

Для НОВИЧКОВ

- Наставник и Ученик
- Сленг мира Эйры
- Оружие из Лагеря рыцарей
- Способы игрового заработка
- Ежедневные задания
- Дар небесной милости
- Объявления о награде
- Создание персонажа
- Основная линия квестов
- Классы
- Где взять нумии?
- Задания Гида
- Указатели

Наставник и Ученик

Наставничество в Forsaken World - это система взаимодействия высокоуровневых персонажей с низкоуровневыми, что одновременно помогает новичкам узнавать принципы игры, а бывалым игрокам получать награды за их обучение.

Заключается оно в том, что персонаж с высоким уровнем (60+) становится игровым наставником одного или нескольких персонажей 10-59 уровня.

Сам процесс обучения осуществляется в виде выполнения заданий, совместном прохождении низкоуровневых походов и при непосредственном общении.

Что получает ученик

- [Знаки Рыцарей Львиных Сердец](#), которые можно обменять на [снаряжение героя-новичка](#)
- [Очки опыта](#)
- [Нумии](#)
- Особые книги опыта

Что получает наставник

- [Милость](#), которую том или ином количестве дают за все виды взаимодействия с учеником.
- [Авторитет наставника](#) - это вид почёта, в зависимости от уровня которого открывается доступ к разного рода наградам, а также возможности расширить место под учеников.
- [Достижения](#), за которые можно купить достижения за милость, при достижении каждого нового уровня авторитета. Также существует достижение за выпуск 50 учеников.
- [Листья духа](#), которые в большом количестве можно получить при достижении каждого следующего уровня авторитета через интерфейс наставника.
- [Опыт](#), который можно затребовать при достижении каждого следующего уровня авторитета через интерфейс наставника.

Как найти наставника или ученика

Пригласить_в_ученики.png

Инициатором наставничества может стать как наставник, так и ученик.

Будущий наставник может найти кандидата в ученики самостоятельно и в контекстном меню взаимодействия с ним выбрать пункт "Отношения" - "Пригласить" (работает в контекстном меню как по аватарке выбранного персонажа, так и в чате), либо воспользоваться автоматическим поиском.

2840460.jpg or type unknown

Окно поиска можно открыть кнопкой "Поиск" внизу интерфейса наставника и ученика. Для персонажей 60+ в нём отображаются другие персонажи 60-, который на данный момент не имеют наставников. Для персонажей 60- окно будет заполнено персонажами 60+, у которых на данный момент есть места под учеников (если таковые, конечно, существуют на сервере). Если ни один из кандидатов не подходит, список можно обновить, нажав на соответствующую кнопку в правом верхнем углу окна. Помимо этого существует возможность ввести ник запомнившегося вам кандидата в ученики или наставники, чтобы выслать ему приглашение, минуя процедуру поисков.

У приглашённого появляется уведомление с приглашением, на которое он может либо согласиться, либо ответить отказом, а также автоматически сгенерированное сообщение в личный чат от приглашающего, чтобы приглашенный мог увидеть, что его приглашали в случае, если на момент приглашения он отходил от компьютера.

При подтверждении установления отношений наставник-ученик, оба получают специальные навыки (если ещё не владеют ими), а также 10 очков дружбы.

- [Поучение.png](#) **Поучение** - навык наставника
- [Ученик.png](#) **Просить совета** - навык ученика

Эти навыки рекомендуется переместить на панель быстрого доступа, поскольку их придётся применять друг на друга в процессе выполнения заданий. Каждый навык действует 1 минуту.

Ограничения

В установлении отношений будет отказано, если:

- Ученик сегодня покинул своего предыдущего наставника
- Наставник сегодня отказался от одного или нескольких из своих учеников
- Ученик или наставник не входят в соответствующие уровневые категории (10-59 для учеников, 60+ для наставников)
- У наставника не хватает мест под учеников
- У ученика уже есть наставник

Задания

НПС Ванесса

При достижении учеником 30, 40, 50 или 60 уровня появляется возможность выполнить специальные квесты наставничества. Все они берутся у НПС Ванесса в Хоссингере. Все квесты выполняются в группе. Лидером отряда выступает ученик. Перед завершением задания наставник применяет навык (баф) к ученику, чтобы сдать задание у Ванессы.

Виды заданий

- Урок правосудия на 30-39 уровнях;
- Урок мудрости на 40-49;
- Урок смелости на 50-59;
- Урок благодарности на 60+.

Ученик, выполнивший один из этих квестов однажды, не может повторить их, даже сменив наставника.

Ученик, который покинул категорию уровней, для которой предназначен тот или иной квест, также не сможет его выполнить.

За выполнение заданий ученик получает **награды**, причём, количество авторитета и милости зависит от накопленных очков дружбы с этим учеником.

Урок правосудия

Рузак.rpg

Получив квест, наставник и ученик отправляются в Эльдарам. Пройдя через мнемолит на Северную отмель, найдите зелёного циклопа Рузака. Ученик, находясь под действием навыка "Поучение", разговаривает с ним и вызывает монстра - Тёмного проповедника, которого нужно убить. Дальше всё просто - убиваете монстра, возвращаетесь к Ванессе и сдаёте квест.

Если наставник и ученик набрали 300 очков дружбы, наставник может получить полную награду.

Урок мудрости

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

Напоминает квест "Чтение". После получения квеста наставнику с учеником необходимо отправиться к Академии Магии в Хоссингере и рядом с ней найти Назариуса. Наставник использует навык Поучение, а ученик должен обратиться к Назариусу. НПС задаст вопрос по одной из книг [собрания сочинений](#) и даст варианты ответов. Задача наставника - помочь ученику выбрать правильный. В случае ошибки придётся подождать 3 минуты, после чего попробовать заново. В случае выбора правильного ответа, квест засчитывается автоматически.

Если наставник и ученик набрали 500 очков дружбы, наставник может получить полную награду.

Правильные ответы для Урока Мудрости

- Тёмное море 6. Трава плача - Зло неотъемлемая часть людей.
- Песнь дня 3. Сокровища - Ничто не может противостоять времени.
- Чистилище 4. О времени - Время - Это наше будущее
- Полуночник 8. Вера - Камень.
- Бездна 3. Ворота - Смерть.
- Распутье 10. Дневник путника - Карта сокровищ.
- Призраки гавани 10. Мечта - Самопознание(3)
- У костра 7. Кровавые слезы - Дети

Урок смелости

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

При получении квеста наставник с учеником должны отправиться в Эльдарам в Село Виноделов и найти там НПС Тони.

Найдите НПС Тони, наставник должен использовать навык Поучение на ученика, а ученик поговорить с Тони и вызвать монстра. Задача наставника и ученика проста: убить данного монстра. После убийства наставник с учеником должны вернуться к Ваннесе, наставник должен снова использовать навык Поучение на ученика, после чего можно сдавать квест.

Если наставник и ученик набрали 800 очков дружбы, наставник может получить полную награду.

Урок благодарности

При получении задания, наставник и ученик должны отправиться к НПС Моуэн в Зале Славы Хоссингера. Наставник должен применить на ученика навык Поучение, после чего ученик должен поговорить с НПС, и квест будет выполнен. Наставник получает награду, а ученик становится полностью самостоятельным. Отношения наставника/ученика прекращаются. Также ученику выдается предмет Слеза Праведника, который пригодится ему в дальнейшем для

прорыва веры.

Если наставник и ученик набрали 1000 очков дружбы, то наставник сможет получить полную награду:

- 1500 очков авторитета
- 1500 очков милости

Как наставнику увеличить максимум учеников?

Когда количество очков авторитета наставника достигает определенного уровня, наставник может потратить очки милости на увеличение максимума учеников. Сделать это можно, взяв соответствующий квест у Ванессы. Вместе с расширением списка вы можете получить [титул](#) и [достижение](#).

Требуемый авторитет	Требуется потратить очков милости	Количество доступных учеников	Подарочный титул
4000	1000	3	-
8000	2000	4	Начинающий наставник
16000	4000	5	Знающий наставник
28000	6000	6	Опытный наставник
40000	10000	7	Мудрый наставник
60000	20000	8	Просвещённый наставник
80000	30000	9	Старший наставник
100000	50000	10	Великий наставник

[На сайт игры](#)

Сленг мира Эйры

Многие новички, впервые придя в онлайн игры, не понимают, о чём говорят вокруг: их окружают люди, использующие какой-то непонятный язык сокращений и символов. Даже для опытных игроков многих сленг непонятен, так как он различается в различных играх. В данной статье мы с Вами наконец попробуем разобраться, что обозначают те или иные слова.

Основные сокращения

АФК - Away from keyboard (отошел от клавиатуры) означает, что человека в данный момент нет за компьютером.

АОЕ - Area of effect - означает скилы и заклинания, имеющие воздействие не на конкретную цель, а на определенную область действия.

KOS - Лист - Kill on sight - убивать везде, черный список для игроков/кланов.

[Аук](#) - аукцион.

Абилка, абилки - Ability (способность) - обозначает различные заклинания или приемы.

Аги (agility) - ловкость.

Агро - Agression - привлечение монстра на конкретного игрока, обычно на танка.

Адекват - приятный в отношении игрок, разумно и здраво выражающий свои мысли.

Акк - Аккаунт - игровой логин, на котором зарегистрированы персонажи.

Альянс - объединение кланов, ведущих совместную политику, содружество.

АП, апнуть - обозначает взятие нового уровня игроком, питомцем или гильдией.

Ассист - помощь в атаке цели, которую выбирает один из членов группы.

Баг - игровая ошибка, способная нанести пользователю вред или дать мошенническое преимущество. Использование багов карается баном.

Бан - блокирование учетной записи пользователя администратором.

Мут — блокировка игрового чата

Бар - полоска жизни, маны, энергии, силы духа и тд.

Бафф (баф) - заклинания, усиливающие персонажа

Бурст - усиленная атака (обычно по ассисту) одной цели.

Билд - определенный набор распределения талантов.

Босс - монстр, значительно сильнее обычных, но с которого могут упасть хорошие вещи.

Вар — воин или война ("у нас с ними вар")

Вата, ватный - игрок, которого очень легко убить как другому игроку, так и монстру.

Вин - Win - победа.

Гайд - руководство, содержащее информацию по игровому событию, процессу или действию.

ГвГ - Guild vs Guild - гильдия против гильдии. Обычно означает войну между двумя гильдиями или бой между несколькими гильдиями.

Хелпер — игрок, помогающий освоиться новым игрокам на сервере, а также отвечающий на игровые вопросы.

Хантер — игрок, следящий за игровым чатом и выдающий муты

GM - Game Master - игровой мастер.

ГМ - Guild Master - мастер гильдии, глава гильдии.

ГИ, Ги - гильдия, клан.

Грац, гц - Gratulacje - поздравление с чем либо; часто - с апом.

ДД - Damage Dealer - персонаж, наносящий много урона.

Дамаг - Damage - урон, наносимые повреждения.

Даун, Офф - Down, Offline - Временное отключение сервера.

Деф - Deffence - защита.

ДоТ - Damage of Time - урон наносящийся в течении некоторого времени.

ДПС - Damage per Second - урон наносящийся в секунду, к примеру утверждение - "Стрелок имеет самый высокий ДПС среди всех классов)

Дейлик - ежедневный квест.

Ежи, ежа - ежедневные квесты.

Жряк - Жрец

Замес - массовое сражение с участием большого количества игроков.

заПКшить - убить человека и получить за это очки ПК.

Зерг - плохо управляемая толпа игроков.

Ивент, эвент, евент - Event - события обозначающие специальные задания или конкурсы для игроков, проводимые администрацией или системой игры.

Инвайт - приглашение игрока куда либо; часто - в поход.

Инст, Инстанс - квестовый поход для группы игроков; часто - любой **данж**

к - 1 000 (тысяча монет или единиц опыта)

кк - 1 000 000 (миллион монет или единиц опыта)

ккк - 1 000 000 000 (миллиард монет или единиц опыта)

Кайтинг - метод дистанционной атаки, когда игрок постоянно отбегает и контролирует цель, не давая ей добежать до себя.

Кап - ограничение на что либо, к примеру - кап уровня.

Каст - Casting - произнесение заклинания.

Кач - процесс получения опыта и увеличения игрового уровня.

Кик - исключение кого-либо (игрока из группы, игрока из гильдии и т.д.)

Конста, Конст-пати - группа игроков ходящая одним и тем же составом в различные инстансы или на пвп.

Крафт - процесс создания вещей.

Крит - удар значительно сильнее обычных атак, обычно имеет шанс на возникновение.

Крыса - игрок, занимающийся воровством или обманом других игроков.

Кэп - персонаж, глубокомысленно сообщаящий сведения, совершенно бесполезные в силу своей очевидности.

Лаг - задержка между обработкой действия игрока сервером.

Лайт - легкая броня.

Лвл - уровень персонажа.

Лол - Laughing out loud - "Мне очень смешно"; по отношению к игроку - смешной, глуповатый.

ЛС - личное сообщение.

Лут - предметы, выпавшие с монстра.

Мана - магическая энергия, обычно используется для каста различных скилов.

Масс - массовое заклинание; то же самое, что аое.

Маунт - ездовое животное.

мб - Maybe - может быть.

Мили, МилиДД - игровой класс, атаки которого производятся только на ближнем расстоянии.

ММОРПГ (massively multiplayer online role-playing game, MMORPG) – многопользовательская ролевая онлайн-игра (обычно, в стиле «фэнтези»).

Моб - игровое существо, управляемое компьютером; монстр.

Ник - nick, nickname - игровое имя персонажа.

Нуб - noob, newbie - игрок чей стиль игры оставляет желать лучшего; не знающий чего-то игрок.

Опыт - очки, необходимые для получения нового уровня.

ОФФ, Офф - Offline - не в сети

ПвЕ - Player vs Environment - игрок против окружения, означает борьбу с мобами, прохождение квестов, прокачку профессий и т.д.; пве-гильдия - гильдия, не занимающаяся сражениями между игроками.

ПвП - Player vs Player - игрок против других игроков, означает бой между игроками; пвп-гильдия - гильдия, занимающаяся сражениями между игроками.

Перс - игровой персонаж.

Пис, пис-зона - мирная зона, где ПвП невозможно.

ПК - Player Killer - человек, убивающий мирных игроков.

Пати - группа игроков.

Пл - Party leader - лидер группы игроков; передать пл - сменить лидера группы.

Прист - Жрец

Пэт (пет) - Питомец

Рандом - случайное событие, случайное распределение.

РБ - Raid Boss - босс, для убийства которых нужно несколько игроков, а зачастую - полное пати.

Реал - реальный мир; иногда - деньги, вкладываемые в игру.

Ребаф - просьба для участников группы наложить бафы на сопартийцев заново.

Реген - зелья, еда, напитки, дающие персонажу баф на восстановление здоровья и/или маны в течение некоторого времени. Иногда - просьба для группы подождать, пока персонаж восстановит ОЗ/ОМ.

Рейт, Рейты - увеличение получаемого опыта, дропа и т.д. Изначально рейты = x1, иногда администрация включает ауры, увеличивающие рейты.

Рес, ресы - ресурсы.

Рес - воскрешение жрецом или бардом персонажа.

Респ, респаун - место, где появляются мобы, либо точки сбора ресурсов (минералогия, травничество)

Сало - заклинание, запрещающее противнику использовать магию в течении некоторого времени.

Селф - на себя, селф-баф - баф, дающий бонус только персонажу.

Скил - заклинание, навык.

Слип - сон - заклинание, переводящее противников в состояние сна.

Спс - спасибо.

Топ - top - верхний, высший; топовый игрок - лучший игрок (сильный или известный или богатый и т.д.)

Фан - веселье, удовольствие; часто - пвп ради фана.

ФПС - Frame per second - количество кадров, показываемое пользователю в секунду, от частоты ФПС зависит как качественно игра работает.

Фул, Фулл - полный, полная; часто - группа.

Фулка - группа с максимально возможным количеством игроков в отряде.

Хай - heigh - высокий; часто - высокоуровневый игрок.

Реже - hi (англ.) - привет.

Хай уровень - максимальный уровень.

Хил - Жрец, лекарь (Бард) или любые заклинания лечения; "хиль меня" - "лечи меня".

ХОТ - (heal over time: исцеление за время) - бафф, который лечит игрока в течении определенного промежутка времени.

Чар - (сокр. от character: характер, личность) - игровой персонаж под управлением человека.

Шмот - вещи, надеваемые игроками.

Шоп - внутри-игровой магазин за реальные деньги.

Эпик - эпический - редкая вещь или редкое событие.

2 - to(к, в) иногда используется в разговоре, к примеру - "гоу 2 инстанс"

Символы + -

1. игроки 70+ означает, что нужны игроки 70 и выше уровня
2. игроки 70- означает, что нужны игроки ниже 70 уровня
3. игроки 50-70 означает, что нужны игроки от 50 до 70 уровня
4. игроки 50-70+ означает, что нужны игроки от 50 до 70 уровня и выше

Сокращения и термины, присущие только Forsaken World Rebirth.

Аврора - ивент "Битва за Аврору".

Танк, Прот, Фран - подразумевается игрок расы Франгоров - Защитник.

Генри - Жизнь Вольной гавани.

ИБ, Иб - Испытание Богов.

ИГ - Данж "Древняя гробница" (ИГ - потому что данж в ранних хрониках назывался "Императорская гробница")

ГБ - База гильдии, гильдейская база.

Форт - Форт Ротулор, инстанс для игроков 15+ уровня.

КФ - от англ. clan fire - костер на базе гильдии

Мерцалка, мерц - Мерцающая низина, инстанс для игроков 40+ уровня.

Мирка, мирная - Мирная Долина, инстанс для игроков 30+ уровня.

Велик - Замок Велькиан, инстанс для игроков 50+ уровня.

АД, АоС - Арена Душ, инстанс, для игроков 40+ уровня.

Арена - Арена 3x3 или 6x6, место для сражения групп игроков

Алана - Квест гильдии: Кошмар в воде

Арена-шмот - вещи, купленные за очки, полученные на 3x3 или 6x6 аренах; обычно отличаются усилением защиты и атаки персонажа.

Син - Убийца

Вамп - Вампир

Десна - поход Десница штормов, для игроков 75+ уровня

Хард, ХБ, Башня - усложненный режим похода "Башня вечности"

Зоды - массовое PvP между крупными кланами и альянсами в сражении за друп с зодиакальных боссов.

Зод - зодиакальное оружие или обувь.

Элементали - Элементальные боссы, появляются по четвергам

ЛД - пвп-ивент Ледяная Долина, она же 12x12, она же Ледянка

к1,2-5 - указание канала - с первого по пятый

Крест - упрощенное название навыка вампира "Пожирание"

Балалайки - перефразированное название навыка барда "чарующие звуки"

Бризы - Долина Бризов, локация, чаще всего используемая для АФК кача

АФК кач, автокач, бот - прокачка персонажа, не требующая присутствия игрока за клавиатурой

Шалия - магазин даров Шалии, интерфейс. позволяющий игрокам пользоваться определенными бонусами

ВП (предки) - данж "Война Предков", доступный игрокам 60+ уровня

На сайт игры

Image tag failed, your type unknown

Оружие из Лагерь рыцарей

[Оружие_лагерь_маг_заточенное.jpg](#)

Оружие из тренировочного лагеря уникально по своему внешнему виду и не имеет аналогов в мире Эйры! В дальнейшем в последующих лагерях его можно улучшить до 40, а затем и до 60 уровня проходя Лагерь рыцарей более высокого уровня.

Оружие затачивается специальными ресурсами добываемыми только в Лагере рыцарей. Максимальный уровень оружия - 60.

Вход в лагерь

Попасть в каждый из лагерей легко - нужно всего лишь открыть окно походов (клавиша T), нажать на вкладку "Личное" и выбрать один из интересующих вас лагерей - I, II или III. Для выхода из похода можно подойти к мнемолиту или воспользоваться навыком телепорта. При выходе из лагеря вы не сможете зайти в один из лагерей в течение нескольких минут.

Для того чтобы проходить ежедневную тренировку та же процедура (личная) Лагерь рыцарей-неограниченно. Из любой локации автоматически перекидывает.

Как получить оружие?

[Квест_Вызов_для_героя_лагерь.jpg](#)

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

Для того что бы добыть это уникальное оружие нужно взять квест Вызов в [Лагере рыцарей I](#).

Суть задания заключается в том, чтобы победить нескольких сильных противников в тренировочных условиях. У мини-боссов немало здоровья и завершить убийство нужно за **60 секунд**, но вам будут помогать опытные тренера различных классов. Когда вы победите первого противника под именем Рыцарь Кай, вам дадут перевести дух и взять задание для призыва нового

противника. Каждый противник будет иметь все более высокий уровень. Если вы не смогли победить своего противника - не отчаивайтесь, наставник вашего класса в тренировочном лагере подарит вам сильное [сиреневое оружие на 20ый уровень](#) и [Допуск в Лагерь Рыцарей II](#) а так же немного [Звездных осколков](#) и пару Звездного кварца.

Это оружие можно получить после убийства всех 10 боссов.

В награду за каждый пройденный вызов будут давать нумии, опыт и возможно [Звездные осколки](#). После убийства всех 10 боссов вам выдадут предмет

[Свидетельство о мощи I.jpg](#)

Свидетельство о мощи (1 ур.), который

потребуется для прокачки оружия. Эти предметы необходимо сохранить, так как выдаются они один раз и только при их помощи вы в дальнейшем сможете улучшить полученное оружие до следующего уровня.

Внимание!!! Ни в коем случае не выбрасывайте [Свидетельство о мощи](#)! Выдают его только 1 раз!

Улучшение оружия

В каждом из лагерей будет доступно два квеста. Первый - ежедневная тренировка (например, в первом лагере вам предложат поучаствовать в построении), за которую можно получить в награду несколько золотых нумий и [Звездных осколков](#). Второй - серия из 10 квестов-сражений с мини-боссами за которые вам дадут опыт, нумии и [Звездные осколки](#)

[gebrüel.jpg](#)

ВАЖНО: Будьте внимательны, перенести заточку с тренировочного оружия на обычное или наоборот **не получится**. Так же **нельзя** обменять тренировочный Кварц или тренировочный Метеоритный кристалл на обычный.

[Предметы рекрута.jpg](#)

Повышение уровня оружия с 20 на 40

[2014-06-29_19-07-10_cr.jpg](#)

При повышении своего уровня до 40, Вы можете

усилить своё тренировочное оружие с 20го до 40го уровня! Для этого нужно зайти в [Лагерь рыцарей II](#), подойти к Гэбриэлю, который стоит слева от Моуэна, и взять у него задание "Улучшение оружия" и иметь в рюкзаке [Допуск в Лагерь рыцарей II](#) и

[Свидетельство о мощи I.jpg](#)

Свидетельство о мощи(1 ур.) (*Подробнее про их получение*

можно узнать в статье про [Лагерь рыцарей I](#)).

[Питательное_удобрение.jpg](#)

После успешной сдачи квеста вы получите немного Звездного кварца и Питательное удобрение, с помощью которого вы и будете “выращивать” своё оружие.

ВАЖНО: Питательное удобрение можно получить лишь один раз. Поэтому, если вы его выкинули, то улучшить оружие уже не получится.

[Выращивание_40ой.jpg](#)

Наконец, вы нашли все необходимые предметы и получили удобрение. Теперь нужно поговорить с Гэбриэлем и выбрать пункт “Улучшение Снаряжения”.

В появившееся окошко поместите оружие, которое нужно “вырастить”. Все вставленные камни и уровень заточки будут перенесены на улучшенное оружие. Оценка оружия, если она была не пропадет если будет выбран пункт "Сохранить оценку и закаливание".

ВАЖНО: Для улучшения оружия до 40го уровня улучшаемое оружие должно иметь уровень заточки не ниже бго, иначе улучшение будет невозможно.

После “выращивания” ваше оружие поменяет название и увеличит базовые показатели здоровья и атаки.

Повышение уровня оружия с 40 на 60

При достижении 60 уровня Вы можете усилить своё тренировочное оружие с 40го до 60го уровня! Для этого нужно зайти в [Лагерь рыцарей III](#) взять у Моуэна задание **[60]**

Переплавка оружия! Для успешной сдачи квеста нужно при себе иметь

[Свидетельство_моуэна.jpg](#)

Свидетельство мощи(2 ур.) (Подробнее про его

получение можно узнать в статье про [Лагерь рыцарей II](#)). Моуэн обменяет его на Пахучее удобрение, с помощью которого вы и будете “выращивать” своё оружие.

[Пахучее_удобрение.jpg](#)

ВАЖНО: Пахучее удобрение можно получить лишь один раз. Поэтому, если вы его выкинули, то улучшить оружие уже не получится.

Наконец, вы нашли все необходимые предметы и получили удобрение. Теперь нужно поговорить с Гавриилом и выбрать пункт “Улучшение снаряжения”.

[Улучшение до 60.jpg](#)

В появившееся окошко поместите оружие, которое нужно “вырастить”. Все вставленные камни и уровень заточки будут перенесены на улучшенное оружие. Оценка оружия, если она была не пропадет если будет выбран пункт "Сохранить оценку и закаливание".

ВАЖНО: Для улучшения оружия до 60го уровня улучшаемое оружие должно иметь уровень заточки не ниже 9го, иначе улучшение будет невозможно.

После “выращивания” ваше оружие поменяет название и увеличит базовые показатели здоровья и атаки.

Это последнее улучшение оружия, выше 60 ур. оружие не выращивается.

[На сайт игры](#)

Способы игрового заработка

Как поднять голды?

Все мы знаем простую истину - миром Эйры правят золотые монетки. Хочешь стильку? Плати. Хочешь крылышки? Плати! Питомца, маунта, флая? Монеты на бочку! Но откуда же столько взять?

Сегодня мы постараемся облегчить вам задачу и подробнее раскроем тему - "Как поднять голды"?

На нашем сервере есть множество способов добычи блестящих и звонких монет. Часть из них - очевидны, о других же мы попросту забываем. А может, стоит обратить внимание на менее очевидные способы заработка? Возможно, они окажутся более простыми и приятными, отвлекут от ежедневной рутины под названием "Мерцбзаходов" или "Рбкаждыйчас".

Дабы упростить вашу жизнь, мы решили разделить способы получения золота на несколько незамысловатых категорий.

Самые известные способы.

И начнем, пожалуй, с самых банальных и наиболее известных способов добычи денежки: "[Ярмарка кошмаров](#)", Квест "[Жадный Генри](#)", гильдейское событие "[Богатство гильдии](#)", еженедельное событие "[Свет мудрости](#)", награда за место в рейтинге похода "[Дорога в Ад](#)", [Гильдейская рулетка](#). Выполнение перечисленных выше квестов не сделает из вас Рокфеллера, но внесет маленький вклад в большое будущее.

К добыче непосредственно голды относятся и вышеупомянутые РБ. Что это такое, с чем их едят, время их респа и прочее вы можете узнать, прочитав эту [статью](#).

Помните - этот способ добычи золота не 100%. Ведь опасность в виде злых ПКшников ожидает на каждом шагу, а шанс выпадения нумий гораздо выше шанса дропа голды.

Существуют еще и боссы разломов, также с определенным шансом награждающие смельчаков Мешочками с золотом. Информацию о которых вы сможете узнать, перейдя по этой

[ссылке](#).

Благодаря походам на [Колесо Судьбы](#), в [Разломы](#), а так же участвуя в [Захвате Земель забвения](#) и во [вторжении Древних](#) есть шанс разжиться золотом крутя [рулетку](#).

В награду за [ивенты](#) пришли закрепленные [ЗС](#)? Совсем не повод расстраиваться! Ведь квесты [Касание Мидаса](#) позволят вам получить золота больше, чем с продажи Статуэтки НИПу и даже больше, чем предлагают перекупщики в мировом чате. Стопроцентным бонусом будут нумии, а дополнительной плюшкой - самоцветы с определенным шансом выпадения, флейты и прочие вкусности.

Грамотный анализ рынка и своевременная покупка разнообразных игровых ценностей с целью их перепродажи, может помочь вам увеличить свои капиталы. Но и у этого способа заработка есть свои минусы, ведь нет гарантий, что вам удастся продать дороже то, на что вы уже потратили часть своих денежных средств.

Следующая категория придется по нраву яростным крабам, ведь она позволит совместить приятное орудование лопаткой/киркой и заработок. Что в нее входит? Конечно же добыча и продажа разнообразных ресурсов. Многие любят крабить аукцион, а вы прекрасно наживетесь на их желании побыстрее разобраться с квестами алхимика и повара на базе гильдии.

Или же, что можем быть лучше “впаривания” несусветного количества ресурсов под крабо-ивент ([Пример Крабо-ивента](#))

Подробнее о добыче ресурсов на локациях можно узнать [здесь](#).

Но ресурсы, такие как травы и руда, не ограничиваются локациями. Самые ценные можно добыть в таких походах, как Врата Бездны, Маяк, Велькиан, Окрестности склепа, Склеп предков, Подземная тюрьма и Древняя гробница. Интересную информацию об этих данжах и ресурсах, добываемых в них, вы сможете прочитать перейдя по этой [ссылке](#).

Способы заработка через крафт.

Если вы истинный воин и не боитесь трудностей, то данная категория для вас - крафт. Создание аксессуаров, колец, ожерелий, снаряжения (популярностью пользуются лишь синие вещи ниже 60 уровня) помогут вам озолотиться, но далеко не сразу и не со 100% вероятностью.

Способы заработка через фарм.

Самым простым и ненапряженным способом заработка являлся фарм. Ведь в эту категорию может попадать абсолютно все, в зависимости лишь от спроса. Но мы хотели бы привести в пример наиболее распространенные предметы, добыча и продажа которых может заметно

улучшить ваше финансовое состояние:

1. Продажа “Сияющих шкатулок” и самоцветов. Подробности вы можете узнать, прочитав данную [статью](#).
2. Продажа незакрепленных [Древняя страница: Книга опыта](#) и [Древняя страница: Книга веры](#), которые можно получить открывая коробки с ледозубов и жабулей при условии наличия 145+ активности (рекомендуем продавать их под рейты на Веру и Опыт). Подробнее о Вторжениях здесь: [Вторжение древних](#).
3. Продажа рун обычного и высокого уровня. Подробнее с их добычей вы можете ознакомиться в представленной [статье](#).
4. Продажа Источников веры и Силы веры. Подробности их получения ищите по данной [ссылке](#).
5. Продажа незакрепленного снаряжения [улучшенного](#) до +12.
6. Продажа навыков питомца 1-3 уровня, добытых в походах [Мирная долина](#) и [Берег юности](#).
7. Продажа ценностей, выпадающих из Древнего дара вторжения. Подробнее о Вторжениях [здесь](#).
8. Продажа предметов, выпадающих из праздничных боссов (пример: [Кубрат](#) и [Злобный Санта](#)).
9. Продажа стилей, маунтов и осколков веры (сами осколки закреп, однако, товары у [Коллекционера](#) за них - откреп) из [Древней сферы](#) и [Сферы кошмара](#) за Листья духа. Сами же фиол листы вы можете получить за поход [Война предков](#), с определенным шансом за ежедневную [Молитву](#) (4 раза в день), в подарках за уровень, за выполнение квестов ежегодного ивента [Остров кошмаров](#) (очень-очень много листьев), а также при выполнении квестов Гида, за 120 и 240 очков активности. Помимо вышеперечисленного, большим спросом пользуется и оценка на незакрепленных элементах стилей. Самыми популярными стататами являются шанс крит. уклона, шанс крит. урона, двойной уклон, двойная меткость, шанс макс. эффекта лечения, шанс крит. защиты, и крит. урон.
10. Продажа питомцев с прокаченными [бонусами](#). Если ваш питомец уже “прекрасен”, а с разнообразных ивентов продолжают активно сыпаться предметы для улучшения - не беда. Вы всегда можете взять любого питомца и продолжать прокачивать его, но уже с целью продажи. Подробности ищите в [статье](#).

То продали. И это продали. Но что же оставить себе любимому? Ведь все мы хотим быть не только богатыми, но еще красивыми, счастливыми и живучими! В этом нам помогут разнообразные [события](#). Приходите и получайте удовольствие! Помните, не нужно стесняться: ивент-мейкеры всегда рады новым лицам! А вы, в свою очередь, получите множество приятных призов не только за победу, но и за участие.

Перечисленные выше способы принесут вашей душе мир и покой, наполнив рюкзак/склад звенящими монетками.

А если вам известны еще какие-нибудь интересные методы заработка, то обязательно делитесь ими через [личные сообщения группы](#).

Надеемся, данная статья была для вас полезна!

[На сайт игры](#)

page with title type unknown

Ежедневные задания

Ежедневные задания- это повторяющиеся задания, которые можно делать один или несколько раз в день. Обычно награда за них зависит от уровня: чем он выше - тем большую награду можно получить.

Почет Хоссингера

Это задания, в награду за которые можно получить очки [почёта Хоссингера](#), опыт и [нумии](#).

- [Жизнь Хоссингера](#)
- [Догонялки с Эганом](#)
- [Тайны Хоссингера](#)
- [Передислокация](#)

Задания профессий

Дипломат

- [Парфюмер](#)
- [Учёба](#)
- [Чтение](#)
- [Задания Рио \(Хоссингер\)](#)
- [Покажи свой танец](#)
- [Запись свитка "Защита"](#)

Охотник

- [Письмо авантюриста](#)

Алхимик

- [Секреты алхимиков](#)

Повар

- [Секреты поваров](#)

Другие Ежедневные задания

- [Редкое семечко](#)
- [Задания Отца Рикардо](#)
- [Лагерь рыцарей](#)
- [Задания таверны](#)
- [Задания на нумии](#)

Задания гильдии

- [Гильдия: ежедневные задания](#)
- [База гильдии: ежедневные задания](#)

[На сайт игры](#)

Дар небесной милости

Дар небесной милости	
image.png found or type unknown	
Тип:	Коробка с фиксированным содержимым.
Получение:	При старте игры.
Привязка:	Привязан. Все содержимое привязано.
Ограничение по времени:	Часть содержимого имеет ограничение по времени.

Дар небесной милости- предмет, который вы получите сразу после создания персонажа и сможете открывать каждые 10 уровней. В нем хранится много вещей, которые очень помогут вашему персонажу в игре, сундуки можно использовать с 1 по 70 уровень.

Всё, что вы найдёте в сундуке будет **привязано**, то есть, отдать другому персонажу это вы не сможете.

Некоторые предметы будут ещё и иметь **ограничение по времени**, это означает, что по истечении таймера, если вы не используете этот предмет - он исчезнет.

Для открытия сундука его достаточно активировать (ПКМ), имея указанный уровень или выше. Он исчезнет, и, если у вас в инвентаре **достаточно свободных клеток**, вы получите дары из него и следующий сундук.

Если вы уничтожите подарочный сундук или продадите [NPC](#), вернуть его уже никак не получится.

Дар небесной милости (1 ур.)

Договор с ветром.png found or type unknown	Договор с ветром	При экипировании добавляет навык "По коням!" 4 ур. На 7 дней.
Демон-рогач.png type unknown	Демон-рогач	Скакун. Скорость 135%.

Большой рюкзак.rpg Unknown	Большой рюкзак	Добавляет в инвентарь 6 дополнительных ячеек.
Image.rpg Found or type unknown	Мешочек золота	Мешочек с 1 золотой нумией.

Дар небесной милости (10 ур.)

Свиток мудреца.rpg Unknown	Свиток мудреца	Нужен для оценки снаряжения 1-39 уровня.
Звездные осколки.rpg Unknown	Звездные осколки (40 штук)	Для заточки снаряжения 1-39 уровня.
Рюкзак.rpg Found or type unknown	Большой рюкзак	Добавляет в инвентарь 6 дополнительных ячеек.
Письмена духов.rpg Unknown	Письмена духов (средние)	Мешочек с 10 золотыми нумиями.
Классовое Семейное оружие.rpg Unknown	Классовое Семейное оружие	Фиолетовое оружие 15 уровня. Доп. свойства: Сила атаки +45/Ом +158.

Дар небесной милости (20 ур.)

Летающая бочка.rpg Unknown	Летающая бочка	Летающий маунт.
Звездный кварц.rpg Unknown	Звездный кварц (5 штук)	Нужен для заточки снаряжения.
Склад.rpg Found or type unknown	Большой склад	Позволяет увеличить склад на 6 ячеек.

Огромный мешочек золота.png	Огромный мешочек золота	Мешочек с 50 золотыми нумиями.
Классовый Камень духа 20 уровня.png	Классовый Камень духа 20 уровня	Камень духа, дающий дополнительный Навык духа (клавиша Ё) 20 уровня.

Дар небесной милости (30 ур.)

Книга навыка Молитва 2 ур.png	Книга навыка: Молитва 2 ур.	После применения, каждый час можно молится богам для получения бафа или подарка. бывает не дают.
Яровит 3 ур.png or type unknown	Яровит 3 ур.	Самоцвет , после инкрустации в снаряжение добавляет +75 Силы атаки.
Знак Рыцарей Львиных Сердец.png	Знак Рыцарей Львиных Сердец (30 штук)	Можно обменять на фиолетовое снаряжение 30 уровня.
Большой рюкзак.png or type unknown	Большой рюкзак	Добавляет в инвентарь 6 дополнительных ячеек.
Огромный мешочек золота.png	Огромный мешочек золота (2 штуки)	Мешочек с 50 золотыми нумиями.

Дар небесной милости (40 ур.)

Частица звезды.png or type unknown	Частица звезды (5 штук)	Предмет, необходимый для переноса улучшений снаряжения.
Знак Рыцарей Львиных Сердец.png	Знак Рыцарей Львиных Сердец (30 штук)	Можно обменять на фиолетовое снаряжение 30 уровня.
Большой рюкзак.png or type unknown	Большой рюкзак	Добавляет в инвентарь 6 дополнительных ячеек.
Огромный мешочек золота.png	Огромный мешочек золота (3 штуки)	Мешочек с 50 золотыми нумиями.
Классовый Камень духа 40 уровня.png	Классовый Камень духа 40 уровня	Камень духа, дающий дополнительный Навык духа (клавиша Ё) 40 уровня.

Дар небесной милости (50 ур.)

Image.png found or type unknown	Книга навыка: Молитва 3 ур.	После применения, каждый час можно молится богам для получения бафа или подарка.
Image.png found or type unknown	Свиток питомца: Испытание богов (2 штуки)	Позволяет отправлять питомца на Остров ночи и Испытание богов II .
Знак Рыцарей Львиных Сердец.png found or type unknown	Знак Рыцарей Львиных Сердец (30 штук)	Можно обменять на фиолетовое снаряжение 30 уровня.
Большой склад.png found or type unknown	Большой склад	Позволяет увеличить склад на 6 ячеек.
Огромный мешочек золота.png found or type unknown	Огромный мешочек золота (4 штуки)	Мешочек с 50 золотыми нумиями.

Дар небесной милости (60 ур.)

Звездный алмаз.png found or type unknown	Звездный алмаз (5 штук)	Предмет, необходимый для переноса улучшений снаряжения.
Знак Рыцарей Львиных Сердец.png found or type unknown	Знак Рыцарей Львиных Сердец (30 штук)	Можно обменять на фиолетовое снаряжение 30 уровня.
Большой рюкзак.png found or type unknown	Большой рюкзак	Добавляет в инвентарь 6 дополнительных ячеек.
Огромный мешочек золота.png found or type unknown	Огромный мешочек золота (4 штуки)	Мешочек с 50 золотыми нумиями.
Image.png found or type unknown	Классовый Камень духа 60 уровня	Камень духа, дающий дополнительный Навык духа (клавиша Ё) 60 уровня.

Дар небесной милости (70 ур.)

Книга навыка Молитва 3 ур.png found or type unknown	Книга навыка: Молитва 4 ур.	После применения, каждый час можно молится богам для получения бафа или подарка.
Компас.png found or type unknown	Компас пространства	Предмет, позволяющий быстро перемещаться по записанным координатам.
Знак Бога Войны.png found or type unknown	Знак Бога Войны (4 штуки)	После применения даёт 100 очков Бога Войны.
Большой склад.png found or type unknown	Большой склад	Позволяет увеличить склад на 6 ячеек.

Огромный мешочек золота.rpg	Огромный мешочек золота (4 штуки)	Мешочек с 50 золотыми нумиями.
---	-----------------------------------	--------------------------------

[На сайт игры](#)

Объявления о награде

Объявление о награде - способ быстрого поднятия уровня персонажа с помощью других персонажей более высокого уровня. Объявления о награде можно использовать с 40 до 60 уровня включительно, но не более пяти в сутки (цвет при этом не имеет значения).

Само по себе объявление о награде представляет из себя предмет ("Конверт"), активация которого даёт квест, награда за который - большое количество опыта. Суть квеста заключается в убийстве 300 монстров 70 уровня и выше (подходят не любые монстры, а только некоторые их виды), монстры, убитые членами группы тоже засчитываются. Принято собирать группы, в которых один или несколько игроков 70+ убивают мобов, в то время, как игроки 60- в группе выполняют квест, даруемый конвертом. Так же принято среди игроков 70+ качаться на [боте](#) с открытым приёмом в группу. Если вы обладатель конверта, вам скорее всего, будут рады в такой группе.

Какова награда для "качающего"?

Игрок 60 уровня и выше, находящийся в группе с тем, кто завершил объявление о награде, находящийся с ним на одной локации, получает некоторое количество [милости](#) и

[репутации веры](#), зависящее от цвета конверта. Если при этом он является [наставником](#) завершившего конверт, то увеличиваются также и очки дружбы между ними.

Кроме того, наличие в группе игроков на 20 уровней меньше, даёт убивающему мобов 1 очко милости за каждые N убитых мобов. Если таких игроков несколько - очки дают за каждого, вплоть до пяти.

Если в группе игроков 60+ несколько - все они получают награду за конверт, она не делится на всех, а дублируется.

Какие бывают объявления о награде?

Тип конверта	Опыт качающемуся	Милость качающему	Репутация веры качающему
--------------	---------------------	----------------------	--------------------------------

Объявление о награде.png Объявление о награде ("Зелёное")	Возрастает с уровнем Не более 7'361'600	40	40
Элитное объявление о награде.png Элитное объявление о награде ("Синее")	Возрастает с уровнем Не более 8'097'760 (больше, чем за зелёное)	250	160
Щедрое объявление о награде.png Щедрое объявление о награде ("Фиолетовое")	Возрастает с уровнем Не более 9'570'080 (больше, чем за синее)	500	320
Высшее объявление о награде.png Высшее объявление о награде ("Золотое")	Возрастает с уровнем Не более 11'778'560 (больше, чем за фиолетовое)	800	480

Как получить объявление о награде?

[Награда 40-60.jpg](#) unknown

Существует два способа:

- Первый. Купить зелёные конверты у НПС Ониэль в Хоссингере за 10 серебряных нумий
 - Второй и предпочтительный. Получить через интерфейс наставничества. Для этого необходимо открыть окно "Отношения" (F), выбрать вкладку "Наставник" и в левом нижнем углу нажать на кнопку "Помощь". Откроется дополнительное окно наставничества, в котором нужно выбрать вкладку "Награды". Верный вид окна изображён на иллюстрации справа. Если окно выглядит иначе, значит ваш персонаж либо ниже 40 уровня, либо 60 и выше.

На 60 уровне всё ещё можно взять и использовать объявления о награде, для этого нужно переключить окно из режима "Наставник" в режим "Ученик" (выпадающий список в правой верхней части окна) В этом интерфейсе можно взять неограниченное число "Зелёных"

объявлений о награде, а так же есть возможность взять несколько "Цветных".

Изначально кнопки "Получить" у цветных объявления о награде недоступны. Их нужно открывать с помощью кнопок "Обновить" или "VIP". Действие у этих кнопок абсолютно одинаковы, разница в их доступности - для того, чтобы можно было использовать первую - нужно обладать некоторым количеством [активности](#) (в зависимости от того, какой конверт уже открыт), а для использования второй достаточно [VIP-статуса](#). При этом нажать на эти кнопки можно не более 10 раз суммарно и за каждое нажатие заберут некоторое количество нумий, возрастающее с каждым разом, независимо от того, успешным ли было нажатие.

Если нажать на "Обновить" или "VIP" при не открытом ни одном письме - со стопроцентной вероятностью станет доступной кнопка "Получить" у синего письма. При открытости синего следующий клик по одной из этих кнопок может открыть фиолетовое, но сделать вновь недоступным синее. При открытом фиолетовом аналогичным образом есть шанс открыть золотое, при этом он ниже, чем с фиолетовым.

Если при доступности одного из конвертов забрать его, то прогресс открытости сбросится в исходное положение. Таким образом за 10 "кликов" можно взять либо 10 синих писем, либо до 5 фиолетовых, либо до трёх - золотых.

[На сайт игры](#) Page with filter type unknown

Создание персонажа

После входа в игру и выбора игрового сервера перед вами появится окно выбора/создания персонажа.

На каждом сервере для одного игрового аккаунта можно создать до 8 персонажей.

Процесс создания

[Окно_выбора_персонажа.png](#)

Нажав на кнопку "Создать" в левом нижнем углу экрана, вы перейдете к выбору расы и пола своего персонажа.

Выбор пола персонажа

Пол вашего персонажа можно выбрать с помощью особых кнопок

[Выбор_мужского_персонажа.png](#)

или [Выбор_женского_персонажа.png](#)

В

верхнем левом углу экрана.

Пол не влияет на характеристики персонажей, но влияет на доступность некоторых классов.

Например, только девушки-ликанки могут стать Жрецами, а класс "Защитник" доступен только для мужчин-Франгоров.

Выбор игровой расы

[Страница_выбора_расы_и_класса.png](#)

В Forsaken World существует семь рас: люди, эльфы, гномы, франгоры, веспериане, ликаны и демоны.

Все игровые расы отличаются друг от друга не только внешним видом: у каждой из них есть свои уникальные умения и особенности.

Люди

Молитва.png or type unknown	Молитва	Мгновенно восстанавливает 25% максимального значения ОМ , снимает эффекты головокружения, паралича, немоты, сна, обезоруживания и дает иммунитет к ним на 4с.
-----------------------------	---------	--

Эльфы

Благословение_эльфов.png	Благословение эльфов	Дает +5 очков ко всем видам сопротивления и увеличивает максимальное значение ОМ на 1%
Поглощение.png or type unknown	Поглощение	Обездвиживает врага на 5с., в течении 6с. поглощает его ману по 5% от максимального значения ОМ эльфа (одновременно восстанавливая ману эльфа в этом же объеме).

Гномы

Благословение_гномов.png	Сила гномов	Увеличивает уклонение на 5очков, увеличивает шанс критического уклонения на 1%
Живучесть.png or type unknown	Живучесть	Снимает эффекты паралича, сна, замедления и оглушения. Увеличивает скорость передвижения на 60%, длительность - 12 сек.

Франгоры

Благословение_франгоров.png	Сила франгоров	Усиливает базовую защиту на 1%, уменьшает весь получаемый урон на 1%.
Гнев_земли.png or type unknown	Гнев земли	Наносит 1000 ед урона+10% от значения ОЗ цели и оглушает ее на 5с.

Весперианы

Благословение_веспериан.рпг	Благословение веспериан	Увеличивает мастерство тьмы и огня на 15ед., увеличивает максимальное значение ОЗ на 1%.
Удар_кровососа.рпг	Удар кровососа	Накладывает на противника немоту на 3с. и вытягивает из него 15% ОЗ , восстанавливая ОЗ веспериана в том же объеме.

Ликаны

Благославение_ликанов.рпг	Сила ликанов	Увеличивает шанс критического удара и критического лечения на 1%, увеличивает скорость передвижения пешком или верхом на 3%.
Ночной_туман.рпг	Ночной туман	Снимает все эффекты контроля и ускоряет на 100% в течение 2с.
Превращение.рпг	Превращение	Превращает вашего персонажа в волка, снимает с него все эффекты замедления. В состоянии превращения скорость чтения заклинаний увеличивается на 15%, длится 15с. Использование атакующих навыков продлевает время действия превращения.

Демоны

Дар демонов.rpg type unknown	Дар демонов	Сила атаки цели увеличивается на 50% от силы атаки демона, продолжительность - 10 секунд. На это время сила атаки демона уменьшается на 50%. По прекращении действия эффекта сила атаки демона увеличивается в два раза, а сила атаки цели уменьшается, продолжительность - 15 секунд.
--	-------------	--

Выбор игрового класса

Игровой класс определяет стиль вашей игры: предпочитаете ли вы ближний или дальний бой? А может вам больше нравится помогать союзникам?

Каждый из игровых классов имеет свой неповторимый стиль боя и множество умений, которые пригодятся вам в самых разных ситуациях.

В Forsaken World игроку доступно 10 различных классов, некоторые из которых являются уникальными и требуют создания персонажа определенной расы.

[Значок_Воин.rpg](#) unknown **Воин**

Воины - это бойцы ближнего боя. Специализируются как на одиночных, так и на массовых атаках. Обладают одним из самых высоких уровней **ОЗ** и урона.

Этот класс доступен для расы Людей и Эльфов.

[Значок_Убийца.rpg](#) unknown **Убийца**

Убийцы - это проворные бойцы ближнего боя, способные атаковать из тени и скрываться в ней. Специализируются как на одиночных, так и массовых атаках. Обладают высоким шансом крита, урона и контроля.

Этот класс доступен для Людей, Веспериан и юношей-Ликанов.

[Значок_Маг.rpg](#) type unknown **Маг**

Маги специализируются на дальнем бою и массовых атаках. Сравнительно небольшое количество **ОЗ** они компенсируют высоким уровнем урона и **АоЕ**-контроля.

Этот класс доступен для Людей и Веспериан.

[Значок_Жрец.rpg](#) unknown **Жрец**

Жрецы - это особый класс, способный как исцелять и снимать эффекты контроля с союзников, так и наносить серьезный урон врагам. Сравнительно небольшое количество ОЗ они компенсируют высоким уровнем AoE-контроля.

Этот класс доступен для Людей, Эльфов и девушек-Ликанов.

Значок_Бард.png unknown **Бард**

Барды - это уникальный класс, способный как усиливать и исцелять союзников, так и ослаблять врагов и наносить им серьезный урон. Некоторые барды способны игнорировать большинство эффектов контроля, при этом контролируя своих противников.

Этот класс доступен только для Эльфов.

Значок_Стрелок.png unknown **Стрелок**

Стрелки - это бойцы дальнего боя, способные как наносить высокий **массовый урон**, так и ослаблять и контролировать противников одиночными умениями. Сравнительно небольшое количество ОЗ они компенсируют высокой дальностью атаки.

Этот класс доступен только гномам.

Значок_Защитник.png unknown **Защитник**

Защитники - бойцы ближнего боя, способные как наносить серьезный **массовый урон**, так и контролировать своих противников. Уровень здоровья, урона и AoE-контроля у защитников - один из самых высоких в игре.

Этот класс доступен только для расы Франгоров.

Значок_Вампир.png unknown **Вампир**

Вампиры - уникальный класс, способный как наносить высокий урон врагам, так и исцелять союзников. Вампиры специализируются на одиночных атаках, но так же способны наносить высокий **урон нескольким противникам**, проклинать и контролировать их.

Этот класс доступен только для веспериан.

Значок_Жнец.png unknown **Жнец**

Жнецы - бойцы ближнего боя с одним из самых высоких уровней урона и массового контроля. Это единственный класс, способный притягивать противников к себе.

Этот класс доступен только для Веспериан и Ликанов.

Душегубы - бойцы как дальнего, так и ближнего боя, специализирующиеся на массовых и одиночных проклятиях, [ДоТах](#), а так же нанесению [урона по площади](#). Сравнительно небольшое количество контролируемых умений душегубы компенсируют за счет повышенного [шанса крита](#) и силы атаки.

Этот класс доступен только для Демонов.

Выбор внешности

Кнопка_Дальше.png

Выбрав пол, расу и класс персонажа, вы сможете приступить к выбору его внешности. Для этого достаточно нажать кнопку "Дальше" в окне создания персонажа.

Окно_выбора_внешности.png

С помощью различных настроек внешности вы сможете сделать своего персонажа уникальным.

С помощью бегунка "**Лицо**" можно выбрать тип лица вашего персонажа.

Передвигая бегунок "**Узор**" - можно убрать или добавить узор на лице персонажа. Для каждого типа лица существует свой уникальный набор узоров.

Бегунок "**Кожа**" поможет с выбором цвета кожи персонажа: от бледного до самого смуглого.

С помощью бегунка "**Волосы**" вы можете выбрать прическу вашего персонажа (вы всегда сможете изменить его, купив [модный головной убор](#)).

Цвет волос можно выбрать как с помощью бегунков "**Цвет**", так и палитры, находящейся под меню выбора внешности персонажа.

Для расы демонов так же доступен бегунок "**Рог**", позволяющий выбрать внешний вид их рогов.

Автовыбор.png

Ну а для тех, кто не придает большого значения внешности своего персонажа, существует кнопка "**Автовыбор**".

Выбор даты рождения и имени персонажа

[Окно_выбора_имени.png](#)

Завершающим этапом создания персонажа служит выбор его имени и даты рождения.

Выбор даты рождения влияет на знак зодиака вашего персонажа, а он, в свою очередь, на удачные для вас созвездия и, соответственно, шансы получить ценные призы во время

[Молитвы Богам](#).

Так же существует ряд ограничений на выбор имени вашего персонажа:

- Имя может состоять максимум из 14 букв.
- Имя не может противоречить правилам пользовательского соглашения.

Выбрав имя и дату рождения персонажа, необходимо нажать на кнопку **"ОК"**.

Добро пожаловать в игру!

[На сайт игры](#)

Основная линия квестов

[основная линия rpg](#) unknown

Основная линия квестов или Главная линия -

последовательность квестов, отражающая основную сюжетную линию игры. Особенность этих квестов в том, что их можно выполнять только в определённой последовательности: один за другим, а так же в отображении жёлтым цветом в списке квестов.

Каждый из квестов имеет уровневое ограничение, которое зачастую прописано в названии в квадратных скобках, поэтому иногда вы не сможете взять следующий квест из линейки, выполнив предыдущие, поскольку не достигли требуемого уровня. Выполнение некоторых квестов основной линии даст вам очки [профессий](#), полезные для персонажа ресурсы, [самоцветы](#) или [вещи](#) и [Оберег Покоя](#)

Начальная локация

Первый квест из линейки берется сразу же после создания персонажа, в стартовой локации. Хотя выполнение начальных квестов и не является обязательным, пройти их настоятельно рекомендуется, поскольку это один из самых простых и быстрых способов повысить уровень персонажа, а так же познакомиться с основами игры.

Первые земли

В Первых землях доступны задания с 1-го по 20-ый уровень

[Основная линия: Первые земли](#)

Эльдарам

В Эльдараме доступны задания для 20-60 уровней.

[Основная линия: Эльдарам](#)

Чаща сна

В Чаще сна можно выполнять задания с 60 уровня

[Основная линия: Чаща сна](#)

Так же квесты основной линии можно найти на Островах свободы

[На сайт игры](#)

Классы

В [Forsaken World](#) на сервере [Rebirth](#) игроку доступно 10 различных классов персонажа, некоторые из них требуют персонажа одной определённой расы, другие же - позволяют выбрать из нескольких.

Воин

[Воин_арт.png](#) Image type unknown

В битве воины сражаются в первых рядах. Они ведут за собой войска, вселяя отвагу в сердца соратников и поддерживая боевой дух. Их исключительное мастерство владения мечом и беспримерная храбрость — ценные качества, без которых не обойдется ни один отряд. А решительность воинов и их знание тактики способны переломить ход любого сражения.

Величайший предводитель расы людей, Хоссингер Апелио, остался в сказаниях не только как мудрый и справедливый король, но и как отважный воин, наводивший на врагов смертельный ужас. При одном взгляде на его легендарный меч целые армии теряли присутствие духа.

Тысячи врагов пали от его клинка, и теперь каждый воин носит меч в честь древнего короля.

Раздел: [Воин](#)

Защитник

[Защитник_арт.png](#) Image type unknown

Франгоры были созданы из древнего камня, который дал им большую силу и способность выдержать любой удар. В бою они всегда прикрывают товарищей, а отвага и бесстрашие франгоров воспеты в легендах.

Сила камня дает им возможность носить самую тяжелую броню и защищать других.

Защитник является обладателем самого большого количества [жизни](#) и уровня защиты, поэтому его основная цель — принимать удар на себя, первым вступать в схватку с

противником и не позволять мобам атаковать других членов группы.

Раздел: [Защитник](#)

Убийца

[Убийца_арт.png](#) File type unknown

Убийца скрывается в тених, выжидая идеальный момент, чтобы нанести смертельный удар. Его девиз — «бей первым». Может, убийца не носит на себе груды бряцающего железа и не полагается на магию, однако он незаметен, коварен, поразительно ловок и способен убить нерасторопного противника в мгновение ока. «Нет человека — нет проблемы» — девиз класса убийц в игре.

Эти прирожденные душегубы способны незаметно проникнуть в ряды врага и устроить там танец с саблями, а вернее с кинжалами. Они с хирургической точностью наносят удары в самые уязвимые точки, не желая размениваться на затяжные бои. И хотя даже самому опытному убийце трудно в одиночку выдержать открытый бой с превосходящими силами противника, именно он зачастую наносит решающий удар. Убийца мгновенно подмечает слабости врага и использует их в своих целях.

Раздел: [Убийца](#)

Вампир

[Вампир_арт2.png](#) File type unknown

Когда богиня Шалия объединила свою божественную сущность с кровью своего любимого — человека, на свет появился первый вампир.

Забудьте все, что вы знали о вампирах. К чему забивать голову всякой ерундой? Вы не можете владеть достоверной информацией, разве что вы... один из нас! До того, как появились веские доказательства нашего существования, люди многие века передавали друг другу мифы о вампирах. О кровавых вурдалаках рассказывали в фольклоре, литературе и кинематографе — наверное, предчувствовали наше появление. Познакомьтесь же с вампирами Эйры, принадлежащими к роду Веспериан, которые вызывающе одеваются и носят за спиной кресты. Распространители легенд не могли и подумать, что мы содержим

в себе не только частицу человека, но и частицу бога, что делает нас высшими созданиями. Даже древние гномы и эльфы не могут похвастаться такой богатой историей и такими широкими возможностями.

Судите сами. В качестве источника жизни мы способны использовать любое живое создание. Мы неуловимы, потому что можем принимать образ летучей мыши, что многих сбивает с толку в разгар боя. Мы можем проникать в сознание наших противников и погружать их разум во тьму. Мы немногословны, скрытны и коварны; далеко не каждому дано прочесть наши замыслы. Наши одежды практичны, они показывают статус и подчеркивают то, чем нас одарила природа. Многие противники не вовремя отвлеклись в бою на наряды наших соблазнительных женщин, и это был их последний бой. Поэтому когда клан решает выйти на охоту, мы всегда рады помощи вампирок.

Раздел: [Вампир](#)

Бард

[Бард арт.png](#) type unknown

Барды странствуют по миру, воспевая великих героев и их подвиги. В бою они полагаются на свой исключительный музыкальный талант, вдохновляя соратников, ослабляя и повергая в смятение врагов. Барды не отличаются могучим телосложением и не носят тяжелую броню. Они не смогут встать в первых рядах и принять на себя главный удар. Однако чарующие звуки бардовской арфы, словно пение сирены, способны мистическим образом влиять на всех, кто окажется рядом, будь то враги или друзья.

В присутствии барда обычные воины становятся героями, способными на великие подвиги! В толпе барда невозможно не заметить благодаря его яркой и экзотической одежде. Он живет ради того, чтобы дарить этому миру музыку, которая одних восхищает, а других сражает наповал.

В то время как кто-то точит клинки, бард настраивает свою арфу и разучивает новые мелодии. Многие даже не догадываются о том, что в этом мире может творить музыка.

Раздел: [Бард](#)

Маг

[Маг арт.png](#) type unknown

Маг обладает сверхъестественной способностью управлять стихиями, которые пронизывают ткань мира. Силой воли он преобразует стихийные явления в мощные удары и заклинания. Из поколения в поколение маги передают тайные знаки и заклинания. И на того, кто посмеет выступить против мага, падет гнев Воды, Огня и Ветра. За многие годы волшебники выработали различные тактики ведения боя, как с одиночным противником, так и с целой армией.

Маги наносят огромные повреждения в кратчайшее время и, конечно, многие постараются убить их в первую очередь. Да, от доспехов маги отказались, но легкой добычей для врага все равно не стали. Сила воли и элегантный посох сотрясут землю и поставят на колени вражеские города.

Раздел: [Маг](#)

Жрец

[Жрец_арт.png](#) type unknown

Жрецы играют незаменимую роль в любой битве. Они призывают священные силы, лечат и воскрешают других, спасая жизни в трудную минуту. Благодаря нерушимой вере они способны исцелять увечья и снимать проклятья, вновь и вновь поддерживая воинов, которые без жреца уже давно пали бы бездыханными.

Раздел: [Жрец](#)

Стрелок

[Стрелок_арт.png](#) type unknown

Твердая рука, острое зрение и стальная выдержка позволяют стрелку издали заметить и прикончить врага. И пусть противник едва показался на горизонте, он не уберется от залпа из гномьего ружья. Оружие гномов не только подходит для стрельбы на большом расстоянии, но и обладает поистине разрушительной силой. Им ни к чему подбираться к жертве как можно ближе, чтобы нанести смертельный удар. Нашпиговать врага свинцом, пока он не приблизился вплотную, — вот в чем хорош стрелок. А если неприятель сумеет выжить после первого выстрела, он вскоре истечет кровью. Такие навыки особенно хороши

в группе, когда стрелок может спрятаться за спину защитника или воина. Однако и в одиночку гном с ружьем наперевес — опасный противник. Гномы всегда предпочитали вести атаку на расстоянии, а после изобретения пороха они и вовсе стали одерживать победы в самых немыслимых сражениях. И это понятно, ведь даже прирожденные убийцы ассасины — мастера камуфляжа и внезапных атак — будут обречены на поражение, встретив на своем пути огненные снаряды, испепеляющие все в округе.

Раздел: [Стрелок](#)

Жнец

[Жнец_арт2.png](#) type unknown

Мрачный. Смертоносный. Неумолимый. Вот каков он, жнец. И на его пути становиться не следует... От него не убежать и не скрыться. В яростном стремлении забрать душу применит хватку ветра и притянет к себе, насмехаясь над вашими жалкими потугами освободится и играя как кот с мышью. А если смогли избежать хватки, то ураганным вихрем стали обрушит на вас мощь воздуха и тьмы, нанося жуткие раны своим кошмарным оружием - косой. Один взмах - одна жизнь. Кровавая жатва начинается!

Раздел: [Жнец](#)

Душегуб

[Душегуб.png](#) type unknown

Проклятие - основной "инструмент" душегуба, помимо трезубца. "Проклятие! Это душегуб!" - основная мысль противников при встрече на поле боя.

ДоТы, дебаффы, пламенные проклятия, массовые атаки - вовсе не полный список злых чар данного класса.

К перечню боевых умений стоит отнести и внешность - пугающая у мужчин (одни усы чего стоят), и очаровательная у девушек (изящество линий, плавность движений и соблазнительные позы способны отвлечь и ввести в транс).

Душегуб отлично знает все ваши пороки и слабые стороны, и ловко ими пользуется в своих целях. Трепет и ужас вызывают они у слабых духом.

Даже известные шутники Эйры - гномы, с уважением говорят про трезубец душегубов: "Трезубец страшное оружие - один удар - три дырки".

Раздел: Душегуб

На сайтигы Image alt="Placeholder for a missing image or logo" data-bbox="115 115 185 134"/> type unknown

Где взять нумии?

Вы уже знаете что в Игре Forsaken World существует несколько видов [валют](#)

Нумии -

привязанная валюта, предназначенная для торговли с НПС, передать другому игроку у их нельзя.

Нумии тратятся на усиление персонажа, например на крафт [рун](#) или [заточку снаряжения](#).

Много нумий приходится потратить на [прокачку веры](#).

Из статьи про Систему валют Вы узнаете, что нумии выпадают отовсюду, но в небольшом количестве.

Что же делать?

- Первый способ получения нумий - голосование [за сервер Rebirth](#), где при открытии награды за голосование может выпасть коробка с 2 [Бриллиант_нумий.png](#) нумий
- Второй способ - участие в пятничном ивенте "Кручу-верчу" и субботнем ивенте "Вырви глаз" в [группе сервера в ВК](#) в награду игрок случайным образом может получить коробочки при открытии которых выпадает 2 [Бриллиант_нумий.png](#) нумий
- Третий способ - убийство моба "Призрак боцмана" на Островах свободы около Старого фрегата. За одно убийство Боцман дает от 11 до 15 [Нумии_серебро.png](#) нумий. Если убивать Боцмана продолжительное время, то количество нумий в вашем рюкзаке заметно пополнится.
- Четвертый способ - разнообразные игровые [ивенты и события](#), в которых то же возможно выпадение коробок с 2 [Бриллиант_нумий.png](#) нумий

[На сайт игры](#)

Задания Гиды

[Основная сюжетная линия квестов](#) рано или поздно приведет персонажа в город Хоссингер, где познакомит с ежедневными [квестами у Генри](#), специалистом по питомцам Рейчел и позволит запастись начальными зельями у Эмми. Далее основная квестовая линия откроет квесты гида с помощью квеста "Гид: Гильдия"

Гид: Гильдия

Для того что бы выполнить этот квест, персонажам необходимо вступить в гильдию созданную игроками. Для этого достаточно [крикнуть в чат "Мир"](#) о своем желании и нажать "Да" на приглашение. Если пока нет желания вступить в гильдию созданную игроками, можно выполнить квест с помощью гильдии новичков (клавиша Y)

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

Над персонажем появится надпись "Гильдия новичков" со случайным номером и квест будет выполнен.

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

Гид: Приключения питомца

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

На 45 уровне у персонажа появится новый квест гида, который познакомит с возможностью проходить некоторые задания и приключения с помощью питомца.

Проходить приключения с помощью питомца очень удобно и быстро, более подробно про эту систему написано в статье [Система походов питомца](#)

Для выполнения квеста нужно нажать на свиток и принять предложение сходить к Наставнице питомцев Рейчел. Рейчел хочет обучить вас новому навыку "Бесстрашный питомец". Она расскажет как подчинить себе волю питомца для выполнения заданий и как добывать и и тратить энергию договора духа. [image.png](#) and or type unknown

После выполнения квеста можно отправлять питомца в поход.

Что бы отправить питомца в такой поход как например "Остров ночи" нужно будет выполнить дополнительные условия и достать специальные свитки.

Гид: Полет

На 55 уровне обязательно выполните квест **Гид: Полет**. Этот квест автоматически появляется при достижении персонажем 55 уровня и ведет к Карлотте Стар. Карлотта обучит Вас [навыкам полета](#) и откроет возможность садиться на летающего маунта.

Гид: Вера

По достижению 60 уровня в правом нижнем углу около подарочной коробочки появится новое задание. На этот раз на аудиенцию вас пригласит Остин Апелио, король людей в Хоссингере. Он поблагодарит вас за верную службу и доверит важное поручение.

Итогом этого квеста станет [выбор Веры](#).

Гид: О камне врат Ада

Не только Остину Апелио есть что вам сказать по достижению 60 уровня, Генри то же припас новость. Он хочет рассказать вам о камнях врат Ада, которые помогут повысить уровень атакующих и пассивных навыков.

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

В Хоссингере подойдите к Генри и возьмите задание Гид: О камне врат Ада, после разговора телепорт вас перенесет на дирижабль около дворца Апелио.

Там у Принцессы Розы нужно сдать задание и ознакомиться в разделе "Особый предмет Принцессы Розы" >>> "Свитки" с ассортиментом свитков, которые обмениваются на [камни врат Ада](#).

Награда: [Листья духа.png](#) and or type unknown Дар листьев духа (80 шт)

Гид: Сокровища мудрого гнома

Третье задание гида которое открывается по достижению 60 уровня - это задание на взятие оберега Покоя, но к нему есть дополнительное условие - [квестовая линия Эльдорама должна](#) быть закончена. Когда вы сдадите последнее задание основной линии Эльдорама Моуэну, то в правом нижнем углу загорится свиток. Взяв новое задание из свитка, вы отправитесь к знакомому по сюжетной линии гному Оббию, [который даст вам оберег Покоя](#).

Награда: [оберег покоя.png](#) and or type unknown Оберег Покоя

Гид: Испытание богов II

Свиток засветится снова, когда ваш уровень станет 65. При нажатии на свиток появится задание "Вперед! Испытание богов II". Это задание познакомит вас с новым походом

[Испытание богов II](#), где падает большое количество веры. Собирайте друзей и согильдийцев и вперед, покорять новое испытание. Для того, что бы закрыть квест, отправить питомца недостаточно, испытание нужно посетить лично в составе команды.

Награда: [Листья духа.png](#) Дар листьев духа (80 шт),
[Билет Испытание Богов II.png](#) Билет на Испытание богов II и
[Бонус Испытание Богов II.png](#) Бонус Испытания богов II

Гид: Оберег

Следующее задание из свитка вас будет ожидать на 67 уровне. Задание познакомит вас с Мастером оберегов, ведь вы уже наверняка получили оберег Покоя и теперь его прокачиваете. Великий мастер оберегов готов ответить на любые вопросы по оберегам, у него можно улучшить оберег, изменить ауру и купить необходимые итемы. Для более подробного ознакомления с функционалом мастера можно почитать раздел "Об оберегах" или статью "Обереги"

Награда: [Листья духа.png](#) Дар листьев духа (80 шт)

Гид: Покинутые земли

Сразу за заданием про обереги загорится еще одно задание на 67 уровне. На этот раз вам покажут локацию [Покинутые земли](#) для выполнения квестов. Навигатор приведет вас к Телепортисту Покинутых земель. Отправляйтесь в [Покинутые земли](#) и получайте опыт, что бы быстрее прокачать своего персонажа. Так же в Покинутых землях можно побороться за камешки опыта, но будьте осторожны - эти камни нужны не только вам.

Награда: [Листья духа.png](#) Дар листьев духа (80 шт)

Гид: Дорога в Ад

Как только вы познакомитесь с Покинутыми землями снова загорится список и появится очень важный квест Гид: Дорога в Ад. Вам предлагают пройти пять рубежей ада в одноименном походе для того что бы добыть оберег Ярость и познакомиться с этим уникальным личным походом

Награда: [Листья духа.png](#) Дар листьев духа (80 шт) и [Сертификат ада.png](#)
Сертификат Ада

Гид: Ледяная долина

На 70 уровне снова загорится список к заданиями гида. Задание, предложенное для выполнения расскажет вам о PVP событии Ледяная долина. Посетите НПС Мейру, что бы

посмотреть на ассортимент товаров и бижутерию предложенный за очки ледяной долины, а так же обмен рун закона.

Награда: [Листья духа.png](#) Дар листьев духа (80 шт) и [Карточка поля боя.png](#) Карточка поля боя (2 дн.)

Гид: Вызов для героя

На 75 уровне вас позовет Генри, что бы рассказать о задании [Героических вывозов](#) (на игровом сленге "геройка" или "гера"). Эти задания будут касаться разных данжей и будут давать очки за которые можно взять или улучшить [снаряжение](#).

Награда: [Листья духа.png](#) Дар листьев духа (80 шт) и [Звездный алмаз.png](#) Звездный алмаз

Гид: Зрелость веры

Оказывается задания гида даются не только за достижения уровня персонажа, но так же даются за достижение уровня веры. При достижении 70 уровня веры задание гида позовет вас в Трихрам и познакомит с Духом Удачи. Дух удачи расскажет об обмене Знаков доброго духа [Знак доброго духа.png](#) на почет богов.

Награда: [Опыт1.png](#) Опыт

[На сайт игры](#)

Указатели

Игроки, начавшие свой путь в мире **Forsaken World Rebirth**, быстро замечают, что указатель их компьютерной мышки (курсор) изменяет свою форму в то время, как наводится на определенные объекты, на монстров или других игроков. Это помогает игроку легче ориентироваться в игре, а так же запросто понимать, какой объект перед ним и каким образом его можно использовать.



Нормальное состояние курсора или изначальное. Оно позволяет нажать на какое-либо место и персонаж будет двигаться до этой отметки сам, но не обходя препятствия. Кроме этого, если курсор не изменил свой вид при наведении на какой-либо предмет, то предмет нельзя использовать. Так же курсор не меняется при наведении на дружественного игрока или цель.



Состояние атаки. Курсор окрашивается красным, если он наведен на монстра или цель, которую можно атаковать (это зависит от ваших настроек ПК)



Взять. Если вы можете подобрать этот предмет (обычно, то, что выпало с монстров) или использовать по назначению (открыть сундук, не требующий ключа), то курсор примет вид руки.



В рюкзак. Так же как и предыдущий указатель, позволит забрать ту или иную вещь к себе в инвентарь.



Выкопать (лопатка). Если при наведении на тот или иной куст или пучок травы курсор изменится на такой значок, значит эту траву можно выкопать. Для этого необходима профессия [травника](#) и наличие в инвентаре лопатки соответствующего уровня.




Выкопать (кирка). Если при наведении на тот или иной камень или валун курсор изменится на такой значок, значит этот минерал можно выкопать. Для этого необходима профессия [рудолопа](#) и наличие в инвентаре кирки соответствующего уровня.





Поговорить. Курсор принимает такой вид, если вы можете поговорить с кем-то: при наведении на НПС.





Продать. Таким курсор станет, если в разговоре с торгующим НПС (торговец, алхимик, кузнец и прочие) навести его на предмет в своем инвентаре: вы сможете продать его этому НПС, нажав левой кнопкой мыши, и получить некоторое количество нумий.

 **Починить.** Некоторые торговцы и ремесленники могут помочь игроку с починкой снаряжения. Для этого в диалоговом окне с НПС мы должны выбрать либо починку одного элемента снаряжения - тогда курсор изменится на гаечный ключ и, щелкнув им левой кнопкой мыши по снаряжению (надетому или в инвентаре), мы его починим.

 **Оценить.** После того, как мы нажмем правой кнопкой мыши на Свиток мудреца или Свиток пророка, курсор изменит свой вид на лупу. После этого, щелкнув лупой на тот или иной предмет (он не должен быть предварительно оценен), мы сможем оценить его и узнать дополнительные свойства и качества.

 **Разделить предметы.** Этот значок можно обнаружить в инвентаре персонажа (В(И)) в самом низу. Щелкнув по нему, мы получим в свое пользование выглядящий соответствующим образом курсор: щелкнув им по предмету, который собирается в одной ячейке (травы, минералы, банки, зелья, добываемые ресурсы одного типа), мы сможем разделить его. При этом можно выбрать количество предметов, которые будут отделены от основной пачки.

 **Уничтожить предмет.** Этот значок так же находится в инвентаре персонажа и так же в самом низу слева. Нажав на него левой кнопкой мыши, мы выберем функцию уничтожения одного предмета (или пачки предметов) и курсор соответствующего вида. Нажав им на предмет уничтожения, мы должны согласиться или отказаться от выбранного действия в появившемся окошке и получить соответствующий результат.

 **Открыть.** В мире Эйры искателям сокровищ иногда попадаются сундуки и свертки, которые можно открыть только соответствующим ключом у себя в инвентаре. при наведении на такой сундук указатель изменится на ключ вне зависимости, есть ли ключ у вас.