон +2% Крит.защита +18% Сила PVE +50
	Холод: Крест кровопийцы	 Вампир	Сила атаки +344 Крит.урон +15 Сила PVE +50
	Холод: Лютня сказителя	 Бард	Сила атаки +344 Крит.защита +18% Сила PVE +50
	Холод: Коса бунтаря	 Жнец	Шанс крита +2% Крит.урон+15% Сила PVE +50
	Холод: Посох дьявола	 Душегуб	Шанс крита +2% Крит.урон+15% Сила PVE +50

Оценка снаряжения

Оценка


Оценка снаряжения - это процесс проявления его дополнительных параметров.

Уже на 10 уровне можно заметить, что предметы снаряжения, зеленого и выше качества, имеют основные и дополнительные параметры.

Однако последние скрыты за надписью "Не оценивалось". Разумеется, до тех пор пока они не будут раскрыты, их характер и величина неизвестны и не будут повышать характеристики персонажа. Поэтому их непременно стоит оценить.

Расшифровать скрытые параметры могут лишь Мудрецы мира Эйры. Специально для ее жителей, они составили Свитки мудрецов, а для тех героев, кому удалось заполучить снаряжение выше 40 уровня - Свитки пророка.

- **Свиток мудреца**, для снаряжения до 40 уровня.
- **Свиток пророка**, для снаряжения выше 40 уровня.

Чтобы воспользоваться свитками, необходимо иметь в инвентаре одновременно Свиток и снаряжение, которое желаете оценить. Нажать правой кнопкой мыши по свитку, Ваш курсор сменит свой вид на:  , а затем изменившимся курсором нажать левой кнопкой мыши по снаряжению.

Внимание: если свиток будет привязан, то оцененная вещь тоже привяжется за вами.

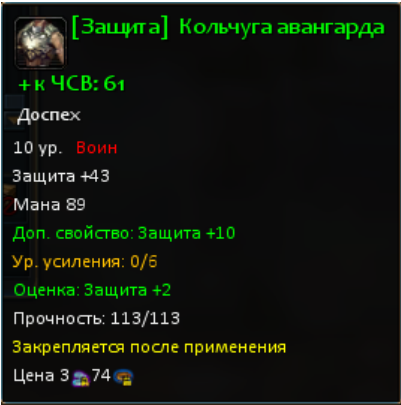
Полученные после оценки дополнительные параметры случайны, однако их количество напрямую зависит от цвета вещи.

Цвет и оценка снаряжения

Цвет снаряжения	Возможности оценки
Серое и Белое снаряжение	Не оценивается

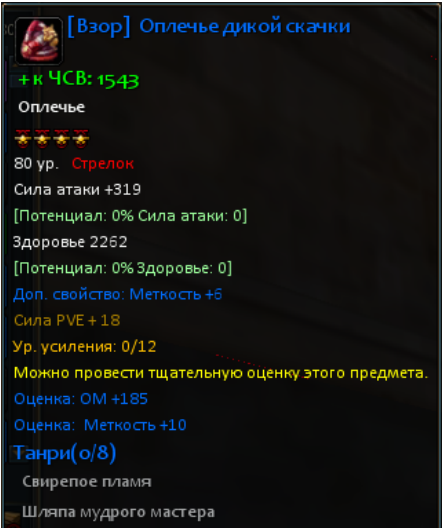
Зеленое снаряжение

Возможно открыть **один** параметр.



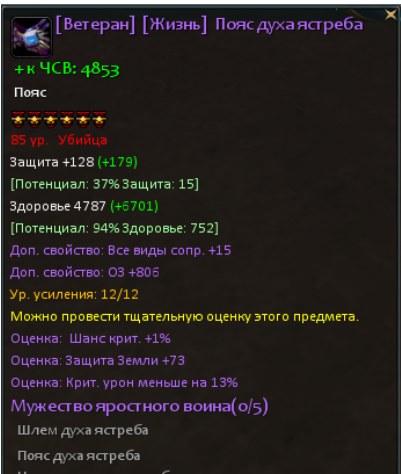
Синее снаряжение

Возможно открыть **два** параметра.



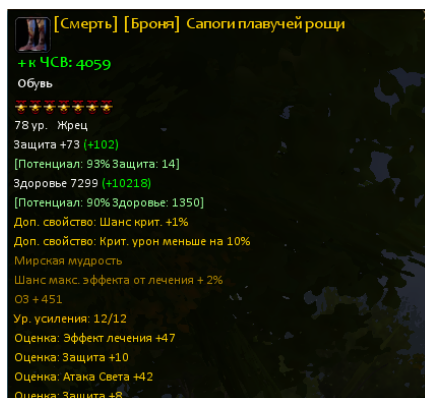
Сиреневое и Фиолетовое снаряжение

Возможно открыть **три** параметра.



Золотое снаряжение

Возможно открыть **четыре** параметра.



Увеличить количество оцениваемых параметров поможет [тщательная оценка](#) снаряжения.

Оценке можно подвергнуть и модную одежду.

Оценка модной одежды



Для оценки модной одежды вам потребуются "**Чары архимага**" и любой из

предметов [оцениваемого модного стиля](#). Его можно приобрести у НПС Отис Хоркен за осколки веры, купить на аукционе у других игроков, или же у НПС Сэмюэль Уинч за Праздничный свиток Уинчей.

В любом предмете модной одежды возможно открыть всего два дополнительных параметра, и их нельзя подвергнуть [тщательной оценке](#).

Возможно ваш стиль игры предполагает уклон к определенному параметру, например - **меткость**. Можно постараться заново определить дополнительные параметры вашего снаряжения, в стремлении получить как можно более желаемый. Этот процесс называется **переоценка**.

Переоценка

Переоценка - это процесс повторной оценки дополнительных параметра снаряжения зеленого, синего, фиолетового и золотого качества.

Чтобы совершить переоценку, необходимо:



Зеленый свиток - для снаряжения зеленого качества до 75 уровня.



Голубой свиток - для снаряжения синего качества до 75 уровня.



Аметистовый свиток - для снаряжения фиолетового качества до 75 уровня.



Зелёный свёрток сверхсилы - для снаряжения зелёного качества 75 уровня и выше.



Синий свёрток сверхсилы - для снаряжения синего качества 75 уровня и выше.



Фиолетовый свёрток сверхсилы - для снаряжения фиолетового качества 75 уровня и выше.



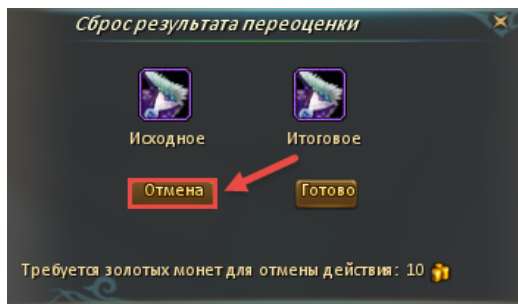
Золотой свёрток - для снаряжения золотого качества 75 уровня и выше.

Внимание! Если свиток закреплен, а снаряжение нет, в ходе переоценки снаряжение будет **закреплено**.

- Жмем "Начать" и ждем пока Гавриил совершит переоценку.

Совершать переоценку можно столько раз, сколько свитков есть у вас в наличии.

Переоценить можно любую часть снаряжения: оружие, доспехи, **бижутерию** и **модную одежду**. Во время переоценки изменяются только дополнительные параметры снаряжения, его основные свойства и характеристики - неизменны.



Если вас не устраивает результат переоценки, ее всегда можно сбросить и вернуть предмету его прежнюю оценку, заплатив несколько [золотых монет](#), или с помощью [свитка воспоминаний](#).

Для сброса переоценки с помощью золотых монет достаточно нажать кнопку "Отмена" в интерфейсе сброса, который автоматически появляется после завершения переоценки.

Свиток воспоминаний



- - это предмет, с помощью которого можно отменить результат переоценки, не затратив, при этом, золотые монеты.

При наличии хотя бы одного Свитка в [инвентаре](#), интерфейс Сброса переоценки меняется: в нем появляется кнопка "Вернуть".

При нажатии на эту кнопку, текущий результат переоценки сбрасывается, к вещи возвращается ее предыдущая оценка, а Свиток воспоминаний исчезает из инвентаря.

Способы получения **Свитка воспоминаний**:

- **Дары Шалии**

Каждую неделю можно получить не более 50шт свитков из магазина [Даров Шалии](#).

Их можно найти во вкладке "Снаряжение". На каждый свиток расходуется 2шт

Милости Шалии и 20 золотых [нумий](#).

- **Зур вельможи**

5шт Свитков воспоминаний - подарок за получение статуса [Вельможи Зур](#).

- **Платиновый VIP-подарок** и другие сферы

Платиновый VIP-подарок - коробка с дарами, приобрести которую можно в [Галерее Эйры](#).

Свитки воспоминаний содержатся и в других [Сферах с дарами](#).

Заточка снаряжения



- Заточить вещь можно у любого

торговца доспехов или кузнеца. Не имеет значение, хотите вы у торговца доспехами точить оружие или броню, так же и с кузнецом.

- Заточить можно: [оружие](#), [головной убор](#), [рубашку](#), [оплечье](#), [наручи](#), [пояс](#), [штаны](#), [обувь](#) и [бижутерию](#). Аксессуары не точатся.
- Заточка позволяет увеличить базовые характеристики вещи. Дополнительные или идентифицированные атрибуты при заточке не меняются.
- Каждый кратный трём уровень заточки (3, 6, 9, 12) открывает ячейку для [самоцвета](#).
- Максимальный уровень заточки в игре -



низкого уровня) имеют более низкий р

анг для заточки (3 или 9). Наведя мышкой на предмет, можно посмотреть какой уровень за

точки сейчас есть и каков максимально доступный.

- При неудачном улучшении, вещь не ломается, уровень заточки не обнуляется и не уменьшается, единственное, что вы теряете - деньги и камни заточки.
- Независимо от вида и качества вещи заточка даёт фиксированные прибавки в процентах к белым параметрам вещи

Процент прибавки к параметрам зависимый от уровня заточки

Уровень улучшения	Прибавка к параметрам
1	5%
2	10%
3	16%
4	22%
5	29%
6	37%
7	47%
8	60%
9	75%
10	90%
11	110%
12	140%

Необходимые для заточки предметы

Камни для заточки делятся на два вида - обыкновенные и улучшенные. Разница между ними в вероятности, которую каждый из них гарантируют при использовании для заточки.

Обыкновенные камни



Звездные осколки - подходят для улучшения вещей до 40 уровня.



Энерголит - подходит для улучшения вещей 40 уровня и выше.

Улучшенные камни



Звёздный кварц - подходит для улучшения вещей любого уровня.



Метеоритный кристалл - подходит для улучшения вещей любого уровня, заточенных выше +9 включительно.

Процесс заточки



Для того, чтобы приступить к заточке, выберите пункт "Улучшение снаряжения" у любого кузнеца и поместите в слот для снаряжения (1) предмет, который планируете заточить. Подходящие под уровень снаряжения камни будут подобраны автоматически.

В окошке для простых камней (2) отображается количество имеющихся у вас в инвентаре соответствующих камней. Аналогично для улучшенных камней (3).

В правой части окна заточки есть 8 ячеек (4), которые можно заполнить камнями для заточки. При этом не обязательно заполнять все ячейки. Для добавления или удаления камня используйте значки + и - в окошках (2) и (3).

Шанс успеха заточки будет обновляться при каждом изменении в этих восьми ячейках. Шанс, прибавляемый от каждого камня, зависит от уровня заточки и уровня вещи.

Для каждой попытки необходимо потратить некоторое количество денег. Сумма зависит от уровня заточки, уровня вещи и её качества(цвета). Вид требуемой валюты - от привязки вещи: привязанное снаряжение точится за нумии, не привязанное - за монеты.

Шанс успешного улучшения				
Уровень улучшения	Осколок	Кварц	Метеорит	Достаточное количество для 100%
1	37,5%	50%		3 Осколка
2	22,5%	50%		5 Осколков
3	15%	48%		7 Осколков
4	11,5%	38,5%		1 Кварц + 6 Осколков
5	6,5%	32,5%		2 Кварца + 6 Осколков
6	2,5%	24%		4 Кварца + 2 Осколка
7	0,5%	15%		7 Кварца
8	0%	10,5%		Максимально: 84%
9	0%	6%		Максимально: 48%
10		3%	24%	4 Метеорита + 2 Кварца
11		1,5%	12%	Максимально: 96%
12		0,5%	4%	Максимально: 32%

Улучшение снаряжения

Итак, вы уже собрали оружие и доспехи, которые устраивают Вас. Хотите сделать их еще лучше?

Вот - пути которые помогут сделать снаряжение лучше:

- [Оценка/переоценка дополнительных атрибутов](#);
- [Заточка снаряжения](#);
- [Вставка самоцветов](#);
- [Перенос заточки](#);
- [Переплавка снаряжения](#) (для снаряжения 75+);
- [Тщательная оценка снаряжения](#);
- [Ремонт снаряжения](#)

[На сайт игры](#)

Перенос заточки

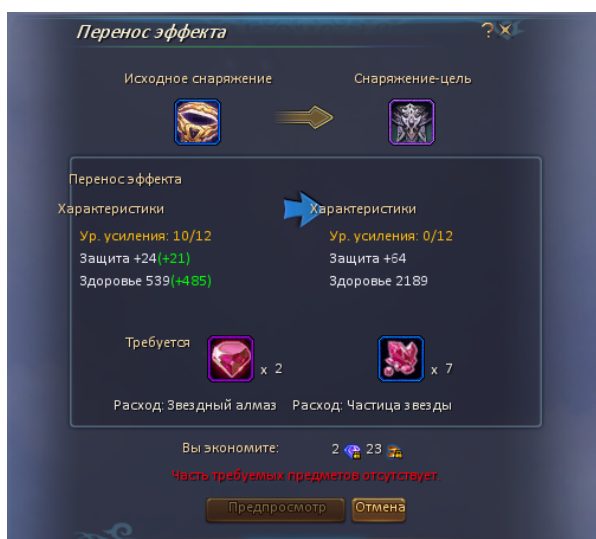
Введение

С введением обновления "Дыхание войны" появилась возможность переносить эффекты улучшения от одного элемента снаряжения на другое, при этом переносится не только [заточка](#), но и все вставленные [самоцветы](#).

Необходимые для переноса условия

- Оба элемента снаряжения должны предназначаться для одного слота (куртка-куртка, пояс-пояс и т.д.)
- Оба элемента снаряжения должны быть привязаны (если нет, то привязываются автоматически в процессе)
- У обеих вещей должны совпадать уровни максимальной возможной заточки (обычно 12)
- Первая (старая) вещь должна быть заточена как минимум на +1, вторая (новая) вещь не должна иметь заточки или иметь ее меньше старой.
- В вещи, на которую будет переноситься заточка, не должны быть вставлены самоцветы

Процесс переноса



Перенос осуществляется у НПС кузнец (Николас в зале Торгового союза в Хоссингере, либо Клаас Горнило в Зале Славы Хоссингера), пункт "**Перенос эффекта**"

Сперва необходимо поместить в слот вещь-источник, а затем новую. При этом в реальном времени изменится состав требуемых для переноса предметов.

Если у вас все ингредиенты в наличии, можно тут же просмотреть, как будет выглядеть вещь-цель после переноса (кнопка "предпросмотр"), а после подтвердить перенос. Во время предпросмотра видны только перенесенные характеристики, камни же и заточка не показываются.

После подтверждения переноса старая вещь теряет заточку и самоцветы, а вещь-цель **гарантированно** приобретает.

В нижней части диалогового окна отображается некоторое количество нумий - обратите внимание, они для переноса не требуются! Это - сумма, которую вы потратили бы, если бы затачивали до такого же уровня вещь-цель без единой неудачи (реальная экономия с учётом неудач может быть даже больше указанной суммы).

Требуемые для переноса предметы



Звёздный алмаз. Доступен различными способами: в [галерее Эйры](#) и игровым путем



Частица звезды. Обменивается на 10 [осколков веры](#) у НПС Отис Хоркен (Хоссингер, около фонтана в Сумрачной галерее)

От чего зависит количество требуемых предметов?

Требуемое количество возрастает:

- С увеличением уровня заточки исходной вещи
- С увеличением разницы в уровнях вещи-источника и вещи-цели
- С увеличением разницы в цвете обеих вещей
- С увеличением разницы в стоимости заточки вещей (в [нумиях](#) или монетах). Таким образом, стоимость будет разной так же для разных типов вещей (наручи, сапоги, с т.д.) и вещей для разных классов

Требуемое количество НЕ зависит:

- от наличия самоцветов в вещи-источнике
- от уровня заточки вещи-цели

Возрастание происходит по принципу разменных монет, сначала возрастает количество частиц (максимум = 10), затем обнуляется, а количество алмазов увеличивается на 1, и так далее.

Таким образом, для механики игры количество "5 алмазов + 1 частица" больше, чем "4 алмаза + 7 частиц", даже если их суммарная стоимость в монетах может иметь противоположное соотношение.

Преимущества переноса заточки

- Перенос всегда имеет 100% шанс
- Для переноса не требуются нумии
- Нет необходимости вынимать и вставлять самоцветы снова

Недостатки переноса заточки

- Некоторые виды переносов могут обойтись дороже по монетам/листьям, чем заточка с нуля кварцами

[На сайт игры](#)