

Базовые знания о персонаже

- Снаряжение
- Инвентарь
- Характеристики персонажа
- Титулы
 - Титулы
 - Исправление титула за акцию
 - Графические титулы
- Вельможа
- Навык ускорения призыва скакуна: По коням!
- Энергия и терпение
- Опыт
- Молитва
- Эмоции и действия
- Полет
- Склад
- Интерфейс
- Боевые скакуны
- Запечатанные свитки навыков
- Почта
- Расписание событий
- Автобой
- Скакуны

- Отношения. Друзья. Знакомые. Враги. Игнор. Наставник

Снаряжение

[Снаряжение.png](#) unknown

Снаряжение (включая [модную одежду](#), [бижутерию](#) и аксессуары) необходимый элемент экипировки, который поможет улучшить основные характеристики вашего персонажа.

Получить снаряжение можно в [походах](#), на [PvP-Арене](#), за очки почёта и после убийства [мировых](#) и [элементальных боссов](#).

После получения, подходящее по уровню и классу снаряжение можно "надеть":

при этом оно закрепляется, исчезает из инвентаря и автоматически попадает в соответствующую ячейку в [окне Характеристики персонажа](#).

Элементы снаряжения:

Каждый элемент снаряжения наделён уникальными свойствами:

[Снаряжение_шлем.png](#) unknown

Шлем увеличит вашу силу атаки и сильно улучшит показатель ОМ.

[Снаряжение_доспех.png](#) known

Доспех сильно улучшит показатель защиты и увеличит количество ОМ.

[Снаряжение_пояс.png](#) unknown

Пояс увеличит показатели защиты и ОЗ.

[Снаряжение_штаны.png](#) known

Штаны увеличат показатели защиты и ОМ.

[Снаряжение_сапоги.png](#) known

Ботинки сильно повысят количество ваших ОЗ и улучшат показатель защиты.

[Снаряжение_оплечье.png](#) known

Оплечье сильно улучшит вашу силу атаки и увеличит количество ОЗ.

[Снаряжение_наручи.png](#) known

Наручи увеличат силу вашей атаки и количество ОМ.

Оружие сильно увеличит силу вашей атаки и увеличит количество ОЗ.

Все эти свойства необходимо учитывать при [улучшении снаряжения](#): любой предмет может быть оценён, заточен и переплавлен для дополнительного повышения всех указанных характеристик.

Также показатели характеристик зависят от цвета снаряжения.

Цвет снаряжения:

<p>Серое снаряжение.rpg unknown</p>	<p>Серое и Белое снаряжение</p> <p>Это вещи с наиболее низкими характеристиками. Подобное снаряжение считается базовым: оно не наделено никакими дополнительными и особыми свойствами, не собирается в комплект, но может быть заточено. Его можно приобрести у НПС за нумии или получить во время похода за снаряжением.</p>
<p>Зеленое снаряжение.rpg unknown</p>	<p>Зеленое снаряжение</p> <p>По своим характеристикам чуть лучше серых и белых вещей. Еще один вид базового снаряжения. Эти вещи наделены дополнительными свойствами, но не могут быть собраны в комплект. Такое снаряжение можно получить во время похода за снаряжением или изготовить с помощью профессий кузнеца и оружейника.</p>
<p>Синий доспех.rpg type unknown</p>	<p>Синее снаряжение</p> <p>По своим характеристикам чуть лучше зелёного снаряжения. Такие вещи наделены дополнительными свойствами, собираются в комплекты, могут быть заточены и тщательно оценены. Их можно получить во время похода за снаряжением или изготовить с помощью профессий кузнеца и оружейника.</p>
<p>Лилловый щит.rpg type unknown</p>	<p>Сиреневое снаряжение</p> <p>По своим характеристикам может быть лучше как синего, так и фиолетового снаряжения. Эти вещи собираются в комплекты, наделены дополнительными свойствами и могут быть тщательно оценены.</p> <p>Получить такое снаряжение можно за рейдовые походы и у НПС (например у Кассандры Вейр в Хоссингере), обменяв его на очки славы героя, бога войны, арены или особые предметы.</p>

<p>Фиолетовые наручи.rng unknown</p>	<p>Фиолетовое снаряжение Может быть как лучше, так и хуже сиреневого снаряжения. Такие вещи, наделённые дополнительными и особыми свойствами и с возможностью тщательной оценки, с определённым шансом можно получить во время походов за снаряжением, после убийства мировых боссов и в качестве награды за территориальные войны. Также со 100% шансом можно получить после убийства элементальных боссов. Элементальное снаряжение собирается в комплект.</p>
<p>Золотые ботинки.rng unknown</p>	<p>Золотое снаряжение Снаряжение с самыми высокими характеристиками, наделённое дополнительными и особыми свойствами. Золотые сапоги или наручи можно получить, обменяв определённое количество осколков магической скалы или кристаллов стихий у НПС Арвен Звёздный Свет в Хоссингере.</p>

Чтобы дополнительно повысить характеристики своего персонажа, можно собрать комплект из нескольких элементов снаряжения.

Комплекты брони

[Комплект снаряжения.rng](#)

Комплект - это определённое количество элементов снаряжения, полученных одним способом: за очки Арены и Славы героя, во время походов за снаряжением и пр.

Узнать снаряжение, из которого можно собрать комплект - очень просто. Достаточно взглянуть на подробное описание предмета: под полем оценки у такого снаряжения имеется информация о комплекте и его бонусах.

В игре существует несколько основных типов комплектов снаряжения.

Тип комплекта	Способ получения	Достоинства	Недостатки
---------------	------------------	-------------	------------

<p>Синие комплекты</p>	<p>Походы за снаряжением и Арена</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Меткость и уклонение встречаются в дополнительных свойствах снаряжения из походов - Снаряжение из походов возможно оценить на меткость и уклонение - Сравнительно низкая стоимость переоценки, тщательной оценки, переплавки и переноса заточки - Комплект Арены оценивается на Критическую защиту, Защиту стихий и сопротивления. 	<ul style="list-style-type: none"> - Сравнительно низкие характеристики - Без тщательной оценки можно открыть только два дополнительных параметра снаряжения - Нельзя оценить на Шанс крита и Шанс уклона от крита
<p>Комплект Арены</p>	<p>Арена</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Высокие характеристики - Дополнительное увеличение защитных характеристик для выживаемости вашего персонажа в PvP: 1. Дополнительные свойства: ОЗ и сопротивления 2. Дополнительные свойства комплекта: ОЗ, Критическая защита, Критический уклони сопротивления 	<ul style="list-style-type: none"> - Сила атаки снижена по сравнению с другими видами сиреневых комплектов - Нельзя оценить на меткость и уклонение - Высокая стоимость переоценки, тщательной оценки, переплавки и переноса заточки
<p>Комплект Славы Героя</p>	<p>Обмен на очки Славы героя или особые предметы у НПС в Хоссингере (предметы 77+ обмениваются на Очки бога войны)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Высокие характеристики - Сила атаки выше по сравнению с комплект Арены - Можно оценить на меткость и уклонение - Два вида комплектов для дд и хилящих классов: 1. Увеличенная сила атаки, меткость, мастерство, критический урон и шанс крита для дд 2. Улучшенные показатели ОМ, ОЗ, эффекта лечения и вероятности двойного лечения для хилящих классов 	<ul style="list-style-type: none"> - Выживаемость в PvP значительно ниже по сравнению с комплект Арены: нельзя оценить на критическую защиту, шанс уклона от крита, сопротивления и защиту стихий - Высокая стоимость переоценки, тщательной оценки, переплавки и переноса заточки
<p>Элементарный комплект</p>	<p>Со 100% шансом можно получить с Элементарных боссов</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Меткость и уклонение встречаются как в оценке, так и в дополнительных свойствах снаряжения- Высокая выживаемость вашего персонажа в PvP: 1. Сопротивление каждой из семи стихий на всех предметах комплекта 2. Дополнительные свойства комплекта: сопротивления всех стихий 	<ul style="list-style-type: none"> - По сравнению с комплект Арены: 1. Нельзя оценить на сопротивления, защиту стихий, критическую защиту и шанс уклона от крита 2. Показатель ОЗ значительно ниже - Сложно получить - Высокая стоимость переоценки, тщательной оценки, переплавки и переноса заточки Походы

Также, для тех игроков, которым необходимо иметь сразу два активных комплекта снаряжения, существует функция **быстрой смены комплектов**.

Еще одной важной характеристикой вашего снаряжения является его **прочность**.

Прочность

[Прочность.png](#) image/png type unknown

Важно всегда следить за показателями прочности снаряжения. Если какая-то часть вашей амуниции все-таки сломалась, ее необходимо отремонтировать

[image.png](#) image/png type unknown

Чем сильнее сломан элемент снаряжения, тем больше нумий потребуется для его ремонта.

[На сайт игры](#) image/png type unknown

Инвентарь

Описание

Инвентарь - это ваш личный игровой "рюкзак", позволяющий хранить предметы, ценности и деньги персонажа. В отличие от [Склада](#), доступ к предметам возможен в любой момент игры, это означает, что сможете оперативно ими воспользоваться в походах или квестах.

На панели главного меню игры (верхний правый ряд значков) кнопка Инвентарь выглядит как [Интерфейс_Рюкзак.png](#) или можно воспользоваться горячей клавишей: лат. - **V**, рус. - **И**.

Вкладки инвентаря

Обычные - ваши предметы полученные в ходе игры. Можно продавать, передавать, уничтожать и перекладывать в [Склад](#).

Задания - предметы полученные по сюжету квестов. Нельзя ни продать, не передать, нельзя поместить на Склад.

Торговля - предметы и текущий счёт [Торгового путешествия](#).

Кнопки Инвентаря

[Инвентарь.png](#) type unknown

[Блокировка.png](#) type unknown

- Блокировка предметов.

[Расширить_инвентарь.png](#) type unknown

- расширить инвентарь (при наличии "[Большой рюкзак](#)")

[Упорядочить.png](#) type unknown

- упорядочить предметы в инвентаре. Расставляет предметы по порядку и типу.

[Разделить.png](#) type unknown

- разделить штучные предметы. Если вы хотите отделить несколько предметов из пачки. Также, можно сделать это удерживая кнопку Alt при перетягивании.

[Лоток.png](#) and or type unknown

- начать "[торговлю с лотка](#)". Вы переходите в режим индивидуальной торговли. Ваш персонаж приобретает облик торговой лавки.

[Уничтожить.png](#) type unknown

- уничтожить предмет. Нажав на эту кнопку, мы выберем функцию уничтожения одного предмета (или пачки предметов) и [курсор](#) станет соответствующего

вида [Уничтожить_предмет.gif](#)

. Нажав им на предмет уничтожения, мы должны согласиться или отказаться от выбранного действия в появившемся окошке и получить соответствующий результат.

[Настройка.png](#) type unknown

- Настройка упорядочивания предметов в инвентаре.

- Снизу - вверх.
- Сверху - вниз.

[Закреть.png](#) or type unknown

- закрыть инвентарь. Горячая кнопка - Esc.

Расширение Инвентаря

Изначально в инвентаре персонажа 30 ячеек. Однако в ходе игры это количество можно увеличить, с помощью предмета "Большой рюкзак" [Расширение_инвентаря.png](#).

Условия расширения Инвентаря

- С помощью 1 "[Большого рюкзака](#)" можно расширять инвентарь первые 5 раз (до 60 ячеек).
- Начиная с шестого этапа расширения понадобится больше "Рюкзаков" для расширения инвентаря на очередные 6 ячеек хранения.




Хранение денег в Инвентаре

Кроме стандартных ячеек для игровых предметов, в инвентаре есть место для хранения [денег](#) :

[Нумий.png](#) and or type unknown

- [Нумий.png](#) - Личных игровых денег (нумий)

Монеты.rpg

-  - Общеобменная валюта игры (монеты)
-  Листья Эйры.
-  Листья духа (привязанные)

Блокировка.rpg

Блокировка предметов.

Эта функция позволяет персонажам индивидуальное закрепление за ними отдельных предметов таких как:

- Скакунов.
- Модную одежду.
- Снаряжение синего качества и выше.
- Питомцев.

Заблокированные предметы **нельзя** будет:

- продать.
- уничтожить.
- разобрать.
- обменять.

Что необходимо для блокировки?

- Предметы приобретённые в [Галерее Эйры](#) блокируются бесплатно.
- За блокировку остальных предметов придётся заплатить несколько золотых монет.

Снятие блокировки:

- Заблокированные предметы можно разблокировать в течении 3 дней после отправки запроса.
- Предмет нельзя использовать, пока блокировка не будет снята.
- Разблокированный предмет можно использовать без каких-либо ограничений.

Отмена снятия блокировки:

В течении 3 дней после отправки запроса на снятие блокировки его можно отменить, и предмет останется заблокированным.

Отдел "Мода"

Модный рюкзак (Отдел "Мода") - отдел инвентаря, где вы можете хранить стили. [Модная одежда](#) помещается в своеобразный "гардероб" и, следовательно, не занимает места ни в инвентаре, ни на складе. Поэтому модницы и модники Эйры могут покупать множество всевозможных стилей, не беспокоясь о том, что рюкзак будет забит ненужными на первый взгляд вещами.

Рюкзак для модной одежды

Комплекты: На персонаже сейчас надет 1-й набор

Рюкзак для модной одежды служит не только для хранения стилей, но и для настройки комплектов [Настройка комплектов.png](#) (комбинации элементов одного или нескольких стилей) для быстрой смены внешнего вида вашего персонажа. Первоначально доступно 12 ячеек для стилей и 3 комплекта. 4-9 уровень [вельмож](#) открывает доступ к дополнительным ячейкам в модном рюкзаке (максимально можно увеличить количество ячеек до 96 и комплектов до 9). Вещи, помещаемые в комплекты, остаются на складе для стилей: то есть комплекты - чисто настройка, а не дополнительные ячейки для хранения.

Стили, надетые на персонажа, автоматически помещаются в гардероб, но если там нет места, то они попадут в инвентарь. В модном рюкзаке можно хранить незакрепленные стили. Так же туда без проблем можно поместить заблокированный элемент модной одежды.

Характеристики персонажа

При нажатии на горячую клавишу «С» или значок [latest.png](#) в главном меню открывается окно

[Окно характеристик.png](#)

Для обеспечения доступа к меню и другим задачам используются различные способы получения информации.

Информационный раздел

В верхней части окна находится характерный **информационный раздел**, содержащий в себе ник и иконку персонажей.

Число рядом со значком [Char_pk.png](#) («ПК») — количество набитых персонажем очков ПК.

Значение рядом со значком [Летное мастерство.png](#) («Полет») отображает уровень вашего летного мастерства.

Также **информационный раздел** содержит в себе ряд полезных кнопок:

- [Почет арены.png](#) С помощью кнопок («Арена») вы сможете увидеть данные об эффективности вашего персонажа на PVP-арене: его рейтинг, уровень почета, очки активности и информация по прошлым сезонам арены.
- [Характеристики рейтинга.png](#) Кнопка («Таблица рейтинга») открывает окно для получения доступной информации по всевозможным внутриигровым рейтингам: уровня, монет и нуля, достижений и ПК, арены, гильдии и базы, дорог в ад, цветочного рейтинга и прочих.
- [Характеристики почета.png](#) Кнопка («Почет») открывает окно с информацией о ваших фракциях и торговом союзе, о баллах и количестве очков милости, очках войны и очках сражений.

[Характеристики-достижения.png](#)

- Кнопка («Достижения») открывает окно Достижений - особого внутриигрового почета, который можно обменять на различные награды и титулы.

[Характеристики-снятие_печати.png](#)

- Кнопка («Печать») открывает окно снятия печати, необходимое для открытия запечатанных навыков.

[Характеристики-очки_любви.png](#)

- Кнопка «Если вы состоите в браке, кнопка (« Смотреть очки любви »)» поможет вам попасть в окно с информацией о вашей половинке, свадьбе и уровне ваших отношений.

Характеристики

Раздел характеристик находится в информационном разделе и содержит в себе информацию о количестве и здоровье, защите и силе атаки, меткости и уклоне, критическом и критическом уклонении.

[Характеристики-светлая_вера.png](#)

[Характеристики-темная_вера.png](#)

Кнопки быстрого доступа к окнам светлой и темной верностей соответственно.

Полезная информация

Расположенные под ними цветковые индикаторы тоже содержат в себе полезную информацию:

- **Индикатор веры:** [Характеристики-вера.png](#)

Показатели количества набранных вами очков.

- **Индикатор энергии:** [Характеристики-энергия.png](#)

Энергия - важный ресурс для производства зелий, блюд, аксессуаров, камней сопротивления и высиживания камней душ питомцев.

- **Индикатор терпения:** [Характеристики-терпение.png](#)

Терпение - ресурс необходимый для сбора трав и руд и для поимки душ питомцев.

Индикатор полета: [Характеристики-полет.png](#)

Показывает количество энергии полета, необходимое для режима «Форсаж».

Индикатор времени полета: [Характеристики_время_полета.png](#)

Показывает количество минут полета, необходимых для повышения уровня летного мастерства.

Снаряжение и обереги

Этот раздел предназначен для смены снарядов и модной одежды.

[Характеристики_снаряжение_и_обереги.png](#)

Вкладка «Основное снаряжение».

На вкладке "Осн." располагается:

1. Основной комплект вашего снаряжения
2. Комплект украшений
3. Аксессуар
4. Контракт всадника
5. Камень умения духа
6. Панель управления оберегами

А также ряд информационных значков и кнопок.

- [Характеристики_снаряжение.png](#) Кнопка («Показывать снаряжение») скрывает комплект вашей модной одежды для демонстрации снаряжения.

- [Характеристики_модная_одежда.png](#) Кнопка («Показывать модную одежду») скрывает ваше снаряжение для демонстрации модной одежды.


- [Сменить_снаряжение.png](#) Кнопка («Переключение») позволяет быстро сменить комплект снаряжения с Основного на Дополнительный и наоборот.

- [Скрыть_шлем.png](#) Кнопки («Убрать шлем» и «Отображать оружие») позволяют скрыть ваш головной убор.

- [Характеристики_крылья.png](#) Значок «Текущий блеск брони». Различается для всех рас. Отображение общего количества блеска всех вставленных в ваше

снаряжение камней. Показывает уровень крыльев.

[Закрепленный предмет.png](#)

-  Значок закрытого типа означает, что этот объект не был удален, продлен или переоценен в течение трех дней до снятия блокировки.

Вкладка "Дополнительное снаряжение"

На вкладке Доп. можно разместить дополнительный комплект снаряжения, аксессуар, украшения и камень духа.

Вы можете быстро сменить комплект снаряжения с добавленным на основной. Показатели блеска брони могут различаться для разных комплектов снаряжения.

Вкладка "Мода"

На вкладке Мода располагается:

- Комплект модной одежды
- Предметы для смайлики
- Кольцо жениха или невесты

Дополнительные характеристики

Содержит все прочие характеристики персонажа.

[Характеристики_мастерство_и_сопротивление.png](#)

Вкладка «Мастерство и сопротивление»

Содержит информацию о показателях мастерства и сопротивления персонажей, PvE-силы и стойкости, а также кнопку доступа к таблице кристаллов сопротивления.

Вкладка «Контроль питомца»:

Содержит информацию о боевых характеристиках питомцев, которые можно улучшить с помощью тренировок.

[Характеристики_стихийная_атака_и_защита.png](#)

Вкладка «Прочие характеристики»:

Содержит информацию о стихийном нападении и защите.

Вкладка «Титул»:

Содержит информацию о всех доступных вам титулах. С помощью кнопок Скрыть и Показать можно отображать отображаемый титул.

Вкладка «Гильдия»:

Содержит название вашей Гильдии и Легиона, а также количество очков вашего вклада, заслуг и денежного вклада в фонд Гильдии.

Показатель ЧСВ

ЧСВ или «Число сил вещей» - новая система оценки экипировки, демонстрации общей оценки, снаряжения и модной одежды, показатели мастерства, сопротивления и прочих характеристик и оценок вызванного питомца.

[На сайте игры](#) type unknown

Титулы

Титулы

Титулы

Титулы бывают трёх видов: одноцветные, разноцветные, [графические](#).

Как отобразить титул

Откройте "Характеристики персонажа" (горячая клавиша С), нажмите "Титул", нажмите на любой Ваш титул, нажмите "Показать". Титул будет отображаться над никнеймом Вашего персонажа, также Ваш титул будут видеть другие игроки.

[4yNDemcxGYs.jpg](#) unknown

Как получить одноцветный титул.

1. Выполнить определённые квестов, которые дают титулы в качестве награды;
2. Завершить определённые достижений, или наборы достижений;
3. Участие в игровых конкурсах и ивентах;
4. Участие в акции на пополнение баланса.

Как получить многоцветный титул.

1. Участие в игровых конкурсах и ивентах, где в качестве награды к другим наградам выступает титул;
2. Участие в акции на пополнение баланса, где в качестве подарка, к другим подаркам, выступает титул.

Как получить графический титул.

1. За [цветочный рейтинг](#);
2. Участие в игровых конкурсах и ивентах, где в качестве [награды](#) к другим наградам выступает титул.

[На сайт игры](#) unknown

Титулы

Исправление титула за акцию

Бывают такие ситуации, что прошлась по клавиатуре кошка или кнопка нечаянно сама нажалась и титул, о котором Вы мечтали долгими ночами, отправился не таким каким представлялся.

Если возникла такая проблема, то теперь её можно исправить. Для корректировки ошибок в титуле можно создать новый титул, после чего будет произведена замена текста.

Для создания титула можно воспользоваться следующим сервисом:


<http://patorjk.com/text-color-fader>

Инструкция представлена на скриншоте:

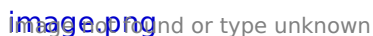
 image.png

1. Тут вводится текст титула (до 55 символов);
2. Тут можно выбрать градиент или обычные цвета;
3. Тут можно настроить цвета градиента;
4. Тут обязательно выбрать "Hex Code + Text";
5. Нажать на кнопку генерации титула.

После этого Вы окажетесь на странице с чёрным экраном.

 image.png

Пожалуйста, скопируйте всё содержимое и отправьте в диалог с поддержкой. Укажите логин, с которого был заказан титул, а также текст титула.

 image.png

Обратите внимание, что к исправлению принимаются только:

- опечатки;
- ошибки в цветах;
- визуальные проблемы;
- цензура.

Замена текста или изменения смысла титула не производятся. Для таких случаев можно создать новый титул.

На сайтигы Image file type unknown

Графические титулы

Графический титул игрок может получить за участие в различных творческих конкурсах, ивентах или игровых событиях на сервере Rebirth.

[Орден Высшего Мастерства.jpg](#) Предмет "**Орден Высшего Мастерства**" может быть выдан в качестве награды в некоторых игровых или не игровых событиях. Орден можно обменять у **НПС Сара** на приглянувшийся графический титул. Ассортимент титулов у Сары будет постепенно расширяться. Сара бегает вокруг Фонтана мудрости с корзинкой цветов слева от Сумеречных покоев.

[Место обмена.jpg](#) unknown

Виды титулов:

Лик Синеушика.jpg type unknown	- Лик Синеушика
Лик Покатуна.jpg type unknown	- Лик Покатуна
Лик Морского котика.jpg known	- Лик Морского котика
Лик Олененка.jpg type unknown	- Лик Олененка
Лик Лунного Амора.jpg unknown	- Лик Лунного Амора
Лик Кошечки.jpg type unknown	- Лик Кошечки
Лик Корти.jpg id or type unknown	- Лик Корти
Лик Змеи.jpg id or type unknown	- Лик Змеи

ЛикБуки.jpg nd or type
- Лик Буки
ЛикБокки.jpg nd or type u
- Лик Бокки
ЛикПиги.png nd or type
- Лик Пиги
ЛикДраконаЛотоса.png known
- Лик Дракона Лотоса
ЛикПорожденияЯда.png known
- Лик Порождения Яда
ЛикЧёрнойПантеры.png known
- Лик Чёрной Пантеры
ЛикЛинкии.png or type unk
- Лик Линкии
ЛикИзумрудногоЛиса.png own
- Лик Изумрудного Лиса
ЛикСтражаСевера.png unknown
- Лик Стража Севера
ЛикЛамы.png nd or type c
- Лик Ламы
ЛикГадкогокрохи.png unknown
- Лик Гадкого крохи
ЛикОсьминога.png re unknown
- Лик Осьминога
ЛикЙоды.png nd or type c
- Лик Йоды

На сайт игры [Лик](#) type unknown

Вельможа

Система Вельможи - возможность получать некоторые бонусы от перевода листьев с сайта.

При этом считаются все переводы, которые были сделаны до ввода системы, но **не** берутся в расчет листья, купленные через валютный аукцион.

[Вельможа_Свой_персонаж.jpg](#)

В зависимости от общей суммы переведённых листьев все персонажи на вашем аккаунте получают определённый уровень Вельможи. Последующие переводы листьев могут поднять этот уровень. При этом листья не расходуются на уровень вельможи, их можно тратить отдельно на те или иные товары в галерее Эйры или вовсе продать через валютный аукцион - уровень вельможи при этом не снижается.

Если ваш аккаунт имеет некоторый уровень вельможи - то у каждого вашего персонажа появится соответствующий уровню значок в правом верхнем углу аватара. Через этот значок можно попасть в интерфейс управления наградами вельмож. Этот значок скрыть нельзя.

[Вельможа_Другой_игрок.jpg](#)

У других персонажей, являющихся вельможами, соответствующий уровню значок появится среди баффов: как при выборе персонажа в таргет, так и в интерфейсе группы.

Отображение этого значка другим персонажам можно скрыть в интерфейсе управления наградами вельмож.

Уровни Вельможи

Существует 12 уровней вельмож. На каждом из уровней у вас есть доступ к некоторым бонусам, которые он открывает, а так же ко всем предыдущим.

Знак	Уровень	Требуемое кол-во	Бонусы
------	---------	------------------	--------

<p>Вельможа 1 ур. or type unknown</p>	<p>Вельможа 1 ур.</p>	<p>50</p>	<p>Титул <Новичок клуба></p> <ul style="list-style-type: none"> • Время перезарядки умения «Возврат» уменьшено на МИНУТ <p>50</p>
<p>Вельможа 2 ур. or type unknown</p>	<p>Вельможа 2 ур.</p>	<p>300</p>	<p>Титул <Завсегдайтй клуба></p> <ul style="list-style-type: none"> • Доступны все привилегии предыдущих уровней • Фиолетовое оружие 25 ур. (отличается от того, что в Дарах Шалии возможностью заточки) • Возможность изменить навык оберега покоя • Бесплатный перенос заточки в пределах 39 уровня • Возможность увеличения ячеек для питомцев до 3

<p>Вельможа Зур. <small>Вельможа Зур. or type unknown</small></p>	<p>Вельможа Зур.</p>	<p>1000</p>	<p>Титул <Знаток клуба></p> <ul style="list-style-type: none"> • Доступны все привилегии предыдущих уровней • Возможность отката переоценки + 5 свитков воспоминания • Опыт, получаемый за молитву увеличен в 10 раз • Доступ в особую секцию Даров Шалии (эликсиры 60-) • Бесплатный перенос заточки в пределах 49 уровня • Возможность потратить нумии вместо квестов Прорыв веры
--	-----------------------------	-------------	--

<p>Вельможа 4ур. or type unknown</p>	<p>Вельможа 4ур.</p>	<p>2500</p>	<p>Титул <Любимчик клуба></p> <ul style="list-style-type: none"> • Доступны все привилегии предыдущих уровней • Скакун "Снегоступ" (7-дневный) • Доступна способность «Сопряжение талантов» • Доступна возможность улучшения оберега за золотые монеты • Бесплатный перенос заточки в пределах 59 уровня • Возможность увеличения ячеек для питомцев до 4 • Количество ячеек в гардеробе увеличено до 36 • Доступен обмен Золотых статуэток через гильдию
--------------------------------------	-----------------------------	-------------	--

<p>Вельможа Б. ртг or type unknown</p>	<p>Вельможа 5ур.</p>	<p>4000</p>	<p>Титул <Старожил клуба></p> <ul style="list-style-type: none"> • Доступны все привилегии предыдущих уровней • Компас пространства + магия пространства • Возможность использовать сферы питомца неограниченно е число раз • Возможность возрождения на месте с полными здоровьем и манной • Возможность выбора стихии при увеличении ранга оберега • Возможность получить еженедельный опыт у Лайндбада Тида в 10 раз больше • Бесплатный перенос заточки в пределах 64 уровня • Количество ячеек в гардеробе увеличено до 48
--	-----------------------------	-------------	--

<p>Вельможа бур.</p>	<p>Вельможа бур.</p>	<p>7500</p>	<p>Титул <Ценитель клуба></p> <ul style="list-style-type: none">• Доступны все привилегии предыдущих уровней• Скакун [Боевой] Страж севера(7-дневный) + Контракт всадника 1ур.• Возможность сброса результата переплавки• Возможность увеличения ячеек для питомцев до 6• Возможность увеличения ячеек склада до 120• Количество ячеек в гардеробе увеличено до 60
----------------------	----------------------	-------------	---

<p>Вельможа 7 ур. or type unknown</p>	<p>Вельможа 7 ур.</p>	<p>12500</p>	<p>Титул <Душа клуба></p> <ul style="list-style-type: none"> • Доступны все привилегии предыдущих уровней • Фиолетовый камень духа "Источник чистого света" • Время перезарядки умения «Возврат» уменьшено на 5 минут • Возможность увеличения ячеек инвентаря до 120 • Количество ячеек в гардеробе увеличено до 72 • Увеличение рюкзака до 120 ячеек • Каждую неделю у Джейн Люмен можно купить один Плавитель 4 ур.
---------------------------------------	------------------------------	--------------	--

<p>Вельможа 8 ур. Вельможа 8 ур. or type unknown</p>	<p>Вельможа 8 ур.</p>	<p>25000</p>	<p>Титул <Ветеран клуба></p> <ul style="list-style-type: none"> • Доступны все привилегии предыдущих уровней • Смайлики "Бобо" • Доступ в склад из инвентаря • Возможность увеличения ячеек для питомцев до 8 • Количество ячеек в гардеробе увеличено до 84 • Увеличение рюкзака до 150 ячеек • Каждую неделю у Джейн Люмен можно купить два Плавитель 4 ур.
<p>Вельможа 9 ур. Вельможа 9 ур. or type unknown</p>	<p>Вельможа 9 ур.</p>	<p>50000</p>	<p>Титул <Хранитель клуба></p> <ul style="list-style-type: none"> • Доступны все привилегии предыдущих уровней • Полёт "Огненный ветер" • Количество ячеек в гардеробе увеличено до 96 • Увеличение рюкзака до 180 ячеек

Вельможа 10.png type unknown	Вельможа 10ур.	100000	<p>Титул <Герой клуба></p> <ul style="list-style-type: none"> • Доступны все привилегии предыдущих уровней • Полёт "Ледяная молния" • Возможность увеличения ячеек для питомцев до 12
Вельможа 11.png type unknown	Вельможа 11ур.	200000	<p>Титул <Звезда клуба></p> <ul style="list-style-type: none"> • Доступны все привилегии предыдущих уровней • Полёт "Громовой ураган"
Вельможа 12.png type unknown	Вельможа 12ур.	500000	<p>Титул <Легенда клуба></p> <ul style="list-style-type: none"> • Доступны все привилегии предыдущих уровней • Возможность увеличения ячеек для питомцев до 16 • Аура ослепительной славы

Дополнительный слот для питомца

Начиная со второго уровня вельможи появляется возможность добавить слоты для [питомца](#). Эффект такой же, как от использования предмета Мешок питомца, только вместо использования мешка придётся потратить 50 голды.

Перенос заточки

Некоторые из уровней вельмож делают бесплатным [перенос заточки](#) для вещей в пределах некоторого уровня. Стоит иметь в виду, что обе вещи (и источник заточки, и приёмник) должны быть в указанной категории левлов, а так же **одного цвета** (с синего на синий, с фиолетового на фиолетовый). Обратите внимание, что оттенки тоже принимаются в расчёт, скажем, сиреневый вещи из арены не находятся в одной категории с фиолетовыми с боссов. Голубые вещи за осколки - с обыкновенными синими.

Откат переоценки

После получения 3 уровня вельможи меняется алгоритм [переоценки](#). Теперь после каждой попытки переоценки всплывает окно, где можно увидеть обе оценки - "до" и "после", а так же в случае неудовлетворительного результата откатить оценку к варианту "до". Для отката переоценки можно потратить либо монеты, либо предмет:

[Свиток_воспоминаний.png](#)

Свиток воспоминаний

Свиток этот можно получить в количестве 5 штук, взяв единовременную награду за 3й уровень вельможи, а так же за нумии и "Милость Шалии" в Дарах Шалии.

Возможность пользоваться складом в любой точке мира

[Значок_склада.jpg](#)

Начиная с 8 уровня вельможи появляется возможность пользоваться складом в любой точке мира. Для этого в инвентаре, рядом с кнопкой "Отдел Мода", появляется кнопка "Открыть склад" (ей нельзя воспользоваться, когда персонаж двигается или находится в бою).

Возможность потратить нумии вместо квеста Прорыв веры

Имея 3 уровень вельможи, можно позволить себе не делать [прорывы веры](#). Вместо этого потребуется некоторое количество алмазных нумий, а так же предметы:

Зелёное, Синее или Фиолетовое заклинание крови для 50, 60 и 70 прорывов соответственно.

5 кристаллов света для 80 прорыва.

Использовать эту возможность можно из окна веры с помощью кнопки "О прорывах веры".

Поздравление в День рождения персонажа

[file_3FOoPNaF5N.png](#)

Начиная с 7 уровня вельможи каждый День рождения персонажа к персонажу будет прилетать вестник, который подарит подарки. Титул **<Долгожитель>** (единожды) и смайлики "Тигрёнок" на 30 дней. Так же появится системное сообщение в Мировой чат о поздравлении с указанием никнейма персонажа.

Дополнительные слоты в гардеробе

Некоторые уровни вельмож открывают доступ к дополнительным слотам гардероба. Это означает, что слоты **уже** будут добавлены в гардероб. Ничего дополнительно открывать не придётся.

Более того, вместе со слотами гардероба расширяются слоты для комплектов.

Дополнительные слоты для инвентаря и склада

Добавление новых слотов в инвентарь и склад означает, что расширяется максимальное возможное количество слотов для расширения. Чтобы открыть их необходимо отдельно потратить некоторое количество больших рюкзаков или больших складов.

Возможность возрождения на месте

[Возрождение_на_месте.jpg](#)

Начиная с 5 уровня вельможи после смерти вы увидите дополнительную опцию "Воскреснуть". При использовании её вы возродитесь на месте с полным ОЗ.

Возможность получить в 10 раз больше опыта у свидетеля мира

Когда вы получаете недельное благословение, дающее некоторое количество опыта, зависящее от текущей эры, вам будет предложено доплатить 10 голды, что увеличить благословение в 10 раз.

Полет

За 9, 10 и 11 уровни вельможи вы сможете получить уникальные летательные средства. Помимо внешнего вида они отличаются рекомендуемым уровнем пилотажа. Чем этот уровень ниже - тем больше бонуса скорости вы получите от вашего уровня пилотажа.

Летательные средства вельмож можно перекрасить.

Огненный ветер Рекомендуемый уровень пилотажа: 3	Ледяная молния Рекомендуемый уровень пилотажа: 2	Громовой ураган Рекомендуемый уровень пилотажа: 1
Вельможа_Полёт1.jpg unknown	Вельможа_Полёт2.jpg unknown	Вельможа_Полёт3.jpg unknown

Аура ослепительной славы

За последний уровень вельможи вы можете получить предмет, который можно активировать раз в 10 минут. При активации он даёт эффект свечения над головой вашего

персонажа продолжительностью 10 минут. Свечение не производит никакого действия кроме визуального, и никаких преимуществ не даёт.

[На сайт игры](#)

Навык ускорения призыва скакуна: По коням!

file_i579UStgME.png

С обновлением Легион Штормов в игре появилась возможность **ускорения призыва скакуна** или же новый **пассивный скилл "По коням!"**. Он уменьшает время призыва скакуна **вне боя**. Каждый уровень этого навыка уменьшает время на 1 секунду, всего 6 уровней, в итоге мы получаем до 6 секунд сэкономленного времени, которые можно потратить на более важные дела, например [фарм](#).

Свитки навыка "По коням!" можно получить:

1. У мастера [почета](#) фракции:
 - На первый уровень навыка потребуется 2 уровень почета фракции и несколько нумий.
 - На второй уровень навыка - 3 уровень почета фракции и несколько нумий.
 - На третий уровень навыка - 4 уровень почета и несколько нумий.
2. В новой постройке Школа наездников на [Базе гильдии](#) :
 - Первый уровень - 7 заслуг и 15 золотых нумий.
 - Второй уровень - 15 заслуг и 30 золотых нумий.
 - Третий уровень - 30 заслуг и 60 золотых нумий.
 - Четвертый уровень - 60 заслуг и 120 золотых нумий.
 - Пятый уровень - 120 заслуг, 240 золотых нумий и предмет **Мох скорости**.

Так же, свитки навыка с первого по третий уровни теперь добавлены к контрактам всадника, соответствующего уровня, как Доп. свойства.

Свитки нужно использовать каждого уровня, последовательно - от 1го к 5му.

file_0bqVGE2Yas.jpg

- Мох скорости.


Для высших уровней свитка навыка нужен Мох скорости. Достать его можно только в данже [Башня Драконов](#).

На сайтигы  type unknown

Энергия и терпение

Энергия и терпение - это важнейшие восполняемые ресурсы необходимые для регистрации в походы и производства [зелей](#), [блюд](#), [аксессуаров](#), [камней сопротивлений](#), [сбора трав](#), [руд](#), а также поимки и высиживания [камней душ питомцев](#).

Если вы потратили все очки энергии или терпения, все вышеперечисленные действия станут недоступными, и вам придется либо восстановить, либо ожидать их восстановления, чтобы продолжить.

Узнать сколько очков энергии или терпения у вас осталось можно в окне [Характеристик персонажа](#), открыв его с помощью горячей клавиши «С» или нажав на значок  в [главном меню](#).

 **file-6B3Qm27vSk.png**

Энергия

Как потратить

С обновлением "Рождение Хаоса" энергия будет необходима для регистрации в походы [Колесо судьбы](#) и [Случайный разлом](#)

Энергия нужна в профессиях:

- **Алхимик**. Производство алхимических зелий и обезболивающих (1 колба - 1 ед. энергии); Совершенное золото (1 слиток - 1 ед. энергии); Производство [камней сопротивлений](#) (затраты зависят от уровня камня: от 30 до 125ед энергии)
- **Повар**. Производство еды, напитков и рационов (1 блюдо - 1 ед. энергии);
- **Укротитель**. Высиживание душ питомцев. (1 душа - 1 ед. энергии);
- **Ремесленник**. Производство Военных гербов (1 герб - 3 ед. энергии); Производство аксессуаров (1 предмет - 4 ед. энергии);
- **Инженер**. Производство титанума (1 осколок - 4 ед. энергии);
- **Ювелир**. Производство бижутерии (1 предмет - 6 ед. энергии);
- **Кузнец**. Производство снаряжения (1 предмет - 10 ед. энергии);
- **Оружейник**. Производство оружия (1 предмет - 15 ед. энергии);

Для любых персонажей:

- Высживание души питомца. (1 камень души - 1 ед. энергии);

Как восстановить

Восстановить очки энергии можно:

- Просто находясь в игре (9 ед. в час; 3 ед. в час, если вы оффлайн)
- С помощью интерфейса походов-вызовов или в окне [Характеристик персонажа](#), обменяв Милости Шалии на 24 единицы энергии. Возможно совершить не более 20 обменов в неделю. (Будет доступно с обновлением "Рождение Хаоса")
- Один раз в день с 18 до 22:00 получить 60 очков в [Магазине Даров Шалии](#) или у NPC Клаас Горнило и Саризель Горнило. (Будет доступно с обновлением "Рождение Хаоса")

file-hNdFN8XWaO.png

Image not found or type unknown

Терпение

Как потратить

Терпение необходимо для регистрации в [Походы-вызовы I, II и III](#) (Будет доступно с обновлением "Рождение Хаоса")

Терпение нужно в профессиях:

- **Травник**. Производство Красной розы (50 шиповника - 5 ед. терпения);
- **Травник**. Сбор трав (сбор одного растения - 1 ед. терпения);
- **Рыболов**. Забрасывание удочки (1 попытка - 1 ед. терпения);
- **Рудокоп**. Добыча руды (каждый процесс добычи - 1 ед. терпения);
- **Укротитель**. Поимка души питомца. (каждая поимка - 5 ед. терпения);

И для любых персонажей:

- Поимка души питомца. (1 камень души - 1 ед. энергии);

Как восстановить

Восстановить очки терпения можно следующими способами:

- Просто находясь в игре (9 ед. в час; 3 ед. в час, если вы оффлайн)
- Воспользовавшись интерфейсом окна походов-вызовов, обменять [Милости Шалии](#) на 24 единицы терпения. Возможно совершить не более 20 обменов в неделю.
- Обменять [милость](#) у Ванессы. Ежедневно можно обменивать 100 единиц милости на 10 единиц терпения.
- При наличии постройки Колодец Жизни 2ур. обменять заслуги гильдии у Защитника колодца на Базе гильдии. Ежедневно можно восполнить 30 единиц терпения, обменяв на них 3 заслуги.
- Один раз в день с 18 до 22:00 получить 60 очков в [Магазине Даров Шалии](#) или у NPC Клаас Горнило и Саризель Горнило.

Дополнительно

Общее количество Энергии и Терпения персонажа не является постоянной величиной и увеличивается с каждым уровнем.

[На сайт игры](#)

Опыт

Описание

 or type unknown

Опыт - это числовое значение количества очков, полученных персонажем в процессе игры. При получении персонажем установленных игрой пороговых значений опыта его уровень повышается. На этом принципе построена механика большинства ролевых игр.

Возможные синонимы:






- **EXP** - сокращение от англ. *experience* - опыт.
- **XP** - *Experience Points* - очки опыта.

Отображение опыта

Увидеть свой текущий опыт можно в самом низу игрового экрана в виде сегментированной (для удобного ориентирования) шкалы:

 or type unknown

Цветовое обозначение на шкале опыта:

-  or type unknown количество опыта, необходимое для повышения уровня. (Пустая шкала)
-  or type unknown текущий набранный опыт, относительно опыта необходимого для повышения уровня.
-  or type unknown - дополнительный опыт, приобретенный за деньги при длительном неполучении опыта или отсутствии игрока. Опыт полученный на протяжении действия этой полосы будет увеличен, до тех пор пока полностью не покроется синей полосой.
-  or type unknown - прогресс распечатывания, Запечатанных свитков навыка.
-  or type unknown - маркер, указывающий специальные пороговые значения опыта. При достижении синей полосы каждого следующего маркера, ваши **ОЗ**, **ОМ** и **Сила духа** будут полностью восстановлены.

Ускорение получения опыта

Конечно же, создатели игры, не могли не дать игрокам возможности, ускорить набор опыта, ведь это игра!

Существует несколько возможностей ускорить получение опыта и, соответственно, повышение своего основного уровня:

[Свиток X2.png](#)

Image not found or type unknown

o

Свитки опыта. (Только для монстров)

[Опыт удвоенный.png](#)

Image not found or type unknown

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

Режим двойного опыта от свитка, действует до истечения времени указанного на медали. Каждый свиток повышает время на 30 минут, максимум можно накопить до 7.5 часов и может быть приостановлен в любой момент. Эта возможность позволяет прочесть несколько свитков опыта из имеющихся в наличии, тем самым сэкономяв место в инвентаре, а включать их по необходимости.

[Опыт компенсация.png](#)

Image not found or type unknown

•

Покупка дополнительного опыта.

Дополнительный опыт накапливается при медленном росте (отсутствии в игре), и вы можете выкупить его нумиями, нажав на кнопку «Покупка». Вы можете регулировать количество опыта, которое хотите купить с помощью ползунка. Также вы можете обменять посещение Испытания Богов на опыт, заплатив привязанными монетами. Купленный дополнительный опыт увеличивает весь получаемый опыт в 1.5 раза на протяжении зеленой полосы: [Asdasda.png](#)

Image not found or type unknown

[Рейты.png](#)

Image not found or type unknown

•

Рейты.

- Эльфийские ягоды и [VIP-статус](#) для тренировок [фракций](#).
- Специальные предметы.

[На сайте игры](#)

Image not found or type unknown

Молитва

Система молитв - уникальная особенность Forsaken World Rebirth. Она позволяет получить ряд ценных "плюшек" всем игрокам.

Как молиться?

С первых минут игры игроки видят вверху экрана по центру очень привлекающий внимание шар в изображении знака зодиака (или без него). При клике по нему, игровые персонажи могут получить первые полезные вещи: одежду, зелья и т.п. Последней наградой в этом ряду будет книжка с навыком:

[Учебник_Молитва_1_ур.png](#)

Молитва 1 ур.

Второй, третий и четвёртый уровень этого навыка можно получить из Дара небесной милости

Четвёртый так же можно получить у [НПС Линбада Тейра](#) после наступления [эры Сумерек](#).

Изучив данный навык, ваш персонаж сможет раз в час использовать этот шар для осуществления молитвы.

Доступно ли это действие, можно узнать по свечению шара. При наведении на шар можно также увидеть точное количество времени до следующей доступной молитвы и информацию о текущем знаке зодиака.

Первые 4 молитвы в день дают вам опыт, а так же шанс получить:

Молитва 1-3 уровня:

[СвитокX2.png](#) [Свиток опыта](#) (1 или 2)

[Звездный_кварц.png](#) [Звёздный кварц](#) (5-10). Об этом обязательно напишут в мировой канал чата красным цветом.

[Яровит3ур.png](#) [Самоцвет 3-го уровня](#) (обычно Яровит, Соларит или оба эти камня сразу). Об этом так же напишут в мировой канал.

Молитва 4 уровня:

[Сыворотка жизни.rpg](#)

Сыворотка жизни + [Сыворотка маны.rpg](#)

Сыворотка

маны (или одну из них) Об этом обязательно напишут в мировой канал чата красным цветом.

[Кровавик 4ур.rpg](#)

Самоцвет 4-го уровня (Обычно Кровавик, Лазурит или оба эти камня

сразу). Об этом так же напишут в мировой канал. [Листья духа.rpg](#) 40 Листьев духа (при молитве личному знаку зодиака есть шанс получить 80 листьев духа).

Все награды за молитву **привязаны**.

Остальные молитвы в день не будут давать опыта и материальных вещей, однако у вас будет шанс получить случайный бафф.

Примечание: Молиться можно на скакуне, но бафф вы получите только в случае, если он боевой и у вас не просрочена лицензия.

Кому молиться?

Эра хаоса

Сразу после запуска нового сервера мир погружен в хаос. Это означает, что никаких знаков зодиака нет и шар окрашен в мутный серый цвет. При наведении на шар можно узнать прогресс развития [эры](#). Этот прогресс растёт с каждой молитвой каждого игрока на сервере.

Эра созвездий

Приходит после завершения [эры хаоса](#). В рамках этой эры в шаре раз в час меняется знак зодиака. Порядок их смены случаен. Так же с наступлением этой эры открывается аукцион баз гильдии. Знаки зодиака сохраняются и на протяжении последующих [эр](#).

Знаки зодиака

Стихия огня	Стихия земли	Стихия воздуха	Стихия воды
Знак зодиака Овен.rpg Овен	Знак зодиака Телец.rpg Телец	Знак зодиака Близнецы.rpg Близнецы	Знак зодиака Рак.rpg Рак
Знак зодиака Лев.rpg Лев	Знак зодиака Дева.rpg Дева	Знак зодиака Весы.rpg Весы	Знак зодиака Скорпион.rpg Скорпион

Знак зодиака_Стрелец.png Стрелец	Знак зодиака_Козерог.png Козерог	Знак зодиака_Водолей.png Водолей	Знак зодиака_Рыбы.png Рыбы
---	---	---	---

Соотношения знаков

То, какие дары вы получите от молитвы, зависит от знака зодиака, что сейчас на горизонте, знаки по отношению к персонажу делятся на три вида:

Личный знак зодиака - тот, во время действия которого попадает дата, которую вы указали как день рождения при создании вашего персонажа.

Удачный знак - знак той же стихии, что и личный знак зодиака.

Обычный знак - к этой категории относятся все прочие знаки зодиака

Шанс получить что-то материальное гораздо выше в личный знак зодиака, чем в остальные, и несколько выше в удачные знаки, чем в обычные. То же самое и с количеством опыта - оно убывает от личного знака к обычным.

Баффы

После молитвы есть шанс получить некоторый случайный бафф из следующего списка:

Примечание: если у Вас *VIP-статус*, то благословение вы получите при каждой молитве.

Молитва 1 ур.

Эффект	Личный знак	Счастливым знак	Обычный знак
Бафф_Увеличение_атаки.png Увеличение атаки	+60 единиц на 40 минут	+45 единиц на 30 минут	+30 единиц на 20 минут
Бафф_Увеличение_защиты.png Увеличение защиты	+20 единиц на 40 минут	+15 единиц на 30 минут	+10 единиц на 20 минут

Молитва 2 ур.

Эффект	Личный знак	Счастливым знак	Обычный знак
Бафф_Увеличение_атаки.png Увеличение атаки	+120 единиц на 40 минут	+90 единиц на 30 минут	+60 единиц на 20 минут
Бафф_Увеличение_защиты.png Увеличение защиты	+40 единиц на 40 минут	+30 единиц на 30 минут	+20 единиц на 20 минут

Бафф-Увеличение ОЗ	Увеличение ОЗ и скорости его восстановления	+20% к ОЗ 400% к восстановлению на 30 минут	+15% к ОЗ 300% к восстановлению на 20 минут	-
Бафф-шанс крит. урон	Увеличение шанса нанести крит. урон	+12% на 20 минут	-	-

Молитва 3 ур.

Эффект	Личный знак	Счастливый знак	Обычный знак	
Бафф-Увеличение атаки	Увеличение атаки	+180 единиц на 40 минут	+135 единиц на 30 минут	+90 единиц на 20 минут
Бафф-Увеличение защиты	Увеличение защиты	+60 единиц на 40 минут	+45 единиц на 30 минут	+40 единиц на 20 минут
Бафф-Увеличение ОЗ	Увеличение ОЗ и скорости его восстановления	+30% к ОЗ 600% к восстановлению на 30 минут	+20% к ОЗ 450% к восстановлению на 20 минут	-
Бафф-шанс крит. урон	Увеличение шанса нанести крит. урон	+20% на 20 минут	+15% на 15 минут	-

Молитва 4 ур.

Эффект	Личный знак	Счастливый знак	Обычный знак	
Бафф-Увеличение атаки	Увеличение атаки	+200 единиц на 40 минут	+150 единиц на 30 минут	+100 единиц на 20 минут
Бафф-Увеличение защиты	Увеличение защиты	+90 единиц на 40 минут	+60 единиц на 30 минут	+45 единиц на 20 минут
Бафф-Увеличение ОЗ	Увеличение ОЗ и скорости его восстановления	+35% к ОЗ 600% к восстановлению на 30 минут	+25% к ОЗ 450% к восстановлению на 20 минут	-
Бафф-шанс крит. урон	Увеличение шанса нанести крит. урон	+25% на 20 минут	+15% на 15 минут	-

Кроме того, во время личного и счастливого знаков при смерти [снаряжение](#) ломается на меньшее количество единиц.

[На сайт игры](#)

Эмоции и действия

Изначально персонажи, появившиеся в мире Эйры, не обладают никакими эмоциями - они не смеются и не плачут, однако со временем их можно обучить различным эмоциям, начиная воздушным поцелуем и заканчивая танцами. Эмоции - один из самых популярных видов взаимодействия между игроками.

Личные действия

[Идти.jpg](#) Image not found or type unknown

С помощью этой кнопки игрок может переключать скорость перемещения своего персонажа: по умолчанию у всех персонажей стоит "Бег", однако по желанию его можно сменить на "Шаг" и тогда персонаж будет передвигаться значительно медленнее и с иной жестикуляцией. Это действие затрагивает так же ездового питомца, на котором находится персонаж - его перемещения так же будут происходить неторопливо, шагом.

[Пригласить в отряд.jpg](#) Image not found or type unknown

Это действие - **пригласить в отряд**. Если выделить персонажа в трагет и использовать это действие, то ему придет приглашение вступить в ваш отряд. Также этот человек может пригласить Вас, тогда у Вас появится Восклицательный знак посреди экрана - приглашение в отряд.

[Выйти из отряда.jpg](#) Image not found or type unknown

С помощью этого действия можно мгновенно покинуть текущий отряд или распустить его, если вы были лидером отряда из двух человек.

[Торговец.jpg](#) Image not found or type unknown

Действие, на иконке которого изображен торговый лоток, в мгновение ока превратит вашего персонажа в статичную торговую лавку, в которой вы можете выставить на продажу какие либо вещи или же наоборот, начать что-то скупать у других игроков. Для использования необходимо спешиться.

[Помогать в атаке.jpg](#) Image not found or type unknown

Пользоваться этим действием стоит научиться быстро - с его помощью можно мгновенно выбрать своей целью цель другого персонажа и помочь ему в атаке этой цели.

Эмоциональные действия

[Действия у чата.jpg](#) unknown

Чтобы просмотреть доступные вам действия, достаточно нажать на значок движения, расположенный

[Действия.jpg](#) or type unknown

Окно с действиями.

справа от строки чата около значка "Смайлик". При нажатии на эту кнопку, откроется небольшое окошко со всеми доступными персонажу действиями.

[Свиток эмоций.jpg](#) unknown

Свиток эмоций. Самый распространенный вид, в который "запечатано" какое-либо действие. Чтобы его выучить, достаточно щелкнуть по свитку правой кнопкой мыши. Свиток эмоций выпадает с некоторым шансом при выполнении квеста "**Парфюмер**" ("Тонкий нюх"), дается за собранные мемуары ("Смех"), так же эти свитки можно купить на аукционе (в поиске следует набирать "Свиток - xxx" и нужную вам эмоцию) и у игроков с рук.

Первая эмоция персонажа в мире Эйры - "Давай!". Ей обучает Генерал Реджи Джонс, а выучить ее предлагает нам никто иной, как Дипломат Пьер Авариэль.

[Обнять.jpg](#) or type unknown

Окно открытия парный танец ,обнять

Парный танец: можно купить только в магазине Эйры. Работает это так персонаж мужского пола предлагает персонажу женского пола станцевать кликнув по иконке в окне действий или же открыв окно как показано с боку.

[Маска провокатора.jpg](#) unknown

Маска провокатора. Изредка дается при выполнении квестов серии Жизнь Волной гавани, иногда на низких уровнях падает за другие квесты.

Инструкция на маске предлагает отнести ее в таверну: отдав ее Трактирщику Чарли, мы получим возможность выучить эмоцию "Провокация".

[Поцелуй.jpg](#) or type unknown

Свиток воздушного поцелуя иногда дается за прохождение квеста "Парфюмер". Выучив эту эмоцию, на 40+ уровне вы сможете делать дипломатический квест **[Чистая карточка для: xxx]**. Квест имеет социальную основу, в его выполнении принимают участие два персонажа: тот, кому нужна карточка и тот, кому нужен опыт. На 40+ уровне этот квест можно выполнять один раз в день и получить достаточно большое количество опыта и очки дипломатического вклада. После активации квеста участником, которому нужна карточка (он должен быть лидером группы) у второго участника появляется квест "Поцелуй". Вам нужно использовать эмоцию воздушного поцелуя для того, чтобы оставить отпечаток губ на карточке. После этого вы получите свой опыт. Не забудьте потом передать ее лидеру группы через торговлю.

[Защита.jpg](#) Image file or type unknown

На 40+ уровне Пьер Аваризель предлагает игроку выучить новую эмоцию - "Защита". Для того, чтобы научиться ей, придется отправиться в Сумеречный город (Великодол) и найти там НПС Казмер: однако с обновлением, Вольной Гавани и Казмера не стало. Не расстраивайтесь, свиток можно просто приобрести на аукционе и изучив - продолжить квест у Дипломата, ведь попробовать можно каждый день.

[Давай.jpg](#) Image file or type unknown

Давай! - в исполнении гнома.

[Танец.jpg](#) Image file or type unknown

Танец. Свиток обучения танца можно приобрести:

- В Магазине Эйры (Полезное→Общее→Общение).
- С помощью квеста на 5 ур. профессии Дипломат.

Контактные действия

[На руках.jpg](#) Image file or type unknown

В мире Эйры можно не только собираться потанцевать большими компаниями, но и носить представительниц прекрасного пола на руках. Чтобы обнять кого-то в игре нужно находиться достаточно близко друг к другу - на большом расстоянии способность не работает. Начать объятья может не только мужской персонаж, но и женский, по той же самой схеме.

Чтобы обнять кого-то, нужно выделить его в трагет и щелкнуть по портрету персонажа правой кнопкой мыши. В появившемся меню нужно выбрать строку "Отношения" и навести на стрелку, указывающую вправо. Последним пунктом второго появившегося списка будет действие "Обнять".

Держа девушку на руках, мужской персонаж может перемещаться по локации, подпрыгивать, вызывать питомца, но не может садиться на маунта. Женский персонаж, которого несут на руках, не может перемещаться самостоятельно и вызывать питомцев.

[На сайт игры](#) Image file or type unknown

Полет

[Карлотта Стар.jpg](#) unknown

Полеты в игре несут отнюдь не декоративную функцию. Помимо возможности быстро перемещаться между локациями, игроки смогут выполнять специальные задания, а так же принимать участие в воздушных сражениях с летающими [мобами](#) и другими игроками. Обучиться искусству пилотирования могут персонажи 55+ уровня.

С чего начать?

Итак, вы достигли 55 уровня. Теперь вам следует обратиться к **Карлотте Стар** в Хоссингере в Сумеречном покое. Она выдаст вам задание "**Полет: Танец в небе**". В этом задании не придется ничего делать, достаточно просто согласиться на обучение.

За выполнение задания вас наградят следующими предметами:

Летающая бочка.png unknown	Временный (доступен только 7 дней) летающий аппарат " Летающая бочка ".
Пыльца духа.png type unknown	5 шт. " Пыльца силы духа "

Так как данное задание относится к категории развивающих (задания из Энциклопедии развития), вам дополнительно дадут 40 [Листья духа.png](#) unknown листьев Духа.

Также вами будет получен ваш первый [титул](#) полета "Начинающий пилот" и [Летное мастерство.png](#) 1ур. пилотажа.

Текущий уровень пилотажа можно посмотреть в [характеристиках персонажа](#) (Горячая клавиша - С).

Как работает система полета?

И вот вы стали счастливым обладателем летающего средства передвижения. Скорее садитесь на него, щелкнув по соответствующей иконке в инвентаре правой кнопкой мыши (либо двойной клик левой).

После активирования перед вами появится вот такое окошко:

Теперь разберемся что к чему:

1. "Форсаж" (горячая клавиша - E) - особый режим полета. Значительно увеличивает скорость движения, в зависимости от характеристик вашего летающего средства передвижения. В процессе расходуется энергия полета и мана.
2. Вверх (горячая клавиша - Space).
3. Вниз (горячая клавиша - X).
4. Энергия полета (скорость восстановления оффлайн 24ед./час)
5. Свернуть.

Важно: Во время полета активно расходуется **ОМ**. Необходимо иметь при себе достаточный запас банок восстановления маны и постоянно следить за тем, что бы её уровень не упал критически. В противном случае произойдет деактивация летающего средства передвижения и вы упадете. Следует также учесть, что в режиме PvP расход маны значительно возрастает (данное значение указано в характеристике вашего летающего средства).

Режим "Форсаж"

При переходе в режим "Форсаж" окошко полета меняет свой вид следующим образом:

В данном режиме значительно возрастает скорость движения и начинает активно расходоваться **энергия полета**.

Энергия полета

Энергия полета восстанавливается оффлайн со скоростью 24ед./час. Это очень медленно, потому вам дополнительно понадобятся итемы на её восстановление. Их можно купить у **Карлотты Стар**:

	Название предмета	Восполнение энергии полета	Требуемый уровень пилотажа	Цена у Карлотты
Пыльца_духа.png type unknown	Пыльца силы духа	800 ед.	Летное_мастерство.png unknown 1 ур.	40 Серебро.png and or type
Осколок_силы_духа.png unknown	Осколок силы духа	1800 ед.	Летное_мастерство.png unknown 2 ур.	88 Серебро.png and or type
Кристалл_силы_духа.png unknown	Кристалл силы духа	3000 ед.	Летное_мастерство.png unknown 3 ур.	44 Золото.png and 44 Серебро.png and or type

[Эссенция силы духа.jpg](#)

Так же существует еще один предмет: "**Эссенция силы духа**" (можно купить в Магазине Эйры), который восстанавливает 4800 энергии полета.

Как повышать уровень пилотажа?

После изучения 1 уровня летного мастерства в характеристиках вашего персонажа появятся две новые шкалы (помимо [терпения](#) и [энергии](#)):

[Полет. время.jpg](#)

- "**Полет**" - это энергия полета, необходимая для режима "Форсаж".
- "**Время**" - это летные часы, которые вам необходимо накопить для повышения уровня летного мастерства (1ед./мин.).

Так же для повышения уровня пилотажа вам понадобится некоторое количество предметов:

[Небесный орден.png](#)

Небесный орден

Как набирать летные часы?

Летать, летать и еще раз летать. За каждую минуту полета вам будет начислено по 1 единице летных часов.

Где брать "Небесные ордена"?

"**Небесные ордена**" можно получить в обмен на очки **Почетного стража** у Айрин Таррис, купить у Карлотты (за 5 [Золото.png](#) or [монет](#)) или на [аукционе](#).

Летные часы набраны и ордена получены. Что же делать дальше?

А дальше все просто. Достаточно подойти к **Карлотте Стар** и взять появившийся квест на повышение летного мастерства "**Летное мастерство: 2 ур.**". Для его выполнения вам достаточно будет просто принести Карлотте один **Небесный орден**.

За выполнение задания вас наградят следующими предметами:

Пыльца_силы_духа.png	10 шт. "Пыльца силы духа"
Неизвестная_краска.png	12 шт. "Неизвестная краска"

Также вами будет получен титул полета **"Искусный авиатор"** и **Летное мастерство** 2ур. пилотажа.

Таблица изменений требований к повышению уровня полета и награда:

Уровень пилотажа	Уровень персонажа	Количество летных часов	Количество орденов	Награда
3 Летное_мастерство.png	55 ур. unknowп	300	8	20 шт. "Пыльца силы духа"
4 Летное_мастерство.png	55 ур. unknowп	900	25	20 шт. "Осколок силы духа", 24 шт. "Неизвестная краска"
5 Летное_мастерство.png	55 ур. unknowп	1500	50	30 шт. "Осколок силы духа"
6 Летное_мастерство.png	65 ур. unknowп	2700	90	30 шт. "Кристалл силы духа", 36 шт. "Неизвестная краска"
7 Летное_мастерство.png	75 ур. unknowп	6300	160	50 шт. "Кристалл силы духа"

Покраска летающего средства передвижения:

Как вы уже, наверное, заметили, некоторые элементы летающих средств передвижения не покрашены и имеют непрезентабельную серую структуру. Нет, это не ошибка системы и не плохое настроение у разработчиков. Просто, таким образом, вам дается возможность сделать свое средство передвижения более оригинальным, покрасив его в соответствии с вашими вкусовыми предпочтениями.

Осуществляет процедуру покраски **Карлотта Стар**:

Покраска.jpg type unknown

Как видно на картинке, в ячейку "Лет. средство" необходимо перенести ваше летающее средство передвижения, а в ячейку "Краска" необходимо перенести краску (количество не имеет значения, если только оно не меньше того, которое требуется для покраски).

Вам будет сообщено какие именно элементы будут покрашены и какое количество краски вам для этого потребуется (требуемое количество краски указано в характеристике вашего летающего средства передвижения).

За каждую процедуру покраски с вас взимаются [нумии](#).

Титулы:

За каждый уровень летного мастерства игрокам даются [титулы](#):

Уровень летного мастерства	Титул
1 Летное мастерство <small>unknown</small>	Начинающий пилот
2 Летное мастерство <small>unknown</small>	Искусный авиатор
3 Летное мастерство <small>unknown</small>	Опытный авиатор
4 Летное мастерство <small>unknown</small>	Повелитель облаков
5 Летное мастерство <small>unknown</small>	Покоритель небес
6 Летное мастерство <small>unknown</small>	Оседлавший ветер
7 Летное мастерство <small>unknown</small>	Небесный танцор

[На сайт игры](#) unknown

Склад

Описание

Склад - это игровая услуга, позволяющая хранить предметы, ценности и деньги персонажа.

В отличии от [инвентаря](#), доступ к предметам в складе возможен только через [НПС](#)

[Банкир]Служащий[Склад], в городах или Казначей [Гильдейской базы](#). Однако, если у

Вашего персонажа получен [8 уровень вельможи](#), он может пользоваться складом непосредственно из инвентаря. Открыть склад можно при помощи нажатия на иконку в нижней части инвентаря, рядом с гардеробом.

Примечание: склад нельзя открыть, если персонаж находится в движении или в бою. Так же склад недоступен, если персонаж находится в [Покинутых землях](#).

[image.png](#) and or type unknown

На мини карте Банкиров можно найти по вот такому маркеру: [image.png](#) and or type unknown

Интерфейс Склада

[image.png](#) and or type unknown [image.png](#) and or type unknown упорядочить предметы в складе. Расставляет предметы по типу.

[image.png](#) and or type unknown

[image.png](#) and or type unknown [image.png](#) and or type unknown расширить склад (при наличии "[Большой склад](#)")


[image.png](#) and or type unknown [image.png](#) and or type unknown положить деньги в склад из инвентаря.

[image.png](#) and or type unknown [image.png](#) and or type unknown забрать деньги из склада в инвентарь.





Кнопка в [инвентаре](#) действующая на склад:

[image.png](#) and or type unknown [image.png](#) and or type unknown разделить штучные предметы. Если вы хотите отделить несколько предметов из пачки. Также, можно сделать это удерживая кнопку Alt при перетягивании.

Расширение Склада

 Изначально в складе персонажа 30 ячеек. Однако в ходе игры это количество можно увеличить, с помощью предмета "[Большой склад](#)"

Где можно взять "Большой склад".


- Из Дара небесной милости 20, 50 и 70 уровней по одному "Большому складу".
- Дары Шалии - Вкладка "Преданность" за 30 дней в игре даст Вам 2 "Большой склад".
- Из Магазина Эйры - один "Большой склад" за 20 
- Из Магазина Эйры - один "Большой складx2" за 36 
- Из Магазина Эйры - один "Большой складx3" за 48 
- В обмен у НПС Сенсар за [Золотые Клешни](#)
- У самого Банкира за 8 не привязанных [золотых монет](#) ([Золото.png](#))  Пункт "Аренда большого склада"

Условия расширения Склада

- С помощью 1 "Большого склада" можно расширить склад первые 5 раз.
- Начиная с шестого этапа расширения Вам понадобится на один больше "Больших склада" для расширения склада на очередные 6 ячеек хранения.

Хранение денег на Складе

Кроме стандартных ячеек для игровых предметов, в складе есть место для хранения игровых монет (не привязанная валюта)

Чтобы перевести деньги из [инвентаря](#) в склад нажмите на кнопку  или по своим монетам в момент, когда открыты одновременно склад и [инвентарь](#) и укажите количество средств для перевода на хранение в склад.

Это необходимо как для сохранности, так и для безопасности, так как на доступ к вашему складу в первый раз после текущего входа в игру действует внутриигровой пароль.

[На сайт игры](#) 

Интерфейс

Интерфейс - это основное окно игрового клиента. Из него можно получить доступ к другим функциям игры, а также видеть всю текущую информацию о персонаже.

[Интерфейс](#) Image could not be displayed or type unknown

Панель информации о персонаже

Это неподвижная область в левом верхнем углу экрана, в которой отображены основные характеристики персонажа: количество очков **ОЗ** и **ОМ**, **сила духа**, **сила гнева**, выбранная ветка **веры** и уровень **вельможи**, а также кнопки быстрого доступа.

[Интерфейс игрового клиента](#) Image could not be displayed or type unknown

- Иконка класса всегда находится слева от портрета персонажа (в данном случае [Жрец.png](#) Image could not be displayed or type unknown **Жрец**).
- Красная полоска — очки здоровья (**ОЗ**).
- Синяя полоска — очки маны (**ОМ**).
- Красный и синий треугольники слева от показателей ОЗ и ОМ включают и отключают отображение соответствующих показателей над головой персонажа.
- Зеленая полоса — количество **силы духа**, необходимой для использования навыка духа.
- После 30 уровня портрет окаймляет показатель **гнева**.
- Кнопка в виде часов ([Интерфейс_Кнопка_в_виде_часов.png](#) Image could not be displayed or type unknown) — установка паролей и временного блока для повышения защиты вашей учетной записи.
 - **Пароль** запрашивается для взаимодействий со складом, игровым магазином и почтовым ящиком.
 - **Временной блок** — это промежуток времени после входа в игру, в течение которого персонаж не может торговать, использовать аукцион и склад. Вы можете увеличить или уменьшить время блока по своему усмотрению (по умолчанию стоит блок в 3 минуты).
- Кнопка в виде скрещенных мечей ([Pvp-настройки.png](#) Image could not be displayed or type unknown) — параметры **PvP**.

- Кнопка с вопросительным знаком ([Интерфейс_вопросительный_знак.png](#)) открывает окно помощи. В этом окне можно найти полезную информацию обо всех доступных умениях, заданиях, а также многие другие советы для вашего уровня.
- Кнопка с восклицательным знаком ([Интерфейс_кнопка_с_восклицательным_знаком.png](#)) расскажет вам об изменениях, произошедших в мире **Forsaken World**, а также о предстоящем обновлении игры.
- Пятая кнопка будет вам доступна с 20 уровня. Каждый уровень она будет извещать вас о полученном очке таланта, которое вы сможете вложить в одну из трех веток развития.

В правой части экрана отображаются благословения (баффы) и проклятия (дебаффы), наложенные на персонажа в данный момент, и остаток времени их действия. Некоторые проклятия и благословения могут накладываться в несколько этапов, в таком случае каждый следующий стек суммируется к предыдущим. Проклятия всегда отображаются строкой ниже благословлений. Также здесь отображаются различные статусы, которые так или иначе влияют на персонажа, либо указывают на места для определенных действий.

Дополнительный опыт

Над портретом персонажа могут появляться дополнительные иконки.

- Квадратик с синим крестом открывает окно компенсации опыта. Дополнительный опыт накапливается при медленном росте, и вы можете выкупить его нумиями [Нумии_серебро.png](#) , нажав на кнопку «Покупка». Вы можете регулировать количество опыта, которое хотите купить. Также вы можете обменять посещение Острова Ночи на опыт, заплатив за это нумиями. Купленный дополнительный опыт увеличивает весь получаемый опыт в 1.5 раза до тех пор, покуда не закончится.
- Золотая медаль становится при использовании или Свитка опыта, и с ее помощью можно в любой момент активировать Режим двойного опыта. Режим двойного опыта действует до истечения времени (каждый свиток повышает время на 30 минут, до 7.5 часов) и может быть приостановлен в любой момент. Эта возможность позволяет прочесть несколько свитков опыта из имеющихся в наличии, тем самым сэкономя место в инвентаре.
- Синяя медаль появляется при использовании Молитвы, и с ее помощью можно в любой момент активировать Режим двойной веры. Режим двойной веры действует до истечения времени (каждый свиток повышает время на 30 минут, до 23.5 часов) и может быть приостановлен в любой момент. Эта возможность позволяет прочесть несколько молитв из имеющихся в наличии, тем самым сэкономя место в инвентаре.

- Золотая большая сияющая означает, что сервер находится в режиме повышенного опыта и/или веры. Дополнительная информация о повышенном опыте и вере доступна в подсказке, появляющейся при наведении курсора на звезду.

Информация о других персонажах

[Информация о персонажах.png](#)

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

- Индикаторы ОЗ и ОМ. В отличие от панели вашего персонажа, индикатор цели не отображает единицы ОЗ и ОМ, вы сможете увидеть только две полоски.
- Уровень персонажа. Некоторые монстры вместо уровня обладают символом, который указывает на повышенную сложность, не зависящую от уровня вашего персонажа.
- Класс персонажа или тип монстра.
- Цель персонажа или монстра. Вы можете выбрать цель вашей цели, щелкнув ней два раза. Эту функцию удобно использовать, когда ваш соратник окружен большим количеством врагов, и вам нужно точно знать, кого из них он атакует.
- Проклятия и благословения отображаются под индикатором ОЗ и ОМ.

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

Меню взаимодействия

[Меню взаимодействия.png](#)

- **В отряд.** Высылает выбранному персонажу приглашение в группу или же отправляет запрос на вступление, если персонаж уже находится в другой группе.
- **Приват.** Можно написать в чате личное сообщение выбранному персонажу. Щелкнув на кнопку «сообщение» в выпадающем списке, можно отправить текст в отдельном чате, который выглядит следующим образом:
- **В друзья.** Можно добавить выбранного персонажа в список друзей. Таким образом вы сможете видеть его класс, уровень, а также его местоположение в мире Эйры и выбранный канал (в случае, если персонаж онлайн). Кроме того, вы сможете использовать расширенный личный чат, открываемый в отдельном окне.
- **Следовать.** Позволяет следовать за выбранным персонажем.
- **Просмотр.** Позволяет узнать информацию о вооружении выбранного персонажа. При наведении на любой из слотов можно узнать точные параметры амуниции.
- **Торговля.** Предложение обмена выбранному персонажу.

- **Дуэль.** Предложение дуэли выбранному персонажу. Дуэль начинается через 3 секунды после ее принятия, и заканчивается, как только у одного из персонажей заканчиваются ОЗ.
- **Отношения.** Это меню социальных взаимодействий. Оно позволяет пригласить персонажа в гильдию, взять его в ученики, подарить цветы (для этого нужно иметь необходимое количество свежих цветов в рюкзаке или иметь листья [Листья айрыпта](#) для их покупке в игровом магазине), а также, специально для романтиков, позволяет персонажу мужского пола взять на руки персонажа женского пола или пригласить прокатиться вместе верхом на летающем или наземном маунте (для этой возможности необходимо иметь маунта, позволяющего ездить вдвоем).
- **Копировать имя.** Позволяет скопировать имя выбранного персонажа в буфер обмена.
- **Игнор.** Позволяет добавить выбранного персонажа в список игнорирования. Сделав это, вы не будете видеть его сообщения в чате и не сможете пригласить его в группу.
- **Это мошенник.** Пожаловаться на персонажа.

Чат

Чат состоит из двух блоков. Первый блок — верхний — предназначен для отображения мирового чата. Сообщения в этом чате видны на всех локациях. Для того, чтобы написать в него сообщение, нужно иметь предмет «Громкая флейта». Одно сообщение стоит, соответственно, одну флейту. Также здесь отображается системная информация (например оповещения о появлении боссов, проводящихся в данный момент игровых и неигровых ивентах и акциях, а также различные советы), получаемый опыт, деньги и предметы. Возможности настроить или убрать этот блок чата нет.

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

Существуют следующие каналы чата:

- **Обыч.** - Сообщения в этом канале видят только игроки, находящиеся поблизости.
- **Отр.** - Только игроки, находящиеся с вами в одной группе, могут увидеть сообщения в этом канале. Для написания в канал можно поставить перед текстом знак «~».
- **Гильд.** - Сообщения в этом канале увидят только игроки, находящиеся с вами в одной гильдии. Для написания в этот канал поставьте перед текстом знак «!».
- **Приват** - Канал, предназначенный для личных сообщений. Формат текста личного сообщения следующий: «/Никнейм текст сообщения».

- **Бой** - В этом канале отображаются сообщения о полученном вами и нанесенном уроне вам, различных дебаффах и баффах, а так же информация о нанесенном уроне и о полученном уроне вашим питомцем.

- **Сист.** - В этом канале появляются сообщения о выполненных квестах и полученных наградах.

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

Кнопка блокирует область чата, позволяя спокойно прочитать содержимое, а кнопка очищает чат. Удаленные сообщения восстановить нельзя! Если в окне чата щелкнуть правой кнопкой на нике необходимого персонажа, откроется меню взаимодействия, позволяющее написать ему личное сообщение, пригласить в группу, добавить в список друзей и т. д.

Эмоции

[действия.jpg](#) for type unknown

Помимо графических эмоций, в игре также существуют эмоции вашего персонажа. Благодаря им он может выразить грусть, веселье, или даже устроить танцы. При изучении парного танца (свиток с этой эмоцией можно купить у других игроков, на аукционе или в игровом магазине) можно пригласить игрового персонажа противоположного вам пола для парного танца. Чтобы вызвать окно социальных эмоций, нажмите кнопку в виде бегущего человека в окне чата. Эмоции можно получить выполняя задания.

Полоска опыта

[полоска_опыта.png](#) unknown

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

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

Панели быстрого доступа

[Панель быстрого доступа.png](#)

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

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

В левой части нижней панели присутствует ячейка навыка духа — это особо мощный навык, который появляется при экипировке Камня духа. Горячая клавиша для активации навыка духа - ~ (кнопка "Ё").

Также есть вторая панель быстрого доступа в правой части экрана. В ней также количество столбцов может быть увеличено до трёх. Она удобна для размещения часто используемых навыков, профессий и расходников (банки ОЗ и ОМ, еда, напитки, различные усиливающие зелья и другое).

Обе панели идентичны друг другу по функциональности и взаимозаменяемы, но их ориентация на экране не подлежит изменению. По умолчанию первая строка нижней панели имеет преднастроенные горячие клавиши 1-0, а первый столбец боковой панели настроен на кнопки F1-F10. Но в настройках игры во вкладке "Клавиши" можно задать любой из ячеек панелей горячую клавишу на клавиатуре и игровом манипуляторе (игровая мышь или джойстик).

Мини-карта

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

Кнопка [Интерфейс_настройка_видимости_ресурсов.png](#) позволяет настроить отображение других игроков, питомцев и монстров, а также уменьшить графические настройки в местах большого скопления персонажей для повышения производительности. Кнопка [Интерфейс_быстрые_настройки_графики.png](#) позволяет настроить отображение добываемых ресурсов, если развиты соответствующие профессии.

Непосредственно под окном мини-карты расположена информационная панель, на которой отображается текущая локация вашего персонажа и канал, на котором вы находитесь.

[Панель_сменить_канала.png](#)

При наведении курсора на эту панель вы сможете увидеть информацию о соединении: текущий сервер, канал, время отклика сервера и серверное время. При нажатии на название

текущей локации можно увеличить или уменьшить радиус обзора мини-карты, а нажатие на номер канала позволит быстро сменить канал на один из доступных. Другие каналы могут быть полезными в случае, если место появления необходимых монстров занят другими персонажами, а также некоторые боссы появляются на всех доступных каналах. Ознакомиться со временем респа боссов можно в окне расписаний (кнопка U).

Окно [автопути](#) показывает последний проложенный курс. Нажав на заголовок, вы возобновите прерванный путь.

Окно заданий

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

Вы можете свернуть различные элементы по отдельности, нажимая на [Интерфейс_минус.png](#) рядом с заданием. Также вы можете свернуть или развернуть все элементы, нажав на кнопку [Интерфейс_Развернуть_все.png](#) ([Интерфейс_Свернуть_все.png](#)) в левом верхнем углу.

Кнопка [Интерфейс_настройка_окна_квестов.png](#) позволяет настроить окно заданий (прозрачность, положение миссий в списке, размер окна), а [Интерфейс_Спрятать.png](#) позволяет спрятать всю панель в одну строку.

Зодиакальный шар

При наведении курсора на сферу в верхней части экрана появляется окно, в котором отображается текущая Эра, количество молитв за сегодня и время до следующей [МОЛИТВЫ](#).

Главное меню

Расположено горизонтально в правом верхнем углу окна. В нем отображены значки для быстрого доступа к важным окнам.

[Интерфейс_Характеристики_персонажа.png](#) Характеристики персонажа (клавиша **C**)

[Интерфейс_Рюкзак.png](#) Рюкзак (клавиша **B**)

[Интерфейс_Навыки_и_таланты.png](#) Навыки и Таланты (клавиша **N**)

[Интерфейс_Задания.png](#) Задания (клавиша **Q**)

[Интерфейс_Питомцы.png](#)

[Питомцы](#) (клавиша **P**)

[\(Поиск_группы.png\)](#) [Группа_в_поиске.png](#)
(клавиша **T**)

[Поиск и управление отрядом](#)

[Интерфейс_Друзья.png](#)

[Друзья](#) (клавиша **F**)

[Интерфейс_Гильдия.png](#)

[Гильдия](#) (клавиша **Y**)

[Интерфейс_Профессии.png](#)

[Профессии](#) (клавиша **O**)

[Расписание_иконка.png](#)

[Расписание событий](#) (клавиша **U**)

[Интерфейс_Галерея_Эйры.png](#)

[Галерея Эйры](#), игровой магазин (клавиша **J**)

[Интерфейс_Игровые_настройки.png](#)

[Системное меню](#) (клавиша **F12**)

Почта

Благодаря внутриигровой [почте](#) персонажи могут обмениваться письмами, содержащими как простой текст, так и различные вложения.

[На сайт игры](#)

Боевые скакуны

Сражаться верхом, без необходимости спешиваться каждый раз - эту крайне привлекательную возможность предоставляют своему владельцу боевые скакуны. Где же такого достать? Некоторые скакуны сразу при получении являются боевыми (например, Мамонт за ГВГ), но большинство придётся превратить в таковых. Превращением занимается НПС Лайар Волчевой в Хоссингере около Мастера почета Львиных Сердец в районе Площади лиг.

Для этого необходим обыкновенный скакун, а так же предмет **Священная кровь**
[Священная кровь.png](#)

Его можно купить в Галерее Эйры или у самого Лайара Волчевого (1 [Бриллиант монет.png](#)). При этом второй вариант даст вам Запечатанную древнюю кровь, с которой придётся снимать печать тем же способом, что и со [свитков навыков](#), в галерее кровь сразу распечатанная.

Внимание! При улучшении скакуна Лазурная улитка требуется 5 штук именно запечатанной крови, покупаемой у Лайара! Священная кровь из галереи Эйры для улучшения не подходит!

Контракт всадника

Итак, средство передвижения есть, пора задуматься о "правах". Для того, чтобы пользоваться всеми прелестями вашего боевого скакуна мало его вызвать, нужно ещё иметь активный контракт всадника в соответствующей ячейке вашего обмундирования. Существует три уровня контракта всадника но все они **временные**. Достать постоянную лицензию невозможно.

Контракт всадника 1ур.

[Контракт всадника.png](#)

Позволяет сражаться верхом только на открытых

пространствах, на [базе гильдии](#), в [ледяной долине](#) а так же в подземном мире.

Время действия - 1 неделя.

Можно получить в обмен на 4 [осколка веры](#) у коллекционера или закрепленный за 200 очков [милости](#) купив у Ванессы "Дар: Контракт всадника (1 ур)".

Контракт всадника 2ур.

[Контракт всадника 2ур.png](#)

Позволяет сражаться верхом в местах, разрешённых контрактом первого уровня, а так же в некоторых походах ([Остров ночи](#), [разломы](#), [мирная долина](#) и [берег юности](#))

Время действия - 30 дней.

Можно получить в обмен на 100 [осколков веры](#) у коллекционера или закрепленный за 5000 очков [милости](#) купив у Ванессы "Дар: Контракт всадника (2 ур)" .

Контракт всадника Зур.

[Контракт всадника 3ур.png](#)

Позволяет сражаться верхом в местах, разрешённых контрактом второго уровня, а так же на локации для ГвГ.

Можно купить на локации для ГвГ за 5 золотых нумий. Время действия - 1 час.

Лидер гильдии получает несколько контрактов за участие в ГвГ, количество зависит от успешности гильдии на этом поприще на текущей неделе. Время действия - 30 дней.

[На сайт игры](#)

Запечатанные свитки

НАВЫКОВ

До 60 уровня вы привыкли, что для того, чтобы выучить навык достаточно подойти к учителю своего [класса](#) или просто открыть Навыки и таланты (К) и заплатить некоторое количество [нумий](#)? Забудьте всё, чему вас учили до этого. Переступая порог 60 уровня, готовьтесь, что в каждый новый навык, а так же в поднятие уровня старого, придётся вложить дополнительный [опыт](#).

Как это работает?

Достигнув 60 уровня, вы автоматически получите свой первый запечатанный свиток навыка, совершенно бесплатно! В рюкзаке должна быть хотя бы одна свободная ячейка, если её нет, система сообщит вам об этом, и свиток упадет в рюкзак после того как освободите место.

[Снятие печати со свитка.jpg](#)

Также, в появившемся окне можно узнать что же делать со свитком.

Если раньше, после снятия печати с первого свитка, опыт возвращался, то в обновлении "Рождение Хаоса" любой распечатываемый свиток сохраняет опыт.

Получив свиток, кликаем по нему правой кнопкой и помещаем в слот распечатки.

Обратите внимание, ваша полоска опыта заменилась на полоску распечатки свитка. У неё другой цвет заполнения - жёлтый (это что бы не спутать) и на ней не показан дополнительный [опыт](#) (но он всё равно действует). А ещё во время распечатки у вас не будет "золотых стрелочек" - делений на шкале опыта при прохождении которых вам восстанавливает все три полосочки: [ОЗ](#), [ОМ](#) и [силу духа](#).

[Полоска открытия свиткаPX.png](#)

Пока свиток находится в слоте распечатки - весь получаемый опыт идёт на его раскрытие. Но вы можете в любой момент изъять его из этого слота или заменить на другой свиток. Пока слот пуст - опыт получает персонаж.

Чтобы изъять свиток, надо открыть интерфейс распечатки с помощью появившегося у вас в интерфейсе ярлыка: [Распечатка свитков_Ярлык.jpg](#)

или через интерфейс информации о персонаже (клавиша "С")

[Снятие печати Ярлык.jpg](#)

После открытия свитка вы получаете готовый "учебник", активация которого даёт вам навык, никаких нумий дополнительно тратить не придётся. Так как опыт, потраченный на распечатку, не возвращается персонажу, то придётся выбирать - либо качаться, либо открывать свитки навыков.

Основной способ получения свитков

Больше не надо дни и ночи проводить у аукциона, неистово "фармить" данжи и мировых боссов ради получения редкого свитка навыка. Ведь теперь все свитки доступны у NPC Призрак Эрни на дирижабле в Хоссингере. Попасты туда можно через Мнемолит магического дирижабля Сумерек (через любой мнемолит, выбрав в Хоссингере Портал дирижабля Сумерек) или на летающем маунте.

В разговоре с Эрни выбираем пункт <<**Особый предмет Принцессы Розы - вкладка Свитки**>>.

[Интерфейс свитки Эрни.png](#)

При наведении на любой из свитков появляется информация, из которой можно узнать: название свитка, уровень необходимый для изучения, класс, опыт необходимый для снятия печати и другая полезная информация.

Свитки доступные для изучения на вашем уровне имеют иконку обычного цвета.

Свитки уже изученные вами выделены красным цветом, и при наведении на них в информации об этом указано красным шрифтом - Этот навык уже изучен.

Свитки недоступные вам для изучения по уровню, так же выделены красным цветом, и при наведении на них, уровень необходимый для изучения обозначен красным. Их можно приобрести, но применить для снятия печати, до достижения необходимого уровня, невозможно.

Для приобретения свитков навыка необходим [Камень врат Ада](#) [Камень врат Ада.png](#)

Обратите внимание, что для приобретения свитка 60-80 уровня необходим Камень врат Ада в количестве 1 шт. Для приобретения свитка 81-90 уровня необходим Камень врат Ада в количестве 2 шт и нумии в количестве 1 [Бриллиант нумий.png](#) 50

[Золотые нумии \(1\).png](#)

Дополнительные способы получения свитков

Некоторые свитки, помимо обмена у Эрни, можно получить разными способами:

- В обмен на нумии у мастера почёта вашей [фракции](#).
- В обмен на [гильдейские](#) заслуги и нумии у НПС Ансель в Хоссингере.
- Открыть коробочку со свитком, которую дают в награду за [Аврору](#)
- В обмен на монеты из [Карнавала кошмаров](#) у НПС Буффон Величайший на Сумрачной галерее в Хоссингере.
- В обмен на очки [арены](#) у арена-дилера Брайтона.
- **Дроп с боссов:**
 - Мировых боссов в Чаше сна
 - В [разломах](#) 60+
 - В [походах за снаряжением](#) 60+
 - В обмен на Серебряный кубок Вирси в Чаше сна

Дополнительно

Снимать печати, вкладывая опыт, придется и с некоторых других предметов:

- [Древняя_кровь.png](#) Unknown Древняя кровь - необходима для превращения [скакуна](#) в боевого,
- [Свидетельство_духа.png](#) Unknown Свидетельство и сияние чуда - для получения [Знаков доброго духа](#)
- [Указ_правителя_Остина.png](#) Unknown [Указы правителя Остина](#).

[На сайт игры](#) Unknown

Почта

[Почта Хоссингер.png](#)

Почта - это ещё одно средство общения между игроками, позволяющее не только обмениваться сообщениями, которые сохранятся, даже если получатель не в онлайн, но и передавать своим друзьям вещи или [деньги](#). Почта доступна игрокам уже с 1 уровня и ничем не ограничена.

[Почтовый ящик.png](#)

- На карте, при настройках отображения Почтового ящика, почта обозначена таким значком.

Важно! Не используйте почту для совершения торговых операций с другими игроками - можно лишиться и денег, и вещей!

Где найти почту?

"Отделения" почтовой связи расположены в различных уголках мира Эйры.

Долина Триумфа

[Почтовые ящики Хоссингер.png](#)

В [Долине Триумфа](#) почтовые ящики находятся в следующих местах:

1. База Львиных Сердец
2. Долина Сумерек (Железный рынок)
3. [Хоссингер](#):
 1. Сумрачная галерея
 2. Сумеречные покои (справа от входа)
 3. Гильдия мастеров (слева от входа)
 4. Район Академии магии (рядом с NPC Подполковник Шефлон)
 5. Поле боя
 6. Торговый союз (рядом с лавкой Эмми)
 7. Площадь лиг (недалеко от Мастера почета Львиных Сердец)
 8. Старый город (под Залом Славы, возле лавочницы Валентины)

Первые Земли

В [Первых Землях](#) почтовые ящики находятся в двух местах:

1. Лагерь выживших
2. Храм Мироздания

Долина Бризов

В [Долине Бризов](#) почтовые ящики находятся в каждом из трех лагерей фракций:

1. Поместье Крови
2. Лагерь Львиных Сердец
3. Таинственный лес

Быстрый доступ к почте

Получить доступ к почте, не находясь рядом с почтовым ящиком, позволяет [Договор Rebirth](#).

Управление почтовым ящиком

Чтобы воспользоваться почтой, достаточно просто кликнуть мышкой по ящику и выбрать нужный пункт из диалогового окна:

[Доступ к почте](#) type unknown

Открывшееся меню почты имеет 2 вкладки - От игроков и Система.

[сама почта](#) and or type unknown

Во вкладке "От игроков" находятся письма, которые присылают вам другие игроки: около нового письма будет стоять соответствующая отметка, в строке "Отправитель" будет указан ник того игрока, который прислал нам письмо, а поле "Влож. (вложения)" даст нам понять, пришло письмо пустым или в нем можно обнаружить деньги/предметы.

Помните, что письма от администрации будут находиться в **другой вкладке**.

Во вкладке "Система" хранятся письма присланные администрацией и не имеющие никакого отношения к отправленным игроками. К примеру, подарки по акциям.

[image.png](#) and or type unknown

[Новое](#) not found. Значком "Новое" обозначаются письма, которые еще не открывали.

После того как мы откроем письмо, его статус "Новое" пропадет, оставив поле пустым, а мы сможем увидеть его содержимое.

Внутренности письма.jpg

Игроки могут отправлять Вам не только текстовые сообщения, к письму может быть приложены различные вещи, а так же деньги. Рассмотрим окошко читаемого сообщения.

В графе - "От:" пишется ник человека, который прислал вам это письмо.

В случае, если этот игрок состоит в вашем Френд-листе, тогда рядом с его ником будет добавка [Друзья].

В приведенном примере мы получили письмо, содержащее внутри вещь и как только мы нажмем на кнопку [в рюкзак.jpg](#) предмет переместится в рюкзак.

К сожалению, прикрепить к письму можно только 1 предмет, но в **стаке** (его ячейке) может содержаться любое количество (для предметов которые собираются в паки). К примеру, вы можете послать 20 и более банок жизни.

Как отправлять письма?

Чтобы отправить письмо, нам нужно нажать на кнопку [Написать.jpg](#) в главном меню почты.

После этого откроется окошко создания письма.

Письмо Написать.jpg

Для отправки письма нам необходимо обязательно заполнить поля **Кому**, **Тема** и **Текст** письма.

Впрочем, в полях Тема и Текст не обязательно писать что-либо, достаточно поставить пробел () или многоточие (...)

Поле **Кому** обязательно к заполнению. Внимательно смотрите, кому Вы отправляете письмо!

Важно! Регистр в имени получателя имеет значение, к примеру Хокар и ХокАР для системы воспринимаются как разные люди и Вы можете послать письмо совершенно другому человеку.

Желательно при отправке сообщения копировать ник игрока, которому Вы отправляете письмо, чтобы точно не ошибиться (так как некоторые имена игроков имеют спец.символы или смешанное написание - латинские буквы / кириллица).

Копировать - ПКМ по имени, выбрать пункт - Копировать имя. Вставить - Ctrl+V.

За отправку сообщения вне зависимости от вложения взимается плата: 5 серебряных нумий.

Чтобы прикрепить к письму вещь, достаточно нажать на нее правой кнопкой при открытом окне создания письма.

Отправить можно только незакрепленные за персонажем предметы.

Чтобы приложить к письму деньги, нажмите на кнопку [Деньги.jpg](#) и после чего откроется меню, в котором Вам нужно будет ввести отправляемую сумму.

[Ввести сумму в почте.jpg](#)

После чего нажмите ОК и в графе - "Отправлено" будет отображаться сумма, которую Вы хотите послать.

После того, как Вы заполните все поля, нужно будет нажать кнопку -

[Письмо.Послать.png](#) и письмо улетит к получателю.

Время на доставку писем

Обычные текстовые сообщения и посылки с деньгами дойдут до получателя мгновенно, однако для того, чтобы получить отправленные вещи, придется ждать целый час.

Время хранения писем

- Непрочитанные письма без вложений (текстовое сообщение) хранятся 30 дней, если их прочитать - 3 дня.
- Непрочитанные письма с вложениями (предмет или деньги) хранятся неограниченное время, столько же - если их прочитать. Однако, как только вложенный предмет будет перемещен в рюкзак - срок хранения письма станет 3 дня.

Таким образом, почта может использоваться как дополнительный склад для хранения вещей. Но стоит помнить, что максимальный лимит сообщений от игроков - 30 писем, и сверх него прислать что либо невозможно (учитываются уже хранящиеся письма, а так же отправленные Вам, но еще не дошедшие). Поэтому стоит своевременно удалять не нужные Вам письма.

Удаление сообщений

Для удаления писем, необходимо выделить сообщение в меню почты, которое хотите удалить и нажать кнопку в нижней части интерфейса - [Удаление_письма.png](#)

[Удаление_письма_Вложение.png](#)

В случае, если письмо имеет вложение, система уведомит Вас об этом и попросит подтвердить удаление.

[Удаление письма Система.png](#)

В случае, если письмо не содержит вложений, система просто попросит подтвердить удаление.

Важно! Удаленные сообщения восстановить нельзя! Будьте предельно внимательны!

Альтернативное управление письмами

[Почта_меню_письма.png](#)

При нажатии правой кнопкой мыши (ПКМ) на необходимом письме вызывается меню управления.

- [Почта_Чтение.png](#) **Чтение.** Открывает письмо для прочтения.
- [Почта_иконка_Ответ.png](#) **Ответ.** Позволяет написать ответное письмо автору, при этом графа << Кому: >> заполнится автоматически, как и графа << Тема: >> (по типу Re:"Тема письма вашего собеседника"), вам нужно только написать текст сообщения и при необходимости сделать вложение.
- [Почта_иконка_Удалить.png](#) **Удалить.** Удаляет выбранное письмо.
- [Почта_иконка_Сохранить.png](#) **Сохранить.** Позволяет сохранять прочитанные письма без вложений.
- [Почта_иконка_Не_сохранять.png](#) **Не сохранять.** Отменяет сохранение предыдущим способом на письмах без вложений.
- [Почта_иконка_Закрывать.png](#) **Закрывать.** Закрывает данное меню.

Индикаторы новых сообщений

[Пришло_письмо.gif](#)

В случае, если у вас появилось непрочитанное письмо, внизу игрового

интерфейса на карте (радаре) начнет мигать кнопка в виде небольшого голубого письма. Наведя мышкой на значок Вы увидите, пришло ли письмо на почту или это уведомление [аукциона](#).

[На сайт игры](#)

Расписание событий

Расписание - это ваш путеводитель по многообразию игровых событий мира Эйры, позволяющий получить доступ к информации, доступных заданиях, в любой момент игры - в походах и при выполнении квестов.

На панели главного меню игры (правый верхний угол) кнопка **Расписание** выглядит так:

[Расписание_иконка.png](#)

Или можно воспользоваться **горячей клавишей** для быстрого доступа: лат. - U, кирил.- Г.

Интерфейс Расписания

Расписание выполнено в стиле раскрытой записной книги с Вкладками-"закладками" по левому краю (1), при наведении на которые появится надпись **Открыть окно "Имя вкладки"**, а нажатие ЛКМ открывает необходимую.

Вкладка Рекомендуемое событие

[Интерфейс_Расписание2.png](#)

[Расписание_рекомендуемое.png](#)

Окно Рекомендуемое событие -

представляет собой список заданий, походов и событий рекомендуемых для вашего персонажа на данном уровне развития. При нажатии **ЛКМ** (левой кнопкой мыши) на интересующем пункте, вас перенаправит на соответствующую данному событию вкладку. Количество событий зависит от уровня вашего персонажа - не подходящие вам по уровню в перечень включены не будут.

Все доступные вам рекомендуемые события можно сортировать (по критерию большего выпадения определенных наград за прохождение) в **выпадающем меню** (5):

- **Общая награда** - в списке отображаются все доступные рекомендуемые события
- **Опыт** - в списке отображаются события с наибольшим количеством **опыта** в награду за их прохождение
- **Нумии** - в списке отображаются события с наибольшим количеством **нумий** в награду за их прохождение
- **Вера**- в списке отображаются события с наибольшим количеством **веры** в награду за их прохождение

- **Вещи** - в списке отображаются события за посещение которых можно получить очки для обмена на [снаряжение](#)
- **Товары** - в списке отображаются события за прохождение которых можно получить очки и итемы для усиления характеристик своего персонажа, а так же товары для продажи другим персонажам.

Вкладка Сюжет

[Расписание Сюжет \(1\).png](#)

[Расписание сюжете.png](#)

Окно Сюжет - представляет собой [Список заданий](#)

[основной](#) и дополнительной сюжетной линии **(6)**. Список состоит из четырех пунктов при уровне персонажа 80+ и если персонаж имеет уровень меньше необходимого для последних пунктов, то они отображаться в списке не будут :

- [Первые земли \(1-20\)](#)
- [Эльдарам \(20-60\)](#)
- [Чаща Сна \(60-80\)](#)
- [Долина Триумфа \(60-80\)](#)

При выборе необходимого нам пункта сюжетной линии и задания, мы сможем увидеть Краткую информацию о локации и сюжете, а так же прогресс выполнения линии квестов (7). В нижней части второй страницы будет указано имя [НПС](#) дающего квест и [автопуть](#) к нему.

Выполненные задания сюжетной линии отображаются серым блеклым цветом, не выполненные - черным, что позволяет отслеживать те задания которые еще необходимо выполнить.

Вкладка Одиночное

[Расписание Одиночное.png](#)

[Расписание_одиночное \(1\).png](#)

Окно Одиночное - представляет собой

Список доступных ежедневных и еженедельных одиночных походов, квестов и событий для вашего персонажа **(3)** , для выполнения которых не обязательно собирать отряд.

Напротив некоторых заданий стоят значки, при наведении на которые, мы сможем узнать дополнительную информацию.

[Пропущено_дней.png](#) - Показывает количество дней, которое квест не выполнялся, а также дополнительную награду в процентах в зависимости от количества пропущенных дней. Всего макс. дней - 7, доп. награды - 400%

[Рекоменд3.png](#) Отмечает задание как **Рекомендуемое**

[Доступно.png](#) Событие доступно уже сейчас

[Позже.png](#) Событие будет доступно сегодня вечером/позже

[Сделано_или_несегодня.png](#) - Событие уже завершилось или не проводится сегодня.

Выбрав из списка необходимое нам задание, мы можем просмотреть информацию о нем, как и в предыдущей вкладке, **на второй странице**, а так же узнать время проведения, награду за выполнение задания, имя НПС и автопуть к нему **(4)**.

Для событий [Дорога в ад](#) и [Лагерь рыцарей](#) есть возможность подачи **Личной заявки** и проверки **Прогресса** выполнения.

Вкладка Групповое событие

[Интерфейс_Расписание1.png](#)

[Расписание_группа.png](#)

Окно Групповое событие - представляет собой список событий и походов, для прохождения которых необходим отряд **(2)**. Здесь так же напротив некоторых заданий стоят уже знакомые нам по предыдущей вкладке значки, кроме одного:

[Свиток_опыта.png](#) - при прохождении рекомендуется использовать свиток опыта.

На второй странице тоже есть некоторые изменения - помимо информации о походах и времени их проведения, а так же информации о местонахождении НПС (если он есть) и автопути к нему и возможности подачи Личной заявки, для походов - ивентов [Остров ночи](#) и [Испытание богов II](#) есть возможность отправки питомца в [поход](#).

Вкладка Событие гильдии

[Расписание_события.png](#)

[Расписание_гильдия.png](#)

Окно Событие гильдии - содержит список событий и заданий гильдии. Для получения необходимо состоять в гильдии. Подробнее можно узнать через Окно гильдии (горячая клавиша "G").

Вкладка PVP-событие

[Расписание Пвп-события.png](#)

[Расписание Пвп.png](#)

Окно PVP-событие - содержит список **PVP** активностей и

[Разломов](#) (через мнемолит) с расписанием и краткой информацией.

Вкладка Вещи

[Расписание вещей.png](#)

Окно Вещи - список походов за посещение которых

можно получить очки для обмена на [снаряжение](#) с краткой информацией по каждому виду.

- [Случайный поход вызов I,II,III](#)
- [Пик стихий](#)
- [Храм бедствий](#)
- [Гавань в огне](#)

Вкладка Мировой босс

[Расписание боссы.png](#)

Окно Мировой босс - содержит список [Мировых боссов](#) с

информацией о времени появления, месте появления, канале, описании босса, и изображением с внешним видом.

Особенность - отображение боссов зависит от уровня вашего персонажа, т.е. боссы чей уровень больше вашего в списке отображаться не будут.

Вкладка Задание удачи

[Расписание удача.png](#)

Окно Задание удачи - список [Заданий удачи](#) с

возможность взятия квестов и смены задания Личной удачи с помощью [волчка удачи](#).

- [Милость Селены](#)

- Милость Соларина
- Личная удача

Значение значков напротив заданий удачи:

[Удача1.png](#) Image not found or type unknown квест доступен

[Удача2.png](#) Image not found or type unknown квест взят/ в процессе выполнения

[Удача3.png](#) Image not found or type unknown квест не доступен - выполнен/мал уровень/ отменен (личная удача)

Вкладка РК

[Расписание РК.png](#) Image not found or type unknown

Окно РК - содержит описание контента в нашей версии клиента не реализованного.

Мигающие вкладки

Мигание вкладок говорит о том что ваш уровень мал (<30) и вы находитесь в локации

[Первые земли](#), при этом начальная [сюжетная линия](#) вами не выполнена(или ранее не выполнялась), и вы не имеете доступа к остальным локациям из за этого. Соответственно и к игровым событиям (даже если они доступны вам по уровню) доступа нет.

Заккрытие Расписания

Закреть Расписание можно повторным нажатием на кнопку [Расписание_иконка.png](#), или же горячую клавишу быстрого доступа (лат. - U, кирил.- Г.). Так же можно нажать на крестик в правом верхнем углу второй страницы Расписания

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

Автобой

Бот (или Автобой) - встроенная в игру система автоматических функций. Позволяет применять навыки, использовать предметы в инвентаре, использовать зелья, подбирать **дроп** и выполнять некоторые другие функции в автоматическом режиме, в том числе и без постоянного контроля со стороны владельца персонажа. Главное условие для бота - ваш персонаж должен быть онлайн, бот включён и в нём произведены соответствующие настройки.

Как включить бота?

[Доступ к боту.jpg](#)

Для включения бота нужно вызвать окно настройки "Автоматические функции" кликом на значок в виде компьютера под аватаром вашего персонажа, и нажать в нём кнопку "Авто-режим", либо воспользоваться горячими клавишами. По умолчанию это Shift-Z. К слову сказать, для вызова настроек тоже существуют горячие клавиши, по умолчанию Shift-X.

Настройка бота

Для того, чтобы бот делал то, что необходимо, важно произвести верную его настройку. Ниже рассмотрены все возможные настройки, и как они влияют на поведение бота.

Первая вкладка "Авто"

Настройки здесь отвечают за то, кого ваш бот будет бить и как.

[Автоматические функции. Авто.jpg](#)

Самая обширная часть экрана отдана под выбор навыков, которые бот будет применять против монстров. Сюда следует помещать только атакующие навыки, в противном случае они могут быть проигнорированы. Переместить навык в ячейку можно как из окна "навыки и таланты", так и с панельки. После перемещения будет заполнено поле "Раз в" слева от навыка. Это значение паузы между применениями навыка. Однако здесь есть некоторая тонкость: навыки применяются независимо друг от друга, каждый через свою паузу, и если во время того, как следовало применить один навык, происходило применение другого - тот первый применён не будет, а отсчёт паузы пойдёт. В таком случае возможна ситуация, когда ни один из навыков не в откате, а бот бьёт авто-Атакой. Во избежание такой ситуации рекомендуется для одного или нескольких самых часто используемых навыков установить равным

нулю значение поля "Раз в".

Вторая по величине часть этой вкладки "Настройки боя с монстром" предлагает несколько стратегий выбора места, где бот будет бить монстров

- **Автобой.** В этом режиме бот совершенно не будет следить за положением персонажа, куда его поведёт за ближайшим монстром - там он и останется.
- **На месте.** А в это режиме - напротив - куда бы персонажа не увёл монстр, после его смерти он вернётся на точку, в которой был включен авто-режим. Если ему, конечно, не помешают детали рельефа или прочие предметы, загромождающие путь.
- **Область боя.** Это компромиссный режим, в котором можно задать радиус, в пределах которого персонаж может отходить от точки включения авто-режима. Если он случайно выйдет за него - бот направит его обратно.
- **Ручной.** Это особенный режим, в котором бот не будет применять ни к кому никакие скиллы. Но зато будет делать всё остальное, что позволяет настроить бот: пить зелья, читать приказы, молиться и т.д.

Далее есть возможность выбрать виды мобов, которые бот будет брать в цель. Для этого предусмотрены два списка "Список атак" и "Не атаковать", переключаться между ними можно кликом по заголовку. Для того, чтобы добавить монстра нужно вписать его название или часть названия в поле "Название монстра", а затем кликнуть на "Добавить" - название добавится в активный список. Обратите внимание, что добавление части имени влечёт за собой внесение в список всех монстров, у которых в названии содержится указанная комбинация символов. Скажем, если вы добавили "Ложный" - то под этот пункт подпадают все ложные мобы мужского рода. А если "ый" - то все, в названии которых встречается это буквосочетание)

Однако заполнение списков атаки и игнора не достаточно для их работы. Необходимо так же поставить галочку у одного или обоих пунктов, включающих обработку этих списков. Они находятся выше списков и называются "Атаковать монстров из списка" и "Не атаковать монстров из списка" соответственно. Обратите внимание, что независимо от того, какой список активен, "Атаковать монстров из списка" использует "Список атак", а "Не атаковать монстров из списка" - список "Не атаковать".

Так же важно знать, что если у вас в списке навыков для бота есть AoE-атаки, вы можете заагрить и других монстров поблизости. Будьте внимательны, используя бота вблизи монстров со всяческими видами иммунитетов.

Вторая вкладка "Трофеи"

[Автоматические функции. Трофеи.jpg](#)

Левая часть этой вкладки содержит настройки того, какие виды трофеев будет собирать ваш бот. Если трофей из отмеченной группы падает на землю - бот подбежит к нему и подберёт, если же в окно голосования - то нахождение его в одной из выбранных

категорий означает, что бот самостоятельно кинет за него кубик, а не нахождение - что откажется.

Здесь так же есть два списка предметов - нужные и ненужные, которые при соответствующих галочках в настройках помогут отдельно выбрать предметы, которые бот будет подбирать, а какие - нет. Эти списки можно удобно заполнять, перетягивая в ячейку предмет с последующим кликом на кнопку "Добавить".

Примечание: следует иметь в виду, что если член группы подберёт предмет при установке группы на случайное разделение таких вещей (например, белое снаряжение) - этот предмет может попасть к вам в инвентарь даже при условии настройки на отказ от такого вида предметов.

Правая часть вкладки "Трофеи" отвечает за автоматическое зачитывание разного вид свитков и приказов. Для того, чтобы зачитывались приказы славы или приказы феникса, достаточно установить соответствующую галочку, а вот для свитков охоты и приказов веры дополнительно к галочке нужно поместить соответствующий приказ из инвентаря в ячейку. Причём для верхней ячейки подходят только приказы, которые можно купить у Рикана, а для второй сверху - те, что продаёт Рамона Тоуэр в Хоссингере.

Следующая ячейка, "Свитки заданий", представляет особенный интерес. В неё можно вставить практически любой предмет, правый клик по которому активирует квест. В то числе: приказы на ложных, [конверты](#), [эссенции](#), [молитвы меркурия](#) и многое другое. К сожалению, для большинства [сфер с дарами](#) это не работает, поскольку квесты они не активируют. Тем не менее, очень удобно использовать эту опцию в ручном режиме бота для активации серии тех или иных свитков.

В правой нижней части расположены ещё несколько настроек поведения бота. Рассмотрим каждую отдельно:

Использовать навык духа. Каждый раз, когда ваш персонаж накопит 100 единиц силы духа (зелёная полоска), будет автоматически активирован навык духа.

Воскрешение в точке включения авторежима. После смерти ваш персонаж автоматически воскреснет на ближайшем Мнемолите и пешим ходом прибежит на точку, в которой находился на момент включения бота, а затем продолжит исполнять свои функции. Использование этой возможности при недостатке эликсиров может привести к поломке снаряжения. Так же не рекомендуется использовать эту возможность в походах, поскольку часто путь от места воскрешения до босса закрывается и попасть к остальной части группы вам будет сложно.

Молитва. Как только становится доступна [молитва](#) - ваш персонаж молится.

Возврат в город при низкой прочности снаряжения. Если прочность одной из частей вашего снаряжения станет меньше указанной цифры - персонаж использует навык "Возврат", вернётся к мнемолиту, к которому привязан, и бот будет выключен.

Включить защиту от нападения на других игроков. С этой галочкой ваш персонаж никогда не возьмет в цель другого игрока или его питомца. Галочка была введена для защиты от принудительного набивания очков РК персонажам, находящимся на боте, так называемой "покраски".

Третья вкладка "Защита"

Автоматические функции. _Защита.jpg

В этой вкладке расположены настройки использования поддерживающих и восстанавливающих предметов и навыков.

Первый блок "Зелья" имеет 4 слота для баночек: по два для ОЗ и ОМ. Сюда можно перетащить из инвентаря любые восстанавливающие предметы, не требующие выхода из боя: купленные у НПС тоники, созданные профессией Алхимик эликсиры, купленные в [Галерее Эйры](#) Фиалы или Сыворотки и даже баночки, работающие только на [дороге в Ад](#). Если такая баночка есть в инвентаре - она автоматически используется при достижении ОЗ или ОМ указанного количества процентов.

Второй блок "Пища" содержит два слота для Кулинарии: восстанавливающих предметов, для которых требуется, чтобы персонаж не был в состоянии боя и применение которых заставляет его присесть и отдохнуть. Подходят как созданные профессией Повар, так и аналогичные, купленные у НПС, а так же [леденцы Буффона](#). Использование для восстановления ОЗ и ОМ еды не рекомендуется, особенно для [AoE](#)-классов, поскольку для вывода из боя необходимо добить всех мобов, которые имеют вашего персонажа в качестве цели, в случае недостатка маны это будет сделано авто-атакой, что достаточно продолжительно, а в случае недостатка здоровья ваш персонаж и вовсе может не успеть это сделать.

В третий блок "Исцеляющие умения" можно поместить поддерживающие навыки вашего персонажа, которые он будет применять на себя в случае достижения ОЗ указанного процента. При этом они не обязательно должны иметь исцеляющий эффект.

Четвёртый блок "Умения благословения" предназначен для поддерживающих навыков вашего персонажа, которые он будет применять на себя либо по истечению их действия, либо по откату, если он больше времени действия. Если это массовое благословение - то оно будет применено на всех членов группы, но по истечению эффекта на вашем персонаже, независимо от того, что у других.

Последний блок "Питомец" предназначен для настройки поведения питомца, когда вы на боте. В ячейку для пищи можно поместить один из видов пищи питомца, и если она подходит для текущего призванного - он будет потреблять её, как только сытость достигнет указанного процента. Так же есть возможность призывать питомца после смерти и указать ему схему поведения. Обратите внимание, что если до включения бота схема была иной, она не вернётся после его отключения.

Четвертая вкладка "Отряд"

[Автоматические функции._Отряд.jpg](#)

Последняя вкладка поделена на две

части: в левой вы можете установить поведение при приглашении/запросе в отряд. Правая же предназначена преимущественно для классов поддержки.

Настроек отряда существует два вида: первый блок "отряд" действует, когда вашего персонажа приглашают в отряд (при этом, он разумеется, не должен состоять в другом). Второй же блок "для лидера" описывает поведение вашего персонажа в ответ на запрос другого в ваш отряд. Обратите внимание, что настроить реакцию лидера группы на то, что один из членов отряда приглашает в него другого персонажа, бот к сожалению не позволяет.

Правая часть вкладки содержит по два слота для лечений и баффов. В первые две помещаются навыки вашего персонажа, которые он будет применять, взяв в таргет сопартийца, при достижении ОЗ сопартийца оказанного количества процентов. Важно понимать, что приоритеты лечения распределяются не по уровню оставшегося здоровья, а по месту в группе. Следовательно, если лидер пати проходит по критерию лечения (его здоровье меньше указанной планки), то остальные её члены могут не дожидаться лечения из-за откатов.

В нижние две ячейки можно поместить навыки благословений, и ваш персонаж будет использовать их на каждого из сопартийцев, на которых нет этого эффекта. Либо (если откаты не позволяют) - на того, кто первый в списке отряда. Есть некоторая тонкость в использовании этих ячеек: навык будет использован, если его тип - "Благословение" (в описании навыка). Навыки типа "Лечение" будут проигнорированы, если попытаться заставить бота использовать их как баффы.

Ещё одна важная настройка - дальность действия (вверху блока). Если сопартиец находится за пределами указанного радиуса от персонажа на боте - в цикле обработки лечений и благословений он будет проигнорирован. Однако, устанавливать это значение слишком большим не стоит. В случае, если персонаж находится за пределами дальности навыка лечения, но попадает в радиус бота - персонаж на боте подбежит к нему, использует навык лечения и отбежит обратно. Потеря времени на бег может сказаться на эффективности лечения.

Особые случаи настройки бота

Если среди используемых навыков атаки (первая вкладка) оставить только навык "[Ловля душ](#)", а в "список атак" добавить слово "Душа" и поставить галочку "Атаковать монстров из списка" - ваш персонаж будет ловить души на боте. Поскольку убивать монстров он параллельно с этим не сможет, рекомендуется ставить таких персонажей в областях, где

качаются на мобах другие персонажи. Например, Жертвенный алтарь (Гремлины 75+ уровня). Игроки, которые их бьют на боте, часто игнорируют появляющиеся души. Следует так же иметь в виду, что каждый пойманный камень питомца помещается в отдельную ячейку, а каждая попытка поимки тратит единицу [терпения](#), поэтому, ставя персонажа на бота с такими настройками, необходимо убедиться, что терпения и места в инвентаре достаточно.

[На сайт игры](#)

Page with title type unknown

Скакуны

Скакуны, ездовые питомцы или "маунты" - основной вид транспорта в мире Эйры. С их помощью персонаж перемещается гораздо быстрее, чем на своих двоих. К тому же, многие из них "водоплавающие", что дает возможность не терять время на обход водных преград или их форсирование вплавь.

Способов получения есть несколько:

- [Галерея Эйры](#) (за [Листья Эйры](#), [Листья духа](#));
- [Сферы с дарами](#) из [Галереи](#);
- [Аукцион](#) / у игроков (за золотые монеты);
- Фракционные агенты [почета](#) (нумии или золотые монеты);
- [Базы гильдий](#): у коменданта (за золотые монеты);
- [Достижения](#) (200 достижений и золотые монеты);
- [Арена](#);
- [Монета Хеста](#);
- При достижении 80 ур. если аккаунт регистрировался [по реферальной ссылке](#).

Подсказка: Самый простой способ это купить монету Хеста и обменять на скакуна у Лиссы

[На сайт игры](#)

Отношения. Друзья. Знакомые. Враги. Игнор. Наставник

В этой статье описан один из важнейших элементов игры - **отношения**.

Поскольку игра социальна, в процессе у Вас будут появляться друзья, знакомые, враги и т.д. Вести списки всех этих персонажей можно конечно и в обычном блокноте, но для удобства все они организованы в элементе геймплея "**Отношения**".

[Открыть Список1.png](#)

Открыть окно "**Отношения**" можно двумя способами.

- В правом верхнем углу окна игры нажмите на пиктограмму пожатых рук. Затем на кнопку "Друзья".
- Нажмите на клавиатуре клавишу "F" (от англ. Friends - Друзья).

В этом окне существует 6 разделов: **Показать примечания, Друзья, Знакомые, Наставник, Игнор, Враги**. Итак, обо всех разделах по порядку.

Показать примечания

[Добавление_примечания.jpg](#)

Здесь вы сможете включить или выключить отображение примечаний для своего списка контактов. Примечания заменяют собой стандартное отображение имени персонажа в списке друзей. Для редактирования примечания следует нажать правой кнопкой мыши на нужного друга в списке и выбрать раздел "Примечание".

Друзья

[Панель_управления_друзьями.png](#)

Данный раздел предназначен для

организации списков Ваших игровых друзей.

В нижней части окна расположена панель управления списками, содержащая 6 кнопок:

Подпись, Добавить, Удалить, Приват, Функции, Отряд.

Подпись

[Редактирование_подписи.jpg](#)

В этом разделе вы можете добавить подпись для отображения в списке ваших друзей.

Придумайте текст и заполните его в соответствующее поле. После заполнения нажмите

кнопку "Настроить". **ВАЖНО:** вновь отредактированная подпись начинает отображаться не

сразу, а по истечении некоторого времени. Также ваша подпись будет

показываться другим игрокам, если вы будете приглашать их в свой отряд или вступить к

ним сами.

Добавить

Добавить друга можно разными способами:

<p>Первый способ:</p>	<p>Нажмите на кнопку "Добавить" расположенную в панели управления списками Добавление1.png type unknown В появившемся окне введите ник персонажа и нажмите кнопку ОК Добавление7.png type unknown</p>
<p>Второй способ:</p>	<p>Добавление2.jpg type unknown Нажмите на кнопку "Функции", в появившемся ниспадающем меню нажмите пункт "Добавить друга" В появившемся окне введите ник персонажа и нажмите кнопку ОК Добавление7.png type unknown</p>

<p>Третий способ:</p>	<p>Добавление 3.png type unknown</p> <p>Выделите персонажа, которого хотите добавить в список друзей. Нажмите ПКМ на его изображении в верхней части окна игры. В появившемся ниспадающем меню нажмите на пункт "В друзья".</p>
<p>Четвертый способ:</p>	<p>Добавление 4.png type unknown</p> <p>Если персонаж находится с Вами в отряде нажмите ПКМ на его изображении в списке отряда. В появившемся ниспадающем меню нажмите на пункт "В друзья".</p>
<p>Пятый способ:</p>	<p>Добавление 5.png type unknown</p> <p>Если персонаж писал что либо в чат или Вы писали ему, можно добавить его в список друзей нажав ПКМ по нику персонажа в чате, и выбрав пункт меню "В друзья".</p>

Шестой способ:

 type unknown


Нажмите ПКМ на пустом месте в списке друзей. Нажмите на кнопку "Добавить" в появившемся ниспадающем списке . В появившемся окне введите ник персонажа и нажмите кнопку "ОК"

 type unknown

 type unknown

Внимание: Что бы персонаж появился в Вашем списке друзей, необходимо что бы он подтвердил предложение дружбы, выбрав вкладку "Принять" в появившемся окне . Также там он сможет выбрать другой вариант ответа на приглашение(после выбора Отказ/В черный список необходимо нажать кнопку "Готово") и отправить приглашение дружить в ответ.

 type unknown

В списке отображается уровень и ник персонажа. При наведении курсора на ник друга в списке, появляется всплывающая подсказка с информацией об: Уровне, Классе, Текущем канале, Текущей локации персонажа и Подписи.  type unknown

Если информация о персонаже не отображается, то персонаж либо не принял запрос дружбы, либо удалил Вас из друзей.

Удалить

 type unknown

Для удаления друга выберите его в списке друзей и нажмите на кнопку "Удалить", расположенную в панели управления списками. Так же можно нажать ПКМ по нику друга в списке и в появившемся меню нажать пункт "Удалить друга".

Приват  type unknown

Что бы открыть приватный (личный) чат с персонажем:

- Нажмите ПКМ по нику в списке и в появившемся меню нажмите пункт "Войти в чат".
- Дважды щелкните по нику персонажа в списке.

Что бы написать персонажу личное сообщение в обычном чате, нажмите ПКМ по нику в списке и в появившемся меню нажмите пункт "Приват".

Функции

 type unknown

При нажатии на кнопку "**Функции**" появляется меню с четырьмя пунктами: "**Добавить друга**", "**Добавить группу**", "**Автоответ**", "**Уведомления**".

Добавить друга

Действие этого пункта меню читайте в разделе "**Мои друзья**" п.п. "**Добавить**".

Добавить группу

Со временем у вас может накопиться довольно много друзей. Искать их в общем списке будет довольно затруднительно, так как в **разделе "Мои друзья"** по умолчанию существует всего одна **группа "Мои друзья"**. Для удобства существует возможность разнести друзей по разным группам (например создать группу "Гильдия" и поместить в неё всех друзей состоящих в Вашей гильдии). Рассмотрим работу с группами более детально.

Создать группу можно следующими способами:

Нажмите кнопку "**Функции**", нажмите "**Добавить группу**"  type unknown, в

появившемся окне введите название новой группы и нажмите кнопку "**ОК**"

 type unknown

или

Нажмите ПКМ по пустому месту в списке "**Мои друзья**", нажмите "**Добавить группу**", в появившемся окне введите название новой группы и нажмите кнопку "**ОК**".

Переместить существующего друга в другую группу можно следующим способом:

- Нажмите ПКМ по нику перемещаемого персонажа, и выберите пункт меню "Переместить группу".

- В появившемся окне, из ниспадающего списка, выберите группу в которую необходимо переместить друга.
- Нажмите кнопку "Готово" .

Если все седлано правильно персонаж окажется в указанной Вами группе.

Цвет для каждой группы можно задать свой.

- Нажмите ПКМ по группе в списке, в появившемся меню выберите "Цвет группы".
- В появившемся окне, с помощью ползунков, измените значения цветов RGB нужным Вам образом и нажмите кнопку "ОК".

Если все сделано правильно цвет группы в списке изменится на установленный Вами.

Переименовать группу можно следующим способом:

- Щелкните ПКМ по группе, в меню выберите "Имя группы".
- В появившемся окне введите новое имя для группы и нажмите кнопку "ОК".

Если все седлано правильно имя группы в списке изменится.

Удалить группу можно нажав ПКМ по названию группы в списке и выбрав "**Удалить группу**". В появившемся окне нажать "**ОК**". При удалении группы все друзья из этой группы попадут в группу "**Мои друзья**". Удалить группу "**Мои друзья**" невозможно.

Автоответ

[Автоответ.rpg](#) unknown

Этот пункт служит для включения/отключения автоматического ответа на любые личные сообщения отправленные Вам. Ввести текст сообщения для автоответа можно в настройках игры: Системное меню (Шестеренка в правом верхнем углу окна) или кнопка F12 - "Настройки" - Закладка "Настройки" - Строка под пунктом "Автоответ").

Уведомления

[Уведомления.rpg](#) unknown

При активации этого пункта меню в системном чате друзей будут появляться уведомления о Вашем сетевом статусе (В сети/Не в сети).

Отряд

Добавление_в_отряд_через_интерфе

Поскольку играть в MMO RPG в одиночку довольно трудно, а подчас и невозможно, люди организовываются в отряды и рейды (к примеру для прохождения данжей, фарма РБ и т.п.). Для того что бы пригласить друга или знакомого (о знакомых читайте ниже) в отряд/рейд, выберите его в списке и нажмите кнопку "Отряд" расположенную в панели управления друзьями. Также можно нажать ПКМ по нику в списке и выбрать пункт "В отряд".

Дополнение

Дополнительно_меню.png

При нажатии ПКМ по нику персонажа в списке появляется выпадающее меню. В нём отображаются все возможные варианты взаимодействия с персонажем. Так же есть дополнительные пункты "Обновить инфо", "Копировать имя" и "История"

- **Обновить инфо** - обновляет информацию о сетевом статусе персонажей.
- **Копировать имя** - копирует имя персонажа в буфер обмена.
- **История** - открывает историю переписки с персонажами

Дополнительно_история.png

Для того что бы история сохранялась, необходимо что бы в окне чата с персонажем была включена эта функция.

Знакомые

Панель_управления_знакомыми.png

В этот раздел попадают все персонажи с которыми Вы когда либо общались, состояли в отряде/рейде и т.п. **Список "Знакомые"** имеет всего одну **группу "Знакомые"**. В нижней части окна расположена панель управления знакомыми. В панели расположены 4 кнопки: **"Удалить"**, **"Приват"**, **"Добавить в друзья"**, **"Отряд"**. Добавлять или удалять группы в этом разделе нельзя. Действие всех кнопок в этой панели управления, аналогично действию таких же кнопок в панели управления раздела **"Мои друзья"**.

Наставник

относящиеся к еще одному, очень важному, элементу игры [Наставник и ученик](#).

В разделе присутствуют 4 группы: "Наставник", "Наставник", "Ученики", "Обученный ученик".

- Наставник - содержит одну запись "Наставник в Хоссингере: Ванесса".
- Наставник - содержит одну запись с ником наставника обучившего или обучающего Вашего персонажа.
- Ученики - содержит список учеников проходящих обучение у данного персонажа.
- Обученный ученик - содержит список учеников обученных данным персонажем.

Внизу окна расположены кнопки "Помощь" и "Поиск" (скриншот "Наставник", цифра 1).

- Помощь - открывает окно "Наставничество"
- Поиск - открывает окно подбора Ученика или Наставника

Внизу справа находится панель управления с двумя кнопками "Функции" и "Отряд", действие которых аналогично действию таких же кнопок в панели управления раздела **"Мои друзья"** (скриншот "Наставник", цифра 2).

Игнор

[Управления игнором.png](#)

Часто бывает необходимо не обращать внимание на сообщения какого либо персонажа. Для того что бы не получать такие сообщения и не видеть, то что этот персонаж пишет в чате служит раздел игнор. В панели управления расположены всего две кнопки: "Добавить" и "Удалить". При добавлении персонажа в этот раздел вы перестанете получать от него личные сообщения и не будете видеть его сообщения в других чатах.

Удалив персонажа из этого раздела Вы вновь сможете получать от него сообщения и будете видеть его сообщения в чате.

Враги

[Враг2.png](#)

В список врагов **автоматически** попадают персонажи с которыми вы недавно вступали в ПвП и были ими убиты. Исключение составляют ПвП данжи (такие как "ГвГ", "Пристанище мудрецов" и т.п.). В списке можно увидеть уровень персонажа, его ник и канал. Этот раздел так же имеет панель управления в которой расположены кнопки: **"Обновить"**, **"Добавить"**, **"Удалить"**, **"Приват"**.

- **"Обновить"** - обновляет актуальные данные о персонажах из списка. При наведении на ник персонажа, появляется всплывающая подсказка с информацией о

дате и времени убийства.

- **"Добавить"** - не функционирует.
- **"Удалить"** - удаляет персонажа из списка.
- **"Приват"** - открывает приватный чат с выделенным персонажем.

При наведении на ник персонажа появляется всплывающая подсказка о дате и времени

[Враги рпг](#) and or type unknown

убийства .

[На сайт игры](#) and or type unknown