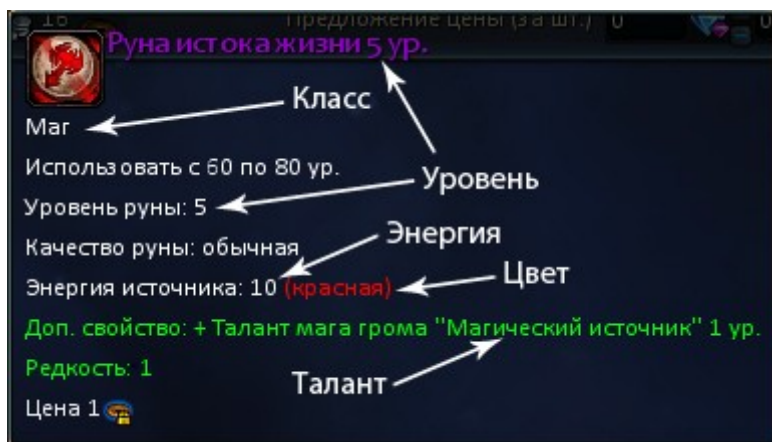


# Вера

- [Руны - общая информация](#)
- [Выбор Веры](#)
- [Прорыв веры](#)
- [Очки веры](#)
- [Выбор второй веры](#)
- [Руны закона](#)

# Руны - общая информация



**Руна** - предмет, который при вставке в слот дерева **веры** дают очки "Силы богов" или "Силы демонов" (для светлой или тёмной веры соответственно).

Руны бывают трёх видов:

- Обыкновенные руны
- Высшие руны
- Белые руны (Руны закона)

Под каждый вид рун существуют свои виды слотов. Каждая руна имеет несколько показателей.

## Показатели рун

Существует 5 уровней рун.

Обыкновенные руны первого и второго уровня, а так же высшие руны первого уровня имеют только два показателя: цвет и энергию, причём второй всегда фиксирован.

Обыкновенные руны с третьего уровня и высшие со второго имеют помимо этого классовую принадлежность и талант, а так же разные показатели энергии.

Все руны кроме белых имеют цвет. Цвета бывают:

- **Синий** (Энергия рождения)
- **Красный** (Энергия источника)
- **Жёлтый** (Энергия завета)



От цвета руны зависит столбик в дереве веры, к которому в случае вставки руны она будет добавлять очки. Каждый столбик соответствует одной из веток развития вашего класса, расположены они в том же порядке, что и в дереве талантов и каждая при заполнении её очками Силы богов или демонов даёт бонусы к соответствующей ветке.

Над веткой написано, какая энергия ей требуется ("Рождение", "Источник" или "Завет").  
Ниже приведена таблица соответствия цветов рун и веток развития.

Класс	Рождение (Синий)	Источник (Красный)	Завет (Жёлтый)
Бард	Ветер	Вода	Свет
Вампир	Тьма	Бездна	Кровь
Воин	Буря	Фантом	Щит
Жрец	Холод	Кара	Свет
Защитник	Гранит	Алмаз	Скала
Маг	Лёд	Огонь	Гром
Стрелок	Дух	Взрыв	Око
Убийца	Яд	Мощь	Тьма
Жнец	Палач	Страж	Шторм

**Количество энергии на руне** - это то количество очков "Силы богов" или "Силы демонов", которое будет добавлено в соответствующий цвету столбик в правой части дерева веры. Количество энергии засисит от уровня руны и случайного фактора.

Уровень руны	Обычные руны	Высшие руны
1	2	4
2	3	5
3	3 ~ 6	6 ~ 9
4	4 ~ 7	8 ~ 11

5	6 ~ 10	10 ~ 15
---	--------	---------

Чем выше энергия - тем ценнее руна, обычно руны с минимальным количеством энергии на своём уровне используют только для комбинации в руны более высокого уровня.

Белые руны не имеют энергии.

## Классы

Обычные руны третьего и выше, а так же высшие руны второго и выше уровней имеют привязку к классу, это означает, что представитель другого класса не сможет вставить себе такую руну. Белые руны не имеют привязки к классу.

На обычных рунах третьего и выше, а так же высших рунах второго и выше уровней присутствует один из талантов соответствующего класса. Талант может быть из любой ветки, независимо от цвета руны. После вставки такой руны вы получаете написанный на ней талант.

Если у вас не было такого таланта, он прокачивается на 1 очко. Даже если в соответствующей ветке недостаточно очков чтобы взять его обычным способом.

Если в этом таланте уже есть очки (как вкинутые самостоятельно, так и полученные с помощью других рун) - значение очков в нём повышается на единицу, но не выше чем его максимум + 1. Подробные списки возможных талантов, в зависимости от класса, можно узнать из соответствующих статей:

1.  Руны для класса Бард;
2.  Руны для класса Вампир;
3.  Руны для класса Воин;
4.  Руны для класса Жрец;
5.  Руны для класса Защитник;
6.  Руны для класса Маг;
7.  Руны для класса Стрелок;
8.  Руны для класса Убийца;
9.  Руны для класса Жнец;
10.  Руны для класса Душегуб.

Оценка, зависящая от присутствующего на руне таланта. Варьируется от 1 до 5, позволяет примерно оценить шанс крафта такой руны. Чем редкость выше, тем этот шанс ниже.

Встречается только на белых рунах. Преимущественно влияет на боевой дух.

## Способы получения рун

Руны первого уровня падают из мобов 60+ уровней, а так же боссов в походе [Алые Сумерки](#) и некоторых других походах.

Руны второго уровня можно получить в награду за [Цитадель ночи](#) или выбить из боссов в Алых Сумерках и некоторых других походах.



Обыкновенные руны выше уровнем можно получить только с помощью синтеза методом пяти рун

Одну привязанную высшую руну первого уровня можно получить за выполнение квеста при участии в [Гильдейстких Войнах](#).

10 непривязанных высших рун первого уровня может получить гильдлидер за одну молитву у статуи бога на гильдбазе (доступны для гильдий, имеющих территории)

Одну непривязанную высшую руну первого уровня можно получить у Жреца Титанума в обмен на 100 осколков высших рун.

Высшие руны выше уровнем можно получить только с помощью синтеза методом пяти рун



За выполнение квеста в [Ледяной долине](#) можно получить случайным образом одну белую руну 1го или 2го уровня (для персонажей 75+ уровня)

Руны выше уровнем можно получить в обмен на 5 рун на один уровень ниже у НПС Майер в зале славы Хоссингера.

Белые руны нельзя синтезировать.

## Синтез рун

Синтез рун - способ получить из нескольких рун одну новую.

Синтезом занимается Мастер рун Джослин в Хоссингере.

Существует два вида синтеза рун.

- 1. Синтез одного уровня. Позволяет **из двух рун** создать другую - **того же уровня**, но, возможно с другими характеристиками.
- 2. Синтез высшего уровня. Позволяет из **пяти рун одного уровня** создать **одну руна на уровень выше**. Если все пять рун одного цвета, то цвет результата будет таким же. Если разного - цвет случаен.

Если хоть одна из рун привязана - результатом будет так же привязанная руна.

## Амулеты рун

Существует 8 видов амулетов (по одному на каждый класс), при использовании их во время синтеза рун можно задать класс результирующей руны. Можно этого не делать и класс выйдет случайным.

Требуемое количество амулетов зависит от уровня результирующей руны.

Уровень руны	Требуется амулетов для простых рун	Требуется амулетов для высших рун
2	-	1
3	1	2
4	3	5
5	15	25

Достать амулеты можно в игровом магазине.

## Вставка рун

Для того, чтобы вставить руну необходимо иметь открытый слот в левой части дерева рун.

Слот должен быть подходящего цвета и типа (обычные/высшие/белые), а так же открытый на столько пунктов, каков уровень руны.

Для того, чтобы вставить руну - перетащите её из инвентаря в подходящий слот.

Для того чтобы извлечь руну - кликните правой кнопкой по заполненному слоту.

Вставка рун бесплатна, а вот за извлечение придётся заплатить монетами.

Извлечённые руны всегда привязаны.

---

[На сайт игры](#)

Image not found or type unknown

# Выбор Веры



до пути

Перед тем как начать цепочку квестов по выбору веры следует убедиться,

что у вас есть необходимые навыки "**Наблюдение**", "**Угроза**" и "**Убеждение**".

Чтобы получить задание "**Выбор Веры**" нужно выполнить все предыдущие Гид-квесты Энциклопедии. Задания идут в определённом порядке, а значит чтобы получить новое нужно выполнить предыдущее. Гид-квест "Выбор Веры" становится доступен сразу после Гид-квеста "Камни магии", на панельке Энциклопедии над мини-картой. Цепочка начинается с НПС Хэндалф возле Книжной Палаты







в Вольной Гавани с квеста **«Поручение государя»**.

Хэндальф имеет для вас радостные новости о том, что сам правитель Остин Апелио желает видеть вас у себя во дворце в городе Хоссингер, и переговорить с вами с глазу на глаз.

Стоит вам только согласиться, и у Хэндальфа появится **«Портал в Хоссингер»**, пункт, нажав на который вы мгновенно перенесетесь в Хоссингер.

В Хоссингере в списке квестов у вас появится **«Род Апелио»**, в котором присутствует автопуть к правителю людей Остин Апелио.



Поговорив с Остином, вы получите квест **«Королевское поручение»** в ходе которого должны поговорить с Айвеном (стоящим неподалеку от короля), и он передаст вам задание государя.

Айвен расскажет кое-какие новости о том что Государь постоянно отправляет людей на исследование Города магов в Волшебной пустоши. Им удалось отыскать древние книги, в

которых упоминается слово «**Дементинг**».

Государь надеется, что этот артефакт удастся отыскать.



Вас отправляют на поиски этого артефакта, Королю известно, что найти этот артефакт очень сложно, поэтому у вас не будет ограничений во времени, но когда Дементинг будет найден, вы должны передать королю Остину. После этого разговора у вас повится квест «**Артефакт Города магов**», так же у Айвен вы получите послание от Камера (кв. «**Поручение Казмера**»). В рюкзаке у вас будет Конверт, который нужно прочесть, после чего вам придется поговорить с представителем Львиных Сердец Костеблем Галленом

От Галлена вы узнаете, что слуги Казмера свихтели одного подозрительного парня и едва не убили его. Парня и других подозреваемых держат в Деревне дозорных на юго-востоке от города Хоссингера.



Вам нужно срочно отправиться в деревню дозорных и отыскать их, таким образом вы получите квест **«Деревня дозорных»** где вам нужно встретится с Квилли, доверенным лицом Казмера. У Квилли вы узнаете что его дом, его семья, его деревня уничтожена. По его словам, несколько дней назад в деревню пришли несколько человек. Они остановились в деревенской гостинице. Квиллю они показались похожими на преступников. Позже ужасное лохматое чудовище несло по деревенской улице, убивая каждого, кто попадался на пути.

Незнакомцы утомили оборотня, но в тоже время появились головорезы и стали на защиту оборотня. После разговора с Квилли у вас появится квест **«Пропавший оборотень»**, он находится на территории Мятежного союза, к востоку от деревни, оборотня нужно убить.



После убийства оборотня вам выпадет печать, и для того чтоб узнать побольше об этой печати, вам нужно навестить библиотекаря Терренса, ученика Назариуса.



Печать носит название **«Кровавый знак»**. Это древний магический артефакт, изготовленный в Городе магов. О его изначальном предназначении пока ничего не известно. Позже печать попала к магам-весперианам, которые превратили ее в Кровавый знак и наделили ее невероятной силой. В некоторых записях есть информация о том что Кровавый знак применяли для оживления мертвых, но этот артефакт действует, только если у жертвы в момент смерти был при себе Кровавый знак.

## Рассказ Мертвеца из могилы



Терренс укажет приблизительно местоположение покойника, северо-восточнее Цитадель Ночи, но при помощи магии Кровавый знак может указать точное местоположение. После разговора с Терренсом у вас появится новый квест **«Кровавый Знак»**, где вам нужно найти тело с Кровавым знаком.

Прибыв на место, активируйте в рюкзаке **«Кровавый знак»**, чтобы оживить мертвеца. Но просто так ничего вам не расскажет. У него будет маленькая просьба к вам. Нужно убить 99 наемников, и собрать их кровь нужно, чтобы получить кровь свободы. Когда вы принесёте ему кровь, Мертвец вам расскажет как использовали Кровавый знак в Городе магов и как этот знак его погубил. Перед тем как упокоиться с миром мертвец скажет фамилию человека, который за всем этим стоит: Каллен.

После разговора с мертвецом вам нужно возвращаться к библиотекарю Терренсу, но когда вы встретитесь с ним, он сделает вид, что не узнает вас. Для того чтобы выяснить причину

странного поведение Терренса нужно использовать навык:



### Наблюдение

Терренс показывает вам приблизится и потом направит вас к Еве в Деревне Сумерек. Ева является Информатором на железном рынке и поэтому она не доверяет словам что не монетой.



Она направят вас к торговцу Туччи, у него вы сможете купить весьма

недешевый веселящий порошок, в обмен на который Ева поделится с вами информацией.

Порошок можно купить у торговца за 1 бриллиант нумий, либо заставить отдать с использованием цепочки квестов:

Перед тем как направится в торговцу Туччи, нужно поговорить в Хоссингере с Галленом чтоб узнать о запрете торговли веселящим порошком и как поговорить с Туччи.

У Галлена появится для вас квест **«Веселящий порошок»**. Веселящий порошок продавали как лекарственное средство, но он вызывает галлюцинации и непреодолимую зависимость.



Даже если воин начнет принять его, он станет слабым и безвольным, поэтому он запрещён к распространению. У вас будет задача выяснить, откуда торговцы получают веселящий порошок и прекратить его поставки.

Чтобы получить от Туччи нужные сведения, вам нужно применить навык:



### **Убеждение**

У торговца вы узнаете о том что он продаёт товары Мятежного союза в замен получает свой товар на лесопилке «Зарница», после разговора с Туччи у вас в рюкзаке будет веселящий порошок, который необходимо передать Еве, и не забыть сообщить об этом Галлену.



После получения веселящего порошка Ева направят вас к НПС Руис, который находится возле входа Кристальную долину Волшебной пустоши. Поговорив с Руисом вы узнаете что

злые гномы оккупировали вход в Кристальную долину. Там они построили шахту, также они прислали поленья у входа. Если вы принесёте ему три кучки поленьев - он даст новую зацепку для поиска Дементинга: расскажет о своем отце и его предках.

Из рассказа понятно, что Дементинг был украден и подробности может знать капитан стражей Цитадели, которого зовут Зулонг.



Но, Зулонг у отказывает вас слушать и даже замахивается мечом на вас, и на то есть свои причины.

У вас появится кв. **«Загадочный народ»**, по которому нужно найти Каррела. Он является один из племени реддитов, про которое рассказывал ранее Руис. У Каррела вы узнаете что Дементинг находится в Цитадели Ночи. Но Каррел слишком ослаб, ему нужно магия чтоб окрепнуть, поэтому вы должны поторопится и принести **50шт «Большой тоник ОМ»**, их можно достать у любого торговцам зельями.

Получив тоники Каррел расскажет про божественную тайну.

## Рассказ Каррела





У вас появится на выбор два пути: выбрать Светлую веру или

Темную веру. Светлая вера откроет ваш разум божественному а Темная - позволит изучать все и осознать на практике. У вас откроется окно где вы можете узнать о светлой и темной вере.

Заклучите сделку с Кэррел, принесите ему Дементинг, и он укажет путь к светлой или темной вере.

Очень важно получить как можно больше информации о своем противнике, поэтому вам нужно обратиться к Еве.



Ева посоветует вам поговорить с баронессой Каруэл, компаньоне Сноу, у

нее вы узнаете побольше нужной информации.

Каруэл находится на Алой вилле. Для разговора с ней нужно применить навык:





## Угроза

У баронессы вы узнаете что она каждый вечер на заднем дворе Алой виллы встречается со Сноу.

После разговора с баронессой на заднем дворе вы увидите НПС Извозчик.

На самом деле он и является Сноу, и каким-то чудом, он будет на вашей стороне.



После долгого разговора с ним у вас появится задание убить барона Гхеда потому что Дементинг подчинил своей воле барона, и теперь он не подчиняется приказам Остина и Сноу.

После сдачи меча Каррелу вы узнаете что в него заточен дух Шелтона, убийцы магов.



Магия слишком ослабла тело Каррела, ему не справится с духом Шелтона, поэтому вы должны ему помочь. Каррел призовет дух Шелтона и вы его усмирите.



**Примечание:** Если с первой попытке вам не удастся усмирить проклятый меч, вы можете попросить брата Вэнн у который вы выбрали путь веры, призвать его снова. Дух нельзя призвать чаще, чем раз в 5 минут)

Усмирив духа вы получите навык **«Светлый путь»** или **«Темный путь»**, после чего вам нужно найти проповедницу Эйфель в Хоссингере и узнать про усиление веры и про правила пути веры.

## Правила Светлой и Темной веры



Начиная с 10 уровня веры, через каждые 10 уровней веры герой обязан проходить испытания совершенства, чтобы повысить [свой максимальный уровень веры](#).

В ходе этих испытаний персонажу необходимо выполнить некоторые квесты за отведенное время.

Испытания считается пройденным, если все квесты были завершены вовремя. Посланник Эйфели в Храме веры даст вам первое задание.

Вам необходимо завершить 1 задание приказа славы где нужно убить 240 монстров, а далее надо убить еще 20 кровожадных воинов.

Это задание не является испытанием совершенства, но вам необходимо выполнить его, чтобы понять принцип.

---

[На сайт игры](#)

Image not found or type unknown

# Прорыв веры

**Прорыв веры** - это задание, необходимое для повышения максимально доступного [уровня веры](#) персонажа. Задание прорыва появляется на каждом десятом уровне веры до 90-го включительно. Их можно выполнять двумя способами: выполнив все условия, указанные ниже или заплатив некоторую сумму нумий (доступно для [Вельможи](#) 3 уровня и выше).

## 10 уровень:

1. Выполнить один из ежедневных квестов в Хоссингере: [Догонялки с Эганом](#), [Приказ о передислокации](#), [Тайны Хоссингера](#) (можно выполнить заранее в тот же день);
2. Выполнить задание [Кошмар в воде](#) (можно выполнить заранее в тот же день).

## 20 уровень:

1. Выполнить "Милость Соларина" (можно выполнить заранее в тот же день);
2. Выполнить "Милость Селены" (можно выполнить заранее в тот же день);
3. Пройти [Испытание Богов I](#) (можно выполнить заранее в тот же день).

## 30 уровень:

1. Выполнить ежедневный квест "Охота на шарик" в Вольной гавани;
2. Открыть один из спрятанных [сундуков](#) в Вольной Гавани;
3. Завершить тренировку в Элитном лагере Львиных Сердец ( [Лагерь Львиных Сердец III](#));

## 40 уровень:

1. Выполнить ежедневный квест в Хоссингере " [Приказ о передислокации](#)" (можно выполнить заранее в тот же день);
2. Выполнить задание " [Жизнь Вольной Гавани](#)" 11 раз;
3. Дойти до 11 рубежа в походе " [Дорога в Ад](#)" (можно выполнить заранее);

4. Выполнить 1 раз в Покинутых землях задание "[Сбор лепестков](#)" (можно выполнить заранее в тот же день).

## 50 уровень:

1. Получить 30 очков Славы (можно выполнить заранее);
2. Пройти [Испытание Богов II](#) (можно выполнить заранее в тот же день, нельзя выполнить питомцем);
3. В [Алых сумерках](#) вызвать босса при помощи "Зелёного заклинания крови" (обменивается за 10 Белых заклинаний) и убить;

## 60 уровень:

1. Получить 60 очков активности (можно выполнить заранее);
2. В [Алых сумерках](#) вызвать босса при помощи "Синего заклинания крови" (обменивается за 10 Зеленых заклинаний) и убить;
3. Выполнить задание "[Догонялки с Эганом](#)" (можно выполнить заранее в тот же день);
4. Дойти до 21 рубежа на [Дороге в Ад](#) (можно выполнить заранее);
5. Убить Вожака Гремлинов в походе "[Берег Юности](#)".

## 70 уровень:

2. В [Алых сумерках](#) вызвать босса при помощи "Фиолетового заклинания крови" (обменивается за 10 Синих заклинаний) и убить;
3. Дойти до 26 рубежа на [Дороге в Ад](#) (благодаря сохраняемому прогрессу задания можно выполнить заранее);
4. Отправиться в Храм света и убить Призрака Черной Башни, Ядоглаза Черной Башни или Злого духа Черной Башни;
5. Отправиться в Древнюю Гробницу и убить Ругги;
6. Отправиться на Испытание Богов и убить Хозяина Испытаний (Нельзя выполнить заранее, нельзя выполнить питомцем).

## 80 уровень:

1. Убить Дакеша в [Храме Света](#);
2. Убить Кровавого Медиума и собрать эссенцию медиума в количестве 300 штук;
3. Накопить 120 очков активности (можно выполнить заранее);
4. Собрать 5 Кристаллов света;
5. Получить в походе " [Дорога в Ад](#)" Слезу праведника (даётся за прохождение 20-ой комнаты).

## 90 уровень:

1. Выполнить 1 ежедневное задание [Арены](#) (можно выполнить заранее в тот же день);
2. Получить награду за участие в событии в [Ледяной долине](#) (можно выполнить заранее в тот же день);
3. Дойти до 31 рубежа Дороги в Ад (можно выполнить заранее);
4. Заработать за неделю 140 очков [Активности](#);
5. Выполнить задание гильдии "Награда активиста" 1 раз (можно выполнить заранее в тот же день).

---

[На сайт игры](#)

# Очки веры

Очки веры - это аналог очков опыта. Вери, так же как и опыт можно получить за убийство монстров 60+ уровня или выполняя различные квесты.

## Основные способы получения веры:

- [Приказы](#) славы (7 штук в неделю) и свитки охоты (15 штук в день), за которые можно получить очень большое количество очков веры. Они становятся доступны на 60+ уровне персонажа.
- [Испытание богов II](#) - данж, очень похожий на обычное Испытание богов, но направленный на получение большего количества очков веры. Доступен для 65+ уровня.
- Еженедельное событие [Крепость Гренвиль](#) (понедельник). Количество очков веры, получаемое за убийство мобов выше, чем в других данжах или за мобов из обычных локаций мира Эйры.
- Поход [Пристанище мудрецов](#). Увеличенное количество веры с мобов и дополнительные очки веры за ежедневные квесты на 80м уровне.
- [Еженедельный квест в Оплоте Драконов](#). За убийство босса сразу дают 2 миллиона очков веры.
- Обычный фарм монстров 60+ уровня с помощью функции автоматического сражения.
- Ежедневный квест в [Покинутых землях](#) Печати зла. За выполнение можно получить 200.000-240.000 очков веры. Доступен для 70+ уровня.
- [Вторжение древних: жабули](#). Можно получить 7 книжек веры в неделю.

## Для чего нужны очки веры?

Кроме прокачки уровня персонажа в игре можно и даже нужно прокачивать уровень [веры](#). Для поднятия уровня нужно определенное количество очков веры. Посмотреть имеющееся и необходимое число очков веры можно в [Характеристиках персонажа](#) (горячая клавиша С), в графе Вера. Максимально можно накопить 27 миллионов очков веры, нужно своевременно их тратить.

На выбор есть два варианта веры: Темная и Светлая. Разница лишь в стакающихся показателях, талантах [Древа рун](#) и в красивой рамочке для аватарки персонажа.

Но чтобы получить одну из предлагаемых вер нужно выполнить все Гид-квесты Энциклопедии, а затем Гид-квест [Выбор веры](#). Когда все испытания будут пройдены, будет

предложено ознакомиться с интерфейсом веры и Древом рун, после чего выбрать более понравившуюся.



Сразу бросается в глаза большое количество талантов, одинаковых для Темной и Светлой вер, с их помощью можно увеличить абсолютно все показатели персонажа: атаку, защиту, очки здоровья и маны, уклонение, меткость и даже мастерство, сопротивление, шанс крита, крит урон, крит защиту и крит уклон, но и это еще не все, можно увеличить даже урон, наносимый по другим персонажам (PvP), а так же уменьшить получаемый от них урон. Но на все эти таланты нужно потратить много нумий и очков веры.





Слева от талантов будет **шкала, показывающая уровень веры**. В Темной вере шкала прокачивается вниз, а в Светлой вверх, т.е. первый уровень Тёмной веры будет сверху, а в Светлой снизу (таланты расположены аналогично). Чтобы стало доступно больше талантов нужно поднимать уровень веры. Так же, каждый уровень веры будет добавлять немного ХП персонажу.

Справа расположено **дерево рун**. Всего в нём три ветки, соответственно веткам талантов персонажа. Они заполняются энергией от вставленных **рун** и по достижению определённого числа энергии (1, 35/40, 70/75) открываются таланты древа рун для определённой ветки. Именно **эти таланты и разные** в Темной и Светлой верах, поэтому **стоит уделить этому моменту особое внимание при выборе веры**.

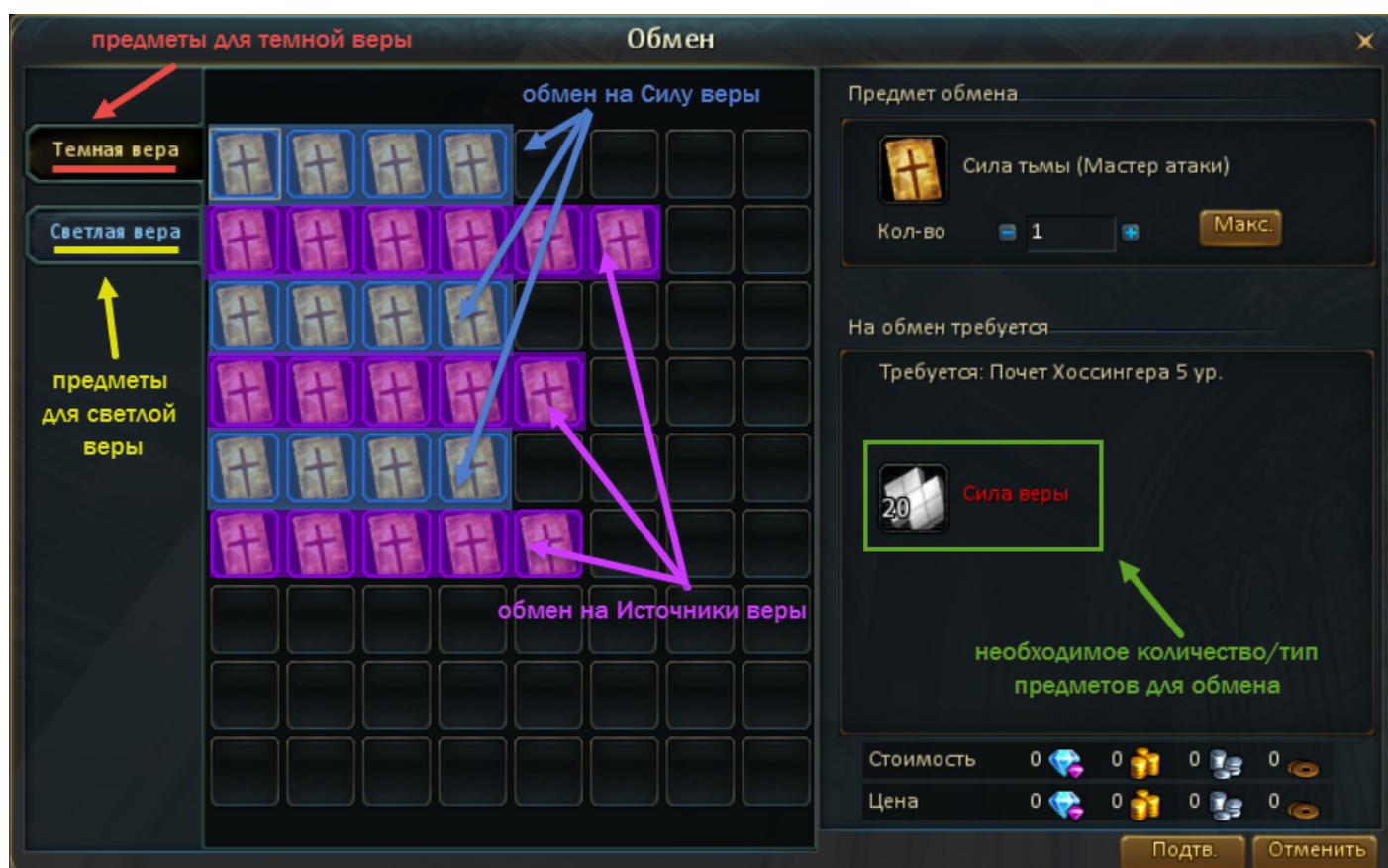
Каждые 10 уровней веры, нужно будет выполнить **прорыв**. А по достижению 70 уровня веры, появится возможность выполнить квест **Избрание пути и получить вторую веру**. При прокачке второй веры прорывы делать не нужно. Некоторые из талантов работают даже тогда, когда вера неактивна, т.е. если прокачать Меткость в Светлой вере, то при включенной Темной вере прибавка к меткости будет и от Темной и от Светлой вер. Такие таланты подписаны как "Стандартный навык; Не подвержен влиянию Светлой/Темной веры" сразу же под названием таланта.

Светлая вера	Темная вера
--------------	-------------

- Светлая меткость
- Высшее светлое дыхание
- Высшая светлая защита
- Высшее светлое здоровье
- Светлая гибкость
- Высшая светлая атака
- Светлая стойкость



- Темное уклонение
- Высшая темная магия
- Высшая темная защита
- Высшее темное здоровье
- Темная гибкость
- Высшая темная атака
- Темная мощь

Для прокачки некоторых талантов потребуются специальные предметы (карточки), купить их можно у Кайзера Петера в Зале Славы Хоссингера.



Для Темной и Светлой веры карточки располагаются в разных вкладках и называются **Сила тьмы** или **Сила света** соответственно. В скобочках указан талант, для которого предназначен этот итем и после уровня предмета. Всего три уровня предмета, для 5го, 10го и 15го уровней **таланта**. Для их покупки нужен Почет Хоссингера 5 ур. и предметы: **Сила веры** для синих, либо **Источник веры** для фиолетовых карточек.

Иконка	Название	Способы получения
--------	----------	-------------------

	<b>Сила веры</b>	-Во время прохождения <a href="#">ежедневного квеста</a> <a href="#">Передислокация</a> -Еженедельно за славу наставника в дарах Шалии -За убийство боссов в <a href="#">Охотничьих</a> <a href="#">угодьях Фишера</a> -За убийство старших монстров 60+  -Во время внутригровых ивентов
	<b>Источник веры</b>	-Во время прохождения <a href="#">ежедневного квеста</a> <a href="#">Догонялки с</a> <a href="#">Эганом</a> -За убийство боссов в данже <a href="#">Битва</a> <a href="#">за Аврору</a> -За убийство старших монстров 60+ -Из паков: Дары: <a href="#">Испытание богов II</a> -Во время внутригровых ивентов

- **Нет квеста на веру. Что делать?**

- Не выполнены квесты Гида Энциклопедии. Над мини-картой есть синяя панелька, на ней иконка похожая на свиток. Нажав на неё можно получить Гид-квест. Выполнив все по порядку появиться квест на веру.

- **Нет иконки Гид-квеста.**

- Проверьте список заданий, возможно он уже взят.

- **Почему не дают очки веры?**

- Уже накоплен их предел (27кк). Нужно потратить их. Или Вы убиваете монстров ниже 60 уровня, за которых не дают очков веры.

---

[На сайт игры](#)

# Выбор второй веры



Как уже большинству известно, с 60 уровня персонажа, игрок имеет

возможность получить **веру**, для этого он делает цепочку заданий начиная с нпс Хэндалф, в конце этой цепочки игрок может выбрать веру: темную или светлую. Многие выбирают свою первую веру и сомневаются, вдруг они не правильно выбрали ее? Не стоит переживать, так как веру можно поменять, для этого необходимо иметь 70 уровень персонажа и 60 уровень веры. Если вам необходимо поменять веру, и у вас выполнены оба условия, то откройте энциклопедию развития (нажимайте на Н анг) и на 70 уровне выберите задание "Избрание пути". По завершении данного задания вы сможете поменять свою веру и получите в награду 120 листа духа.

## Новые возможности: Старый друг

После того, как вы выберете задание "Избрание пути" у вас появится цепочка с заданиями, первое из них это "Новые возможности: Старый друг".

**Описание:** Боги ограничивают возможности смертных, чтобы они не стали подобны им. Но когда-нибудь найдется тот, у кого будет достаточно сил, чтобы разрушить эти границы.

**Цель:** Вы должны отправляться в Шепчущий лес и поговорить с Морином.

**Награда:** опыт и нумии.

## Новые возможности: Поиски криолита

**Описание:** После разговора с Морином, вы узнаете что тело некоего Рональда исчезло, и судя по всему, от страшного проклятия. Любое сверхъестественное действие, выполненное с помощью магии, оставляет особый магический след. Морину очень надо узнать правду, и поэтому он просит вас добыть нужные ингредиенты для создания ритуала, с помощью данного ритуала можно восстановить события прошлого. На словах все просто: нужно найти следы и по ним найти источник использованной магии. Но на деле не все так просто.

Чтобы совершить ритуал, понадобятся редкие магические артефакты, а также нужно точно знать, где и когда произошло то событие. К счастью, у Морина есть свидетели, которые назовут точное время и место. Остается лишь найти нужные артефакты. Во-первых, Морину нужен свиток с описанием ритуала, он уже отправил гонца с посланием к своему прежнему учителю, надеется, что учитель ему поможет.

Во-вторых, ему понадобится 3 древних криолита. Нужны камни, в которых энергия копилась не менее двухсот лет. До священной войны за Осту найти такие камни было проще простого, но когда все прознали об их силе, они стали большой редкостью, но тем не менее Морин просит вас добыть 3 штуки.

**Цель:** По просьбе Морина отправляйтесь в Шепчущий лес и найдите 3 древних криолита, но перед этим загляните на Железный рынок к Еве. Она поможет найти то, что вы ищите.

**Подсказка к заданию:** Если вы выполните задание Евы, то в награду она даст вам Древний криолит.

## Съедобное-несъедобное



**Описание:** Рыцари Львиных Сердец запретили Еве появляться в Хоссингере за торговлю веселящим порошком. Теперь она не может приобрести даже самые обычные товары.

Древний криолит - это очень редкий камень, но Еве нужнее колбаса и хлеб. Если вам нужен криолит, то купите для Евы несколько вареных колбас и несколько булок сырного хлеба.

**Цель:** Ева просит вас купить 50 вареных колбас и 15 булок сырного хлеба. В благодарность за вашу помощь Ева отдаст вам древний криолит. Вареные колбасы и сырный хлеб продает лавочник **Норман** в Хоссингере.

**Награда:** Опыт, нумии и древний криолит 3 шт.

После добычи древних криолитов, возвращайтесь к Морину. У Морина вы получите новое указание, найти духа предвидения.

## Новые возможности: Тот самый эльф



**Описание:** Эльфы больше других рас предрасположены к магии, они буквально могут чувствовать ее. Эльфы почитают природу и не приемлют разрушение, поэтому они никогда не изучают и не используют заклинания, способные причинять вред живым существам. Если верить слухами, некоторые эльфы чувствуют магию особенно тонко. Их называют "Духами предвидения", но о них знают лишь немногие. Пока еще никто не может объяснить, откуда это сила берется.

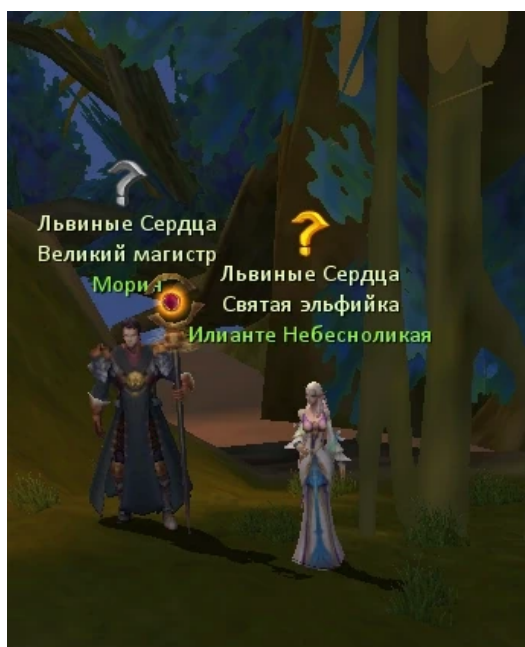
**Цель:** Найдите среди эльфов духа предвидения. Справившись с заданием, возвращайтесь в Шепчущий лес к Морину.

**Подсказка к заданию:** Отправляйтесь в Дивнолесье на Ежевичную поляну, разыщите королеву эльфов Розалианту и выполните ее поручение.

(Попасть на Ежевичную поляну в Дивнолесье можно через мнемолит Долина Сумерек, который находится не далеко от Морины).

## Дух предвидения





**Описание:** Королева эльфов, Иллианта Небеснолика знает только одну эльфийку, ставшую духом предвидения, и это Илианта Божественная.

**Цель:** Королева эльфов даст вам разбитую звезду, древняя арфа барда, и попросит вас отнести ее Илианте Божественной в Щепчущем лесу.

**Награда:** Опыт и нумии.

Поговорив с Илиантой, вы завершите задание **Тот самый Эльф**, после чего вам нужно поговорить с Морин, который находится рядом, как не звучит банально, но Морин будет очень удивлен узнав, что Илианта является духом предвидения, тем не менее он будет очень рад.

## Новые возможности: Новый враг



**Описание:** Собрав все ингредиенты, Морин начнет ритуал, после чего узнает, что Рональд стал жертвой проклятья могущественного демона. Он чувствует, что источник этой магии находится рядом, где-то к западу от сюда.

По слухам, это место облюбовали адепты Крови, поелоняющиеся силам Зла.

**Цель:** Отправляйтесь на запад к Ореховому холму и убейте 20 адептов Крови (заклинателей крови и кровавых медиумов).

**Подсказка к заданию:** У одного из адептов Крови вы найдете письмо, оно написано на незнакомом вам языке, принесите письмо Морину.

**Награда:** Опыт, нумии и письмо.

## Новые возможности: Враг из Преисподней

**Описание:** Это письмо написано на древнем языке. Морин прочтет его для вас, в письме подробно описывается сложный ритуал призыва. Маг, совершивший его, может общаться с демонами Преисподней. Но самое интересное, они собираются использовать магию демонов, чтобы убить короля Остина! Бедный Рональд... На нем они просто испытали действие заклинания. Сейчас у Морина слишком мало информации, и он не может определить, кто написал это письмо, но вам нужно найти способ убить призванного демона и помешать адептам исполнить их план. Для этого, Морину нужен особый артефакт, но у него его нет. В этом вам поможет старый знакомый реддит Каррел.

**Цель:** Отправляйтесь к Судным вратам и найдите реддита по имени Каррел. Расспросить Каррела о том, как можно избавиться от демонов.

## Новые возможности: И снова Реддит



**Описание:** Поговорив с Каррелом вы узнаете, что он уже давно не видел этих тварей, еще с тех времен когда город магов был еще цел, тогда маги часто поддерживали связь с миром демонов.



Маг-император Чарльз не раз возглавлял поход против демонов в Преисподнюю. Скажем так, им редко удавалось уходить от возмездия императора - он был сильным магом и талантливым полководцем.

**Цель:** Расспросить Каррела о том, как можно избавиться от демонов.

## Новые возможности: Поиски меча



**Описание:** Насчет ритуала, до призыва демона на теле жертвы незаметно ставится клеймо. Призванному демону приходится убить жертву, чтобы освободиться и вернуться в свой мир. Действия этого проклятия невозможно прервать, и с его помощью можно призвать лишь некоторых демонов. На зов могут откликнуться кровавые демоны и еще несколько высших демонов. У Каррела вы еще узнаете что для ритуала вам нужен Дементинг. Тут вам нужно навестить короля Апелио, благо он не понимает ценность данного артефакта и он без проблем даст его вам.

**Цель:** Отправляйтесь во дворец Хоссигера и возьмите Дементинг у короля Остина Апелио.

## Новые возможности: Не старт



**Описание:** После того, как вы вернете дементинг Каррелу, ритуал будет готов, и Каррел сможет призвать для вас демона. У Каррела будет маленькая просьба, когда вы будете сражаться с демоном, постарайтесь держаться от него подальше - а то его воротит от одного запаха этих созданий...

Покончив с ним, вернитесь к Каррелу с дементингом - у него будет для вас небольшой сюрприз.

**Цель:** Поговорить с Каррелом и узнать по больше о призыве демона

## Новые возможности: Смерти демону

**Описание:** Когда будете готовы, Каррел призовет для вас Кровавого Демона.

**Цель:** Убить высшего демона клана крови.

**Подсказка к заданию:** У вас будет время для убийства данного демона, если вы не успеете, то вы можете еще раз поговорить с Каррелом чтобы он призвал его для вас.

## Новые возможности: Удобная возможность



**Описание:** Вам удалось блестяще справиться с заданием. Вы уже многое знаете и отлично умеете применять свои знания в бою. Пора вам сделать еще один шаг вперед. Помните тот день, когда перед вами стоял выбор, по какому пути идти дальше? Вы становитесь на один шаг ближе к богам! Для вас нет границ - вы можете использовать навыки и другого пути.

**Цель:** В зависимости от выбора, который вы делали в первый раз, у вас будет в задании имя НПС, который вас обучит второй вере, например если у вас первая была темная вера, то вам нужно поговорить с Кеджи Вэнном, для выбора светлой веры.

В разговоре с Кеджи Вэнном вы получаете задание "**Начало светлого пути**" где вам понадобится усмирить Дементинга.



После усмирения дементинга вы получите навык светлый путь. Как только вы получите данный навык для светлой веры, или навык темный путь - для темной веры, ПКМ на нем, для активация веры.

---

[На сайт игры](#)

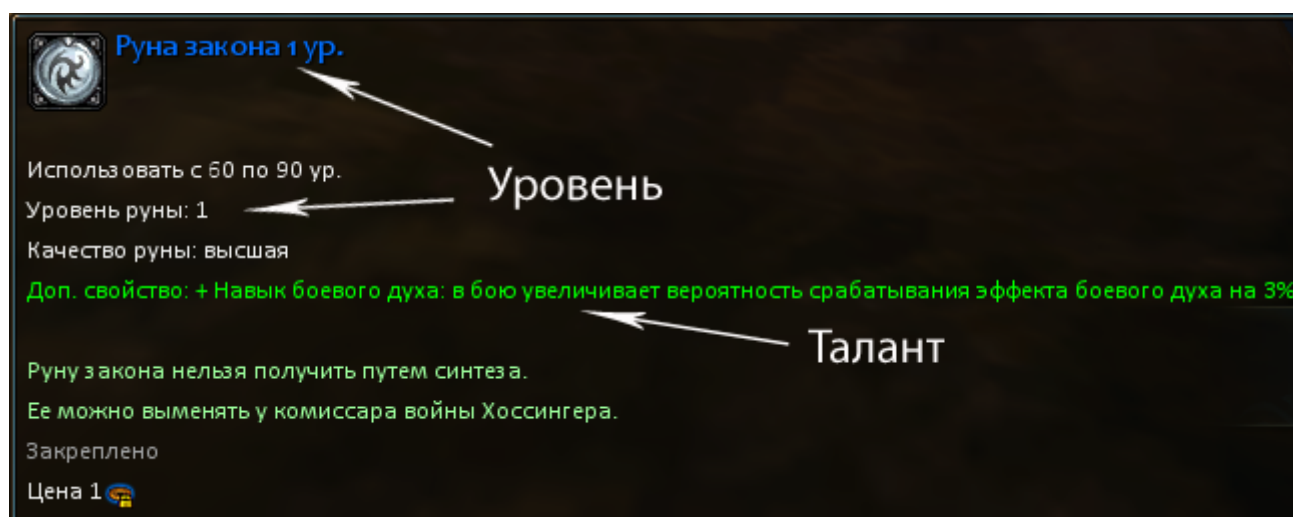
Image not found or type unknown

# Руны закона

## Введение

**Руны закона** - руны не имеющие энергии, но дающие тот или иной бонус при активации боевого духа в [PvP](#).

- Руны закона можно интегрировать только в одну ячейку - белую. Отсюда и название среди игроков: Белые руны.
- Руны данного типа не имеют ограничений по классу и всегда закреплены за персонажем.
- Руны закона высокого уровня нельзя получить путем синтеза, только обменом 5 рун низкого уровня на 1 руну высшего уровня.



## Способы получения

**Руны закона 1 уровня.**

- Награда за выполнение задания в [Ледяной долине](#) и [Сердце стихий](#).
- Покупка за [очки славы стража](#).
- [Поход-вызов](#) (рулетка)

**Руны закона 2 уровня.**

- Награда за выполнение задания в Ледяной долине и Сердце стихий.
- [Поход-вызов](#) (рулетка)
- Обмен 5 рун закона 1 уровня у NPC Мейра в Зале Славы Хоссингера.

### Руны закона 3 уровня.

- Обмен 5 рун закона 2 уровня у NPC Мейра в Зале Славы Хоссингера.
- За сезонные игровые ивенты.

### Руны закона 4 уровня.

- Обмен 5 рун закона 3 уровня у NPC Мейра в Зале Славы Хоссингера.
- За сезонные игровые ивенты.

### Руны закона 5 уровня.

- Обмен 5 рун закона 4 уровня у NPC Мейра в Зале Славы Хоссингера.

## Таланты

Ниже представлены возможные таланты, встречающиеся на рунах данного типа и дающие бонусы при активации [боевого духа](#).

### Руны закона 1 ур.

Талант	Шанс получения
+ Навык боевого духа: в бою увеличивает вероятность срабатывания эффекта боевого духа на 3%	82,5%
+ Навык боевого духа: уменьшает вероятность срабатывания эффекта боевого духа у атакованного персонажа на 2%	17,5%

### Руны закона 2 ур.

Талант	Шанс получения
+ Навык боевого духа: в бою увеличивает вероятность срабатывания эффекта боевого духа на 6%	72,5%
+ Навык боевого духа: уменьшает вероятность срабатывания эффекта боевого духа у атакованного персонажа на 4%	20%
+ Навык боевого духа: увеличивает радиус поглощения боевого духа персонажа на 0,5 м	7.5%

## Руны закона 3 ур.

Талант	Шанс получения
+ Навык боевого духа: в бою увеличивает вероятность срабатывания эффекта боевого духа на 9%	65%
+ Навык боевого духа: уменьшает вероятность срабатывания эффекта боевого духа у атакованного персонажа на 6%	20%
+ Навык боевого духа: увеличивает радиус поглощения боевого духа персонажа на 1 м	5%
+ Навык боевого духа: во время действия эффекта боевого духа в бою уменьшает его расход на 10%	10%

## Руны закона 4 ур.

Талант	Шанс получения
+ Навык боевого духа: в бою увеличивает вероятность срабатывания эффекта боевого духа на 12%	60%
+ Навык боевого духа: уменьшает вероятность срабатывания эффекта боевого духа у атакованного персонажа на 8%	20%
+ Навык боевого духа: увеличивает радиус поглощения боевого духа персонажа на 1,5 м	2.5%
+ Навык боевого духа: во время действия эффекта боевого духа в бою уменьшает его расход на 15%	7.5%
+ Собираемые сферы боевого духа дают на 20% больше очков	10%

## Руны закона 5 ур.

Талант	Шанс получения
+ Навык боевого духа: в бою увеличивает вероятность срабатывания эффекта боевого духа на 15%	60%
+ Навык боевого духа: уменьшает вероятность срабатывания эффекта боевого духа у атакованного персонажа на 10%	27%
+ Навык боевого духа: увеличивает радиус поглощения боевого духа персонажа на 2 м	1%
+ Навык боевого духа: во время действия эффекта боевого духа в бою уменьшает его расход на 20%	3%
+ Собираемые сферы боевого духа дают на 30% больше очков	6%

+ Навык боевого духа: увеличивает расход силы духа при поглощении боевого духа на 30%	3%
---	----

На сайтигры

Image not found or type unknown