

# Еженедельные задания

- Приказы
- Дозор Хоссингера

# Приказы

В мире Эйры существует такой способ получения опыта и веры, как приказы. Одни дают больше опыта, чем веры, другие - наоборот, больше веры, третьи вообще только опыт.

[image.png](#)

Список всех приказов и свитков:

- Приказы феникса
- Приказы славы
- [Свитки охоты](#)
- Розыск Ложных
- [Походы по приказам](#) (Найм)
- Объявления о награде

[Рамона\\_Тоуэр.jpg](#)

Свитки охоты (опыт) и поиск самозванцев (Ложные) можно приобрести в Хоссингере у Трихрама у [НПС Рикан](#). Свитки охоты (вера) покупаются у [НПС Рамона Тоуэр](#) (Рамона стоит около Рикана). Приказы славы и феникса продаются у обоих НПС.

Приказы феникса и славы в общей сложности можно применить 7 штук в **неделю** (обновляется в понедельник в 00:00). При достижении персонажем 35, 40, 50, 60, 70 уровней использование количество приказов сбрасывается, т.е. можно снова использовать 7 приказов не дожидаясь понедельника. Количество использований приказов Ложных ограничивается очками терпения. Свитки охоты применяются не более 15 штук в **день**.

[Бессрочный\\_приказ.png](#)

**Бессрочный приказ** (получается из сфер) - предмет,

увеличивающий количество доступных заданий охоты на 1. Используется при наличии в рюкзаке свитка охоты

## Опыт

**Приказ феникса.**

## [Приказ\\_феникса.png](#)

Используя приказ появляется задание, в котором нужно убить 150 определённых монстров. Приказ феникса доступен для персонажей 25+ уровня. Каждые пять уровней монстры в задании будут меняться на более сильных. При выполнении задания менее, чем за 20 минут можно получить бонус +10% опыта за это задание, при выполнении менее, чем за 15 минут +20% опыта, менее 10 минут +30% опыта.

Достижения (Легенда - Упражнения - Приказы божественного зверя):

1. Выполнить задание менее, чем за 15 минут. Условия: Уровень персонажа 40+, нужно быть **лидером** отряда.
2. Выполнить задание менее, чем за 8 минут. Условия: Уровень персонажа 40+, нужно быть **лидером** отряда.

**Свитки охоты** (Рикан).

## [Охота\\_Падший\\_драконник.png](#)

Каждый свиток - это задание на убийство 18 монстров. Свитки можно использовать по достижению персонажем 25 уровня. Каждые пять уровней монстры будут меняться на более сильных. Очень удобно выполнять эти свитки одновременно с приказами феникса, так как монстры-цели одинаковы.

**Ложные.**

## [Свиток\\_Ложные.png](#)

Доступно для персонажей 45+ уровня. Количество мобов, которых нужно убить - от 40 до 60, в зависимости от уровня персонажа. Монстры меняются каждые пять уровней. На использование одного приказа Ложных тратится от 6 до 12 очков терпения. Ложных монстров можно найти среди обычных мобов с 14:00 до 00:00.

# Вера

**Приказы славы.**

## [Приказ\\_славы.png](#)

Для выполнения задания нужно убить 240 определённых монстров. Приказ становится доступен при достижении персонажем 60+ уровня. Каждые пять уровней монстры меняются на более сильных. При выполнении задания менее, чем за 30 минут можно получить бонус +10% веры за это задание, при выполнении менее, чем за 20 минут - +20% веры, менее 12 минут - +30% веры. За приказы славы можно получить очки почёта Хоссингера.

Достижения (Легенда - Упражнения - Приказы божественного зверя):

1. Выполнить задание менее, чем за 12 минут. Условия: Уровень персонажа 60+. Нужно быть лидером отряда.
2. Выполнить задание менее, чем за \_\_ минут. Условия: Уровень персонажа 60+. Нужно быть лидером отряда.

### **Свитки охоты (Рамона Тоуэр).**

[Свитки\\_охоты\(вера\).png](#)

Убить нужно тоже 18 монстров, как и в свитке охоты на опыт. Свитки можно использовать по достижению персонажем 60+ уровня. Удобно использовать одновременно с приказами славы, монстры-цели одинаковы.

---

[На сайт игры](#)

# Дозор Хоссингера

<b>День проведения:</b>	Четверг
<b>Время проведения:</b>	19:30-21:00
<b>Требуемый уровень:</b>	60+
<b>Требования к группе:</b>	1-6, по желанию
<b>Награда:</b>	Много опыта, нумии, очки веры.

*В городе произошли страшные события, по улицам рыщет зло ...*

Каждый четверг с 19.30 до 21.00 для игроков 60+ уровня в Хоссингере проходит еженедельное событие "Дозор Хоссингера". Начать ивент можно у НПС Блейс Мойер, который появляется в 19.30 недалеко от Сумеречных покоев.

Особенности:

- Событие состоит из 3х этапов. Этапы необходимо проходить последовательно, поскольку квесты и НПС появляются только после завершения предыдущего.
- Рекомендуется проходить в отряде. Следующий этап события станет доступным, когда у всех членов отряда будут выполнены необходимые квесты текущего этапа.
- Награда: опыт, нумии, очки веры
- Отменив квест, можно взять его заново (но только тот этап, который был отменён).

## 1-й этап

### Дозор Хоссингера

[Блейс Мойер](#) unknown

НПС: Экзорцист Блейс Мойер.

1-й этап состоит из 2-х квестов, которые в свою очередь выпадают случайным образом.

Варианты квестов:

- Поиск сердитого призрака или Урок буйного пьяницы
- Поиск наводок или Сбор осколков

### Поиски сердитого призрака

## [Сердитый призрак.png](#)

Аллея Времени довольно оживлённое место в городе. Именно здесь любят практиковаться в своих заклинаниях эльфы-маги из Академии магии. Однако маги-недоучки устроили нечто ужасное: рассеянную магическую энергию впитало в себя некое существо и теперь оно пугает горожан. Блейс Моейр просит разобраться и для этого предоставляет необходимый инвентарь: Жезл призыва.

Игроку следует отправиться на Аллею Времени и с помощью Жезла призыва найти и убить 2-х Сердитых призраков. Нажав ПКМ по Жезлу, появится Сердитый призрак, которого и необходимо убить.

## Урок буйного пьяницы

В таверну захаживают самые явные пропойцы, которые способны устроить настоящий дебош. Необходимо проучить пьяниц.

Найти пьяниц можно на заднем дворе таверны. Для того, чтобы разобраться с пьянчугами Блейс Мойер предоставил 3 Кувшина отличного вина: по одному на каждого дебошира. Нажав ПКМ по Кувшину отличного вина: появится Буйный пьяница.

Следует помнить: Жезл призыва и Кувшин вина можно использовать 1 раз в 2 минуты. Поэтому данный этап, как и другие рекомендуется выполнять в отряде.

## Поиск наводок

Пьянчуги около таверны, рассказывают о странных блестящих растениях. Может они просто перебрали и им почудилось? В любом случае необходимо проверить.

Напротив Таверны игроку необходимо собрать 10 Частей блестящего растения. Всего на Аллее появляется ограниченное число частей. После сбора на этом месте Магическое растение появляется лишь через 40 секунд. Награда за этап: очки опыта.

## Сбор осколков

### [Магический осколок.png](#)

Ученики Академии напортачили не только в том, что подпитывали своими неудавшимися чарами некую сущность: императорские стражники видели в воздухе странное свечение. Старейшины Академии магии признают, что в этом могут быть замешаны их ученики. Необходимо собрать доказательства вины магов-недоучек.

На Аллее Времени необходимо собрать 10 Осколков магии. Осколки выглядят как светящиеся цветки. Всего на Аллее появляется ограниченное число осколков. После сбора

на этом месте Магический осколок появляется лишь через минуту. Награда за этап: очки опыта.

## 2-й этап

### Курьер Хоссингера

НПС: Курьер Пит Рассел

Как только игрок сдаст оба квеста 1-го этапа, появляется новый **НПС Старший курьер Пит Рассел**.

В Хоссингере сейчас не хватает курьеров. Правительство города решило создать особую городскую курьерскую службу. Во время разговора Пит Рассел сообщает, что очень устал и лишь игрок сможет помочь ему доставить необходимые сведения начальникам курьеров в развитой курьерской сети Хоссингера.

Всего этап состоит из нескольких "Экспресс-доставок" - поговорить НПС (Питом Расселом, начальником курьеров в районе учёных или городском районе, районе военных на Дирижабле)

Ко всем НПС ведёт автопуть, так что найти их не составит труда. После разговора с последним Начальником курьеров возвращаемся к Питу Расселу - 2-й этап Дозора Хоссингера завершён.

Награда за этап: очки опыта, нумии, очки веры.

## 3-й этап

### Работа дозора Хоссингера

НПС: Курьер Пит Рассел.

Дозорные обнаружили нечто странное у ворот Хоссингера. Необходимо разобраться: здесь каждый готов защищать город.

Можно выполнить 3 раза.

Необходимо отправится к воротам Хоссингера и найти там 3-х духов. Для завершения квеста [Наставник Паркер.png](#) потребуется победить л юбого.

Всего квест можно выполнить 3 раза: можно убить одного и того же либо 3-х разных. Духов можно найти на каждом выходе из Хоссингера - прямо за воротами города:

- Северный выход - Дух Паркера
- Восточный выход - Дух Лаймена
- Южный выход - Дух Стюарда

После убийства духи появляются не сразу, а через 5 минут. Если на каком-то выходе нет духа, можно подождать, пока он вновь появится либо попробовать найти другого.

Награда за этап: опыт, нумии, очки веры

Событие Дозор Хоссингера успешно завершено.

## Достижения

За данное еженедельное событие можно получить достижение (награды можно посмотреть в игре, нажав L и выбрав [Легенда] -> Еженедельная тема)

- Дух Паркера: Найти дух Паркера и одолеть его 10 раз
- Буйный пьяница: Выполнить задание "Урок буйного пьяницы" - 5 раз
- Сердитый призрак: Выполнить задание "Поиск сердитого призрака" - 5 раз
- Курьер Хоссингера: Завершить этап Курьер Хоссингера 5 раз
- Работа дозора: Завершить этап Работа дозора Хоссингера

---

[На сайт игры](#)