

# Мир Эйры

- [История мира Эйры](#)
- [Карта мира Эйры](#)
- [Локации](#)
  - [Первые земли](#)
  - [Эльдарам](#)
  - [Хоссингер](#)
  - [Долина триумфа](#)
  - [Долина Бризов](#)
  - [Острова Свободы](#)
  - [Волшебная пустошь](#)
  - [Чаща Сна](#)
- [Обновления](#)
  - [Четвёртый, сезон арены!](#)
  - [Рождение Хаоса](#)
  - [Война стихий](#)
  - [Кровавая жатва](#)
- [Галерея Эйры](#)
- [Открытый сундучок в Хоссингере](#)
- [Гоблин-воришка](#)
- [Собрание сочинений](#)
  - [Собрание сочинений. Общее](#)
  - [Собрание сочинений. Бездна](#)
  - [Собрание сочинений. Призраки гавани](#)
  - [Собрание сочинений. Распутье](#)
  - [Собрание сочинений. Полуночник](#)
  - [Собрание сочинений. Темное море](#)

- [Собрание сочинений. Песнь дня](#)
- [Собрание сочинений. Чистилище](#)
- [Собрание сочинений. У костра](#)

# История мира Эйры

## §1. Диос создаёт мир

В начале времён были двое богов — Диос и Ниос. Они правили Вселенной, созидая и разрушая, ибо такова была их природа. В бесконечной Вселенной Диос открыл новую планету и нарёк её Эйра. Земля Эйры была безжизненной и пустой, и лишь огромное древо вздымалось к самому небу. На вершине древа Диос увидел необъятное Звёздное Колесо. Бесчисленные звезды сияли на нём, и Диос понял, что из этих звёзд выложены лики богов. Он ясно мог разглядеть себя и Ниос в звёздных узорах. И созерцание неведомого Колеса наполнило Диоса печалью, которой он не ведал ранее. Диос решил провести на Эйре долгое время, дабы постичь природу Звездного Колеса. Во время пребывания на планете Диос вызвал своей волей из небытия других божеств, чтобы они наполнили этот мир жизнью и радостью. И там, на Эйре, Диос породил троих детей — могучего Титанума, прекрасную Иллифию и хитроумного Видара. И завещал он им хранить мир Эйры и управлять им, как должно. Ибо истекли десять миллионов лет, и пришло время Диосу отправиться в другие пределы Вселенной.

## §2. Наследники

Прошло ещё десять миллионов лет, и были созданы гномы, люди, эльфы, а также франгоры. И были эти расы не похожи одна на другую. Бог Титанум прежде всего хотел, чтобы кто-то извлекал из недр Эйры драгоценные самоцветы, поэтому создал гномов — низкорослых, крепких и усердных. Иллифия тосковала по своему брату Видару, который предпочитал уединение, поэтому она дала жизнь расе людей, во всем похожих на него. Видар поначалу не желал знать людей, однако позже, увидев, сколь многим они напоминали его самого, полюбил этих созданий и обучил их разным премудростям. Затем, уже по собственному подобию, создала Иллифия дивных эльфов и поселила их в лесах, где предпочитала пребывать сама. Титанум же, узрев, что сестра сотворила две расы, из огромных священных камней высек франгоров, могучих и преданных. Однако эта работа утомила Титанума, потому он создал лишь франгоров-мужчин, но дал им Скалу рождения, из недр которой раз в сотню лет появлялись новые каменные гиганты.

## §3. Войны богов

Блуждая во Вселенной, Ниос однажды тоже нашла Эйру и, следуя своей природе, решила разрушить её. Однако, приблизившись, она увидела Звёздное Колесо и была очарована им.

Ниос не знала, что Диос предвидел её пришествие и сумел нанести на Колесо особые знаки. Те знаки побудили Ниос покинуть Эйру и отправиться вслед за Диосом. Но перед тем Ниос послала в мир Эйры собственное дитя, Мильвада. Мильвад обладал огромной силой и лишь одним желанием — разрушать. Мильвад пришёлся не по нраву детям Диоса. Они не пожелали разделить с ним Эйру — так разгорелась первая война между богами. Титанум, Иллифия, Видар и другие боги сошлись с Мильвадом в битве на Норте, суровом северном континенте. Сотню лет продолжалась эта битва, и Норт был разрушен до основания, погрузившись в океан. Мильвад был побеждён и бежал от гнева хранителей Эйры. В беззвёздной тьме он восстанавливал свои силы, вынашивая планы мести, и однажды вновь обрушился на детей Диоса. Так началась Вторая война богов. Титанум вышел на битву, сжимая в руках могучее оружие — Частицу мира. В ней была заключена великая сила, и тот, кто обладал Частицей, был способен победить в любом бою. Видар и Иллифия поддерживали брата, и Титанум нанес Мильваду сокрушительный удар. В этом бою разверзлась сама плоть земли, открыв зияющий провал посреди Шинтолы, центрального материка. Чтобы спасти Эйру от исчезновения в этом провале, трое богов открыли проход в иное измерение и заключили в него всю Шинтолу. Невредимыми на Эйре остались только земли материков Оста и Веста.

## §4. Рождение весперианов

Нежная и трепетная Шалия была одной из тех богинь, что некогда пришли на зов Диоса, чтобы придать облик Эйре. После Первой войны богов она отправилась на материк Оста, чтобы исцелить раны, нанесённые Мильвадом. На Осте она повстречала человека по имени Корвус и полюбила его. Зная, что однажды Корвус состарится и умрет, Шалия смешала божественную сущность, наполнявшую её, с кровью возлюбленного. Так Корвус стал бессмертным и обрёл великую мощь. Корвус и Шалия дали жизнь многим детям, потомки которых стали зваться весперианами. Они и по сей день являются самой таинственной и загадочной расой на Эйре. Весперианы невообразимо могущественны и смертельно опасны, но при этом красивы, утончённы и способны на большие жертвы ради любви. Они живут обособленно, не вступая в союзы с иными расами, однако держатся вместе и едины в Братстве Крови.

## §5. Гибель богов

В битве с Титанумом Мильвад не погиб. Он был сильно истощён, однако его дух и жажда разрушения лишь возросли. И когда никто его не ждал, он вновь появился на Эйре. В это время Титанум, Иллифия и Видар пребывали в ином измерении. Только хрупкая Шалия решила поведи все расы Эйры против Мильвада, подняв Частицу мира, оружие Титанума. Осознавая угрозу, она послала зов о помощи во все пределы Вселенной. И Мильвад вновь пал в бою и был изгнан. Однако едва рассеялось облако пыли на поле битвы, люди, эльфы, гномы, франгоры и весперианы увидели, что Шалии с ними нет. Вместе с ней исчезла и

Частица мира. Эргевид и все боги, пришедшие из глубин Вселенной на помощь Шалии, тоже пали в тяжёлой битве, и их божественные сущности рассеялись по Эйре. Поскольку Титанум, Иллифия и Видар так и не вернулись из иного измерения, люди провозгласили себя владыками мира.

## §6. Судьба мира

Израненный и слабеющий, Мильвад укрылся у корней Великого Древа. Там, в подземных пещерах, он обнаружил склеп с останками гигантского дракона. Прежде чем объединённое воинство настигло его, Мильвад из последних сил вдохнул жизнь в кости древнего существа. Так появился Дэзил, огромный дракон. Осознав себя, он назвал себя Повелителем Штормов. Дэзил долго обитал в пустынных землях Весты, и никто из высших рас не знал о нем. Набирая силу, он извратил создания Эйры и заставил их служить себе в рядах Легиона Штормов. Дэзил был движим жадной разрушения, которой его наделил Мильвад. Однажды он повёл легионы ужасных созданий против обитателей Эйры. Люди, самые решительные в битве, объединили под своими знамёнами все остальные расы и победили армии Дэзила. Но в мрачных подземных пещерах Дэзил готовит новое вторжение...

---

[На сайт игры](#)

# Карта мира Эйры

Карта мира Эйры, актуальная на момент обновления Рождение Хаоса.

[КартаМираPX.jpg](#) image/png file type unknown

---

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

# Локации

# Первые земли

[Первые\\_земли\\_3.png](#)  
Image file of type unknown

Первые земли - священное место, давшее жизнь всему живому в мире Эйры и куда возвращаются после смерти души всех живых существ. Даже боги пришли позже, чем появились эти земли.

## Первые земли поделены на четыре области:

- Северо-запад первых земель. Здесь всё пропитано теплом и наполнено яркими красками: Лагерь выживших, Деревня листьев.
- Юг. Мёртвые земли. После того как Синтар был разрушен в ходе войны богов, эти земли, где раньше росли цветы, тоже опустели.
- Северо-восток. Ледяной край, где нет ничего и жить невозможно.
- Храм Мироздания - Сердце первых земель, обитель богов. Место, где можно обрести знание о любых явлениях этого мира.

[Первые\\_земли\\_1.png](#)  
Image file of type unknown

Первые земли - игровая **локация**, доступная персонажам 1 уровня и выше.

Первый раз игрок попадает туда:

- при **создании** персонажа любой расы;
- при первом заходе в игру, если до глобального обновления "Рождение Хаоса", он находился в одной из захваченных Легионом штормов локаций.

Как только игрок оказывается в Первых землях начинается [сюжетная линия](#) квестов. Квесты главной линии появляются у всех персонажей автоматически, независимо от уровня.

## Не игровые персонажи:

- НПС, с которыми взаимодействует игрок при выполнении цепочки квестов.
- [Почтовый ящик](#) - всего 2 ящика: можно найти в Лагере выживших и Храме Мироздания
- Мнемолиты телепортации и НИПы-телепортисты

## Телепортация:

[Первые земли 2.png](#)

- Лагерь выживших
- Ледяной холм
- Храм мироздания

С этих точек можно попасть в любую локацию, как только позволит уровень. Так же в эти точки можно телепортироваться с любого другого мнемолита телепортации. Однако помимо этих телепортов, есть не отмеченные на карте телепортисты, которые могут опривить лишь в Сумеречные покои в [Хоссингер](#) и к которым вернуться телепортацией уже невозможно:

- Телепорт у Старейшины в Деревне Листьев
- Телепорт у Старого Утёса на Ледяном холме.

## Ежедневные квесты:

Последователь Генри - Сноуден, с радостью предложит игрокам квест [Жизнь Хоссингера](#). Несмотря на то, что квест можно взять в Первых землях, Сноуден зачастую просит вернуться в Хоссингер и сдать квест Генри.

## Особенности локации:

- локация доступна с 1 уровня персонажа;
  - отсутствуют ресурсы;
  - невозможно [атаковать](#) других персонажей: ПК, дуэли;
  - каждый четверг в 21:30 на 5 канале у мнемолитов появляются НПС в Темницу стихий - место возрождения [элементальных боссов](#) 85 уровня.
-

На сайте игры  
Image could not be displayed. type unknown

# Эльдарам

[Эльдарам.png](#) type unknown

**Эльдарам** - некогда великий континент, который раскололся и ушёл под воду, оставив на поверхности лишь малую часть. Когда закончилась война богов, не все переселились в Синтар: некоторые создания остались на Эльдараме в полной изоляции от остального мира. Потомки старых гномов и наг живут в мире и гармонии: гномы - в построенной ими деревне, наги - на высоком утёсе.

Эльдарам - вторая крупная игровая локация для персонажей 20-60 ур. Уровень монстров: 20-59

Локация находится на северо-западе мира Эйры. После захвата Легионом Штормов некоторых старых локаций в обновлении "Рождение Хаоса" часть ресурсов и мировых боссов были перенесены сюда.

Первый раз игрок попадает в Эльдарам, выполняя цепочку [квестов](#) основной линии.

## Не игровые персонажи

[Эльдарам2.png](#) type unknown

- **НИПы**, с которыми взаимодействует игрок при выполнении цепочки квестов.
- [Склад и вещи] Руан в Селе виноделов. У Руана можно обменять Знаки Рыцарей Львиных сердец на [Снаряжение героя](#) 30 уровня, Дар звездных осколков (содержит 8 [звездных осколков](#), Дар свитков мудреца (содержит 5 [свитков мудреца](#)), а так же [бижутерию](#) 55 уровня синего качества. Помимо обмена Знаков, у этого НПС можно [усилить](#) своё снаряжение, заново [оценить](#) его, совершать различные действия с [самоцветами](#): вставить в снаряжение, извлечь, а так же соединить несколько самоцветов. К тому же Руан открывает доступ к [складу](#) персонажа.
- Торговец Зельями Аманда в Селе виноделов. Можно купить зелья на [ОЗ](#) и [ОМ](#) до 60 уровня.
- Мнемолиты телепортации
- НПС-проводники в подземелья
- Представители Торгового союза для выполнения [Торгового путешествия](#)

# Телепортация

- Белый пляж
- Северная отмель
- Солнцедол
- Село виноделов
- Златогорье
- Деревня нагов
- Лунный храм
- Врата бездны

## Ресурсы

### Ресурсы с 1 по 6 уровень для профессии Травник

Ресурсы для профессии Травник

[Эльдарам\\_карта\\_травы.png](#)

1 уровень:

- Шиповник
- Лаванда

2 уровень:

- Папирус
- Коралловые водоросли

3 уровень:

- Кактус
- Гиацинт

4 уровень:

- Репейник
- Фиалка

5 уровень:

- Люцерна
- Лимонник

6 уровень:

- Зеленая агава
- Цветок сна
- Водоросли грёз

## Ресурсы с 1 по 3 уровень для профессии Рудокоп

Ресурсы для профессии [Рудокоп](#)

[Эльдарам\\_карта\\_руда.rpg](#)

1 уровень:

- Медная руда

2 уровень:

- Ртутная руда

3 уровень:

- Оловянная руда

Так же можно ловить рыбу для профессии [Рыболов](#)

## Входы в подземелья:

- [Врата Бездны](#) - поход для игроков 30 уровня. За участие в этом походе можно получить синее [снаряжение](#) 30-го уровня, [Знаки Рыцарей Львиных сердец](#), [Звездные осколки](#). Так же ресурсы для развития профессии Рудокоп. Вход - НПС Бифур Медный молот в Селе виноделов.
- [Захват Земли Забвения](#) - поход-событие для персонажей 30+ уровня, доступно 10 раз в день и только в специально отведённое время:  
00:00-00:30,  
04:00-04:30,  
08:00-08:30,  
13:00-13:30,  
17:00-17:30,  
21:00-21:30.

(в это время появляются НПС, с помощью которых можно принять участие в Захвате).

# Мировые боссы

В Эльдараме можно встретить множество [боссов](#), за убийство которых можно получить ценную награду.

Список боссов	
Босс	Уровень
Царь скорписов	30
Главарь мятежного союза	40
Боец ужаса	45
Князь нагов	55
Вожак чернолунов	50
Двухголовый гигант	50
Медуза Горгона	55

---

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

Локации

# Хоссингер

На данный момент статья находится в разработке

---

[На сайт игры](#) Image alt: link for type unknown

# Долина триумфа

[Долина Триумфа.jpg](#) type unknown

Долина Триумфа - крупная игровая локация, рекомендованная игрокам 60+ уровня. В этой локации располагается столица империи Апелио, столица Осты - Хоссингер. Уровень монстров: 60 - 80.

*На границе Долины Триумфа и Волшебной пустоши находится Цитадель Ночи, ныне занятая войсками барона Гхеда. Их главная задача - не допустить проникновения монстров из Волшебной пустоши в Хоссингер. На западе находится тренировочная База Львиных Сердец, где обучают юных рекрутов. На Востоке - Долина Сумерек.*

В Долине триумфа игроку предстоит выполнить цепочку квестов основной линии по [выбору веры](#), а так же по выбору [второй веры](#).

## Не игровые персонажи:

[Алая вилла.png](#) type unknown

- [NPC](#), с которыми взаимодействует игрок при выполнении цепочки квестов.
- [Склад](#). Служащего банка можно найти в Долине Сумерек и на Базе Львиных сердец.
- Почтовый ящик находится в Долине сумерек и на Базе львиных сердец.
- Торговец зельями - можно купить зелья на [ОЗ](#) и [ОМ](#) до 60 уровня. А так же зелья за золотые монеты, которые за один раз восстанавливают ману или здоровье. НПС находятся на всех точках телепортации: Санни - Долина сумерек, Аркус - Деревня дозорных, Селеста - Алая вилла, Чилана - База львиных сердец.
- Торговец оружием Молотобоец Найтел на Базе Львиных сердец - можно [усилить](#), [переплавить](#) снаряжение, заново [оценить](#) его, [перенести заточку](#), вставить, вынуть и соединить [самоцветы](#).
- Торговец доспехами Саймир на Базе Львиных сердец - можно [усилить](#), [переплавить](#) снаряжение, [перенести заточку](#), а так же купить базовую экипировку.
- Мнемолиты телепортации и НИПы-телепортисты.

- Страж Мира - НПС, который нападает и почти всегда убивает персонажей с [красным ником](#).
- Представители Торгового союза для выполнения [Торгового путешествия](#).

## Телепортация:

- Долина Сумерек
- База Львиных Сердец
- Алая вилла
- Деревня дозорных
- Хоссингер: Сумеречные покои, Сумеречная галерея, Портал Дирижабля Сумерек

## Ресурсы:

Ресурсы для профессии [Травник](#) 8 уровня:

- Мерцающая трава
- Лоза из оута

[Долина триумфа\\_травник.png](#)

Ресурсы для профессии [Рудокоп](#) 6 уровня:

- Железная руда

[Долина триумфа\\_рудокоп.png](#)

## Входы в подземелья:

- [Цитадель ночи](#) - источник [рун](#). Вход доступен по средам с 12:00 до 23:00 (3 раза в неделю). Вход: НПС Барон Киль или через [систему подбора отряда](#).

## Особенности локации:

- локация доступна с 20 уровня персонажа, однако рекомендована для игроков 60+ уровня;
- находится самый крупный город - Хоссингер, где присутствуют множество НПС, входы в подземелья и квесты.
- Раз в 10 часов появляются душа [питомцев](#) Хрустальной акулы в Шепчущем лесу.

- находится множество монстров для выполнения [приказов](#) славы и феникса.

[Ореховый холм.rpg](#) Page not found or type unknown

[Долина триумфа1.rpg](#) Page not found or type unknown

[Долина сумерек1.rpg](#) Page not found or type unknown

---

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

# Долина Бризов

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

**Долина бризов** (как и **Зимние высоты**) - это уникальная локация мира Эйры, специально предназначенная для использования [автобоя](#) и проведения особых [тренировок фракций](#).

В Долине бризов находится множество различных мобов, подходящих для игроков разных уровней.

Почти вся Долина бризов - безопасная область [ПК](#) (за исключением Охотничьих угодьев), в которой игроки не могут атаковать и убивать друг друга.

## Как попасть в Долину бризов

Чтобы попасть в Долину бризов необходимо обратиться к одному из четырех Телепортистов, находящихся в [Хоссингере](#).

[Софья Бронская.png](#) and or type unknown

Софья Бронская

[Глориус.png](#) and or type unknown

Глориус

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

Алейнерис

С помощью мастеров почёта [фракций](#) (**Софья Бронская** у Львиных сердец, **Алейнерис** из Лесного союза и **Глориус** у Братства крови) можно отправиться в один из трех лагерей фракций на место проведения особой [тренировки](#) в Долине. Для отправки необходимо взять у любого из мастеров задание на проведение тренировки:

- "Время особой молитвы" у Алейнериса
- "Время особой тренировки" у Софии Бронской
- "Время особого банкета" у Глориуса

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

Телепортист Елизавета, найти которую можно рядом с мнемолитом Сумеречных покоев, перенесет игроков в стартовую точку локации. Она же поможет отправиться в Мираж Долины бризов, и на Зимние высоты.

# Три лагеря фракций

## Карта долины бризов

Для представителей каждой из трех фракций существует своя особенная зона в Долине бризов.

- **Лагерь Львиных сердец** для [людей](#) и [гномов](#)
- **Таинственный лес** для [эльфов](#) и [франгоров](#)
- **Поместье крови** для [весперианов](#), [ликанов](#) и [демонов](#)

Лагеря фракций, хоть и выглядят по-разному, но по сути очень похожи.

В каждом обязательно присутствуют:

[Склад, rpg](#) и [Банкир, rpg](#), предоставляющий услуги [Склада](#) и [Валютного аукциона](#).

[Аукцион, rpg](#) и [Аукционист, rpg](#), предоставляющий доступ к [аукциону](#).

[Кузнец, rpg](#) и [Кузнец, rpg](#), предоставляющий весь комплекс услуг по [улучшению снаряжения](#), а также все доступные операции с [самоцветами](#).

[Тренер\\_питомцев, rpg](#) и [Дрессировщик, rpg](#), позволяющий произвести все возможные операции с [питомцами](#).

[Почтовый ящик, rpg](#) и [Почтовый ящик, rpg](#)

[Репутационный агент, rpg](#), выполняющий те же функции, что и Мастера [почета фракций](#) в [Хоссингере](#).

[Великий мастер, rpg](#) и его чучела - НПС, предоставляющий возможность получать предметы для улучшения значений [мастерства](#) и [сопротивления](#).

# Особая тренировка, молитва и банкет

[Бастيون\\_львиных\\_сердец.jpg](#)

Лагерь львиных сердец

[Таинственный\\_лес.jpg](#)

Таинственный лес

[Поместье\\_крови.jpg](#)

Поместье крови

В каждом из трех лагерей фракций можно поучаствовать в особой [тренировке фракции](#).

Тренировки (а также молитвы и банкеты) доступны игрокам 40+ уровня. Это один из способов получения очков почета [фракции](#) и очков [опыта](#) за нахождение в определённом месте.

Чтобы начать тренировку, нужно обратиться к мастерам почета фракции в [Хоссингере](#) или к репутационным агентам в каждом из лагерей Долины бризов.

[Крис\\_Кинг.png](#) or type unknown

Крис Кинг в Лагере львиных сердец

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

Шон в Таинственном лесу

[Стэнли.png](#) found or type unknown

Стэнли в Поместье крови

Мастера почета также помогут приобрести множество полезных предметов для развития персонажа и упрощения игрового процесса: [камни атаки духа](#), [скакунов](#), свитки для [походов питомцев](#) и т.д.

Для увеличения количества очков опыта, получаемых за тренировку, можно использовать [Плод забвения.png](#) [Плоды забвения и Эльфийская ягода.png](#) [Эльфийские ягоды](#).

Раздобыть эти предметы можно несколькими способами:

- Раз в неделю получить в подарок в магазине [Даров Шалии](#)
- Получить при открытии [Ягоды памяти](#)
- Приобрести у мастера почета Оду или Гимн Восхваления и, открыв его, получить некоторое количество Плодов забвения
- Выполнить ежедневное задание "Письма" в Долине Бризов
- Получить в награду за убийство Кровавых чудищ в Охотничьих угожьях Долины бризов

## Охотничьи угожья

[Кровавое\\_чудище.jpg](#)

Охотничьи уголья - особая область Долины бризов.

Это зона свободного PvP: за убийство любого игрока в этой зоне убийце не начисляются штрафные очки [ПК](#).

Также в этой зоне можно встретить уникальных мобов - Кровавых чудищ.

Они появляются ежедневно с 12 до 24 часов (по шесть мобов на каждый канал), убиваются с помощью авто-атаки и возрождаются через 2 часа после убийства.

В награду за убийство чудища можно получить полезные предметы:

- [Рунический кристалл.rpg](#) Image not found or type unknown Рунический кристалл (несколько штук) - каждый рунический кристалл содержит 5 Эльфийских ягод
- [Плод забвения.rpg](#) Image not found or type unknown Плоды забвения

## Ежедневное задание: Письма

[Филистиан.rpg](#) Image not found or type unknown

Взять это задание можно у [НПС Филистиан](#) на Ферме в

Долине бризов.

Суть задания проста: игроку необходимо посетить мастеров почета всех фракций в Долине, а также Таинственного охотника, найти которого можно в Охотничьих угодьях, и передать им письма.

Награда за выполнение задания: 15 [Плод забвения.rpg](#) Image not found or type unknown Плодов забвения и некоторое количество очков [Опыт1.rpg](#) Image not found or type unknown опыта

## Наблюдатель питомцев

Эксперт по питомцам появляется в Охотничьих угодьях ежедневно в 14:00 и 23:00 и стоит в течении 30 минут.

Он поможет оценить питомца игрока и даст в подарок Сферу питомца (уровень сферы зависит от уровня персонажа).

# Великий мастер и его чучела

Рейн Руссо [rpg](#) or type unknown Астония Божественная [rpg](#) or type unknown

Кровавый Расти [rpg](#) or type unknown

Мастер Рейн Руссо в Лагере  
львиных сердец

Мастер Астония Божественная в  
Таинственном лесу

Мастер Кровавый Расти в Поместье  
крови

Великие мастера присутствуют в каждом из трех лагерей фракций.

## [Познание сущности.rpg](#)

У них можно купить предметы, при использовании которых на игрока накладывается особый эффект **Познания сущности**.

## [Обмен сущностей.rpg](#)

Находясь под воздействием этого эффекта, игрок должен атаковать одно из семи чучел стихий, находящихся в лагерях фракций, получая, таким образом, предметы для прорывов [мастерства и сопротивления](#).

Существует несколько видов предметов для каждой стихии. Все они отличаются временем действия: чем дольше действует предмет, тем больший почет [фракции](#) нужен для его получения.

## [Прогресс обучения.rpg](#)

После использования предмета игрок оказывается под действием эффекта тренировки: авто-атакуя чучело соответствующей стихии, игрок накапливает уровни эффекта "Прогресс обучения". Когда они достигают сотни - прогресс обучения сбрасывается до нуля, а в [инвентарь](#) игрока падает предмет для прорыва уровней мастерства и сопротивления соответствующей стихии.

Входить в состояние обучения можно не чаще, чем раз в восемь часов.

# Достижения в Долине бризов

В Долине бризов можно получить несколько [достижений](#).

Все они выполняются по цепочке: получить следующее достижение невозможно, если не было получено предыдущее.

- **Великий охотник** - Открыть 300 рунических кристаллов (падают с кровавых чудищ в Охотничьих угожьях)
- **Ценитель ягод:**
  - В течение суток употребить 1200 эльфийских ягод (выполняется только **без VIP-статуса**)
  - Находясь под воздействием эффекта "Восхваление (можно приобрести у мастера почета фракции в каждом из лагерей), в течение одного дня получить опыт по 180 раз в каждом из лагерей фракций в Долине бризов
- **Повелитель леса** - шесть раз получить оценку своего питомца у Эксперта по питомцам в Охотничьих угожьях
- **Вожак убийц** - убить 50 персонажей в Охотничьих угожьях за один день

# Мираж Долины бризов и Зимние ВЫСОТЫ

[Зимние высоты.png](#) Image file type unknown

Помимо обычной Долины бризов существуют еще две особые локации для автобоя: **Мираж Долины бризов** и **Зимние высоты**.

Чтобы попасть в них - необходимо обратиться к телепортисту Елизавете, найти которую можно рядом с Сумеречными покоем в [Хоссингере](#).

Мираж Долины бризов ничем не отличается от обычной Долины: в нем присутствуют те же НПС и мобы, включая Кровавых чудищ в Охотничьих угожьях.

Попасть в Мираж могут **только игроки обладающие VIP-статусом**.

**Зимние высоты** - аналог Долины бризов для низкоуровневых игроков. Мобы в этой локации предназначены для игроков 40-. Здесь нельзя найти Мастеров почета фракций и других нпс.

Чтобы попасть на Зимние высоты **необходимо обладать VIP-статусом** или **накопить 60 очков активности**.

---

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

# Острова Свободы

Острова свободы - игровая локация рекомендованная для персонажей 80+ уровня. Уровень монстров: 81-90.

[Острова свободы.rpg](#)

*Пираты называли острова Свободы райским местечком и свободной землей. Благодаря усилиям трех могущественных торговых компаний они были весьма богатым регионом. Но пришедшие с севера холодные ветра уничтожили этот райский край. Лютые холода унесли жизни многих местных жителей. Те, кто привыкли в сытые времена жить легкой жизнью, теперь в открытую промышляют разбоем.*

Игрок попадает на Острова Свободы выполняя цепочку квестов основной линии, которая появляется автоматически как только игрок достигает 80 уровня.

## Не игровые персонажи:

- [NPC](#), с которыми взаимодействует игрок при выполнении квестов
- НПС-проводники в подземелья
- Мнемолиты телепортации
- Представители Торгового союза для выполнения [Торгового путешествия](#)

## Телепортация:

- Крепость китобоев
- Алые рифы
- Остров пиратов
- Остров льдов
- Поселение мастеров
- Старая лесопилка

## Мировые боссы

На Островах можно встретить мировых [боссов](#), за убийство которых можно получить ценную награду.

Список боссов	
Босс	Уровень
Вожак ледозубов	85
Гном-прокаженный	85
Жертва духа бездны	85

## Входы в подземелья :

- [Тенегорье мастеров](#) - поход за снаряжением для игроков 75+ уровня. Помимо снаряжения в ходе похода можно получить ресурсы для [профессий](#). Вход: НПС Баффет в Поселении мастеров.
- [Пик Стихий](#) - предназначен для игроков 85+ уровня, имеет 3 уровня сложности. Попасть в данж можно только в составе [рейда](#). В награду за прохождение можно получить очки [славы героя](#), синее снаряжение 85 уровня, предметы для обмена на [снаряжения](#), редких [питомцев](#) и [скакунов](#), Части одежды элитного воина, которые можно обменять на [Снаряжение героя](#) 85 уровня. Вход: Переход к Пику Стихий на Острове китобоев.
- [Вторжение древних](#) - поход-событие для персонажей 60+ уровня, доступно 10 раз в день и только в специально отведённое время: 13.00-13.30, 17.00-17.30, 21.00-21.30 (в это время появляются НПС, с помощью которых можно принять участие в защите Островов свободы).

## Особенности локации:

- на Островах свободы имеются [ежедневные квесты](#).
- каждую среду в 22:00 на 5 канале появляются [Зодиакальные боссы](#) 85 уровня.

# Волшебная пустошь

[Волшебная пустошь.png](#)

**Волшебная пустошь** - игровая локация рекомендованная для персонажей 70+ уровня. Попасть туда можно и раньше, однако уровень монстров рассчитан на высокоуровневых игроков. Волшебная пустошь является частью [Долины триумфа](#) - крупной игровой локации, в которой расположена столица.

В Пустоши нет квестов, только монстры и ресурсы.

Волшебная пустошь состоит из 3-х областей:

- Руины города магов - разрушенная башня, вокруг которой до сих пор происходят странные вещи. Город магов был воздвигнут посреди Волшебной пустоши, где находилось множество месторождений криолитов. В эпоху расцвета магии почти все месторождения криолитов были полностью истощены.
- Кристальная долина - узкий каньон в котором находится вход в [Шахту тёмных гномов](#).
- Земли раздоров - пустынные земли.

## Не игровые персонажи:

- [Склад](#) Бонни недалеко от телепортиста Волшебной пустоши
- Торговец зельями Салидор Сарх. Можно купить зелья на [ОЗ](#) и [ОМ](#) до 60 уровня. Находится недалеко от телепортиста Волшебной пустоши.
- Мнемолиты телепортации и [НИПы](#)-телепортисты
- [Страж Мира](#) - НПС, который нападает на персонажей с [красным ником](#).

## Телепортация:

- Волшебная пустошь
- Руины города магов

В Руинах города магов стоит кристалл телепортации. Но в волшебную пустошь телепортирует НПС Питерс. так же через него можно зайти на [базу](#) своей гильдии или приобрести предметы для перемещения.

# Ресурсы

## Ресурсы 8 уровня для профессии Травник

Ресурсы для профессии [Травник](#):

- Цветок кошмаров
- Проклятый цветок

[Волшебная пустошь\\_травник.png](#)

## Ресурсы 6 уровня для профессии Рудокоп

Ресурсы для профессии [Рудокоп](#):

- Железная руда

[Волшебная пустошь\\_руда.png](#)

# Входы в подземелья

[Шахта Тёмных Гномов](#) - для игроков 75+ уровня. В походе падает снаряжение 75+ уровня и предметы для [закаливания](#) снаряжения. Вход в Кристальной долине через НПС Бледный Дайерс.

# Особенности локации:

- отсутствие квестов
- каждый вторник в 22.00 на 5 канале в специально отведённых точках появляются Сильные [колдуньи](#) Пламя, Гамила, Кайя.
- каждую среду в 22.30 на 5 канале в Кристальной долине появляется **Дредноут легиона штормов**, который везёт Реддита-изгнанника в Руины города магов. Если корабль достигает верхушки башни, то там появляется летающий босс - Реддит-Изгнанник.

# Чаща Сна

[Чаща\\_сна.jpg](#) or type unknown

**Чаща сна** - игровая локация рекомендованная для персонажей 60+ уровня. Попасть туда можно и раньше, однако уровень монстров и квестов рассчитан на высокоуровневых игроков. Уровень монстров: 60-78.

Следует помнить, что Чаща сна - место не для слабаков. Постоянные набеги пиратов с моря на лагерь беженцев не дают покоя местным жителям. У Эльфов Изумрудного озера тоже не всё гладко: назревает конфликт между Илианте Божественной и Старейшиной Найленом. А на Востоке Чащи сна - в обители Орков свои проблемы, которые могут доставить беспокойство как самим троллям и эльфам, обитающим в разных уголках Чащи, так и Ордену Львиных Сердец.

Географически Чаща располагается на юге материка и условно делится на 3 области, разделённые обрывами, Изумрудным озером и Рекой Невозвраткой:

- Юго-Восточные земли: лагерь беженцев, Ядовитый лес, Руины на отмели, Изумрудное озеро и Очи грумтара.
- Северные земли: Святой колодец, Жертвенный алтарь, Склеп Конбосса, Каменный колодец, Кровавый путь, Склеп братьев
- Западные земли: Отделенные горами Ночная долина, Кровавый Череп, Храм Кулькана, Путь предателя, Заброшенный склеп

В Чашу сна игрок попадает выполняя цепочку [квестов](#) основной линии, которую можно взять у Главы Львиных Сердец Моуэна в Зале славы в Хоссингере.

## Не игровые персонажи:

- [НИПы](#), с которыми взаимодействует игрок при выполнении цепочки квестов.
- [Склад](#), на Приутёсье
- Торговец зельями Анита. Находится в Лагере беженцев. У него можно купить зелья до 60 уровня.
- Торговец оружием Погг в Лагере беженцев - Можно [усилить](#) своё снаряжение, а так же купить базовое оружие.
- Торговец доспехами Лео в Лагере беженцев - Можно [усилить](#) снаряжение, заново [оценить](#) его, совершать манипуляции с [самоцветами](#): вставить в снаряжение, извлечь, а так же соединить несколько самоцветов.

- Лавочник Гонсалес в Лагере беженцев - можно купить еду 20 и 30 уровня для восстановления ОЗ и ОМ. А так же предметы для [Травника](#), [Алхимика](#), [Повара](#), [Рудокопа](#) и [Ремесленника](#).
- [НПС](#), для обмена Кубков Вирси и Кубков духа Вирси на [свитки навыков](#) Лесли и Сидила (кубки Вирси не выпадают после обновления "[Рождение Хаоса](#)")
- [НПС](#)-проводники в подземелья
- Мнемолиты телепортации и НИПы-телепортисты
- [Страж Мира](#) - НПС, который нападает и почти всегда убивает персонажей с красным ником.

## Телепортация:

- Лагерь беженцев
- Изумрудное озеро
- Ночная долина
- Кровавый череп
- Кровавый путь
- Приутёсье

В лагере беженцев находится 2 телепорта:

- Мнемолит Лагеря беженцев
- Телепортист Освальд. Помимо того, что он телепортирует к другим Мнемолитам, через него можно зайти на [базу](#) своей гильдии или приобрести предметы для перемещения.

## Ресурсы

### Ресурсы с 6 по 7 уровень для профессии Травник

Ресурсы для профессии [Травник](#)

[Наца сна травник.png](#)

6 уровень:

- Зелёная агава
- Водоросли грёз
- Дожделист
- Дерево какао

- Цветок сна
- Зелёная ягода

7 уровень:

- Алый лотос
- Росянка
- Кровавая лилия
- Могильная лиана
- Змеесерд
- Иллифин

## Ресурсы с 4 по 5 уровень для профессии Рудокоп

Ресурсы для профессии [Рудокоп](#)

[Наца\\_сна\\_руда.png](#) known

4 уровень:

- Цинковая руда

5 уровень:

- Свинцовая руда

## Входы в подземелья:

- [Берег юности](#) - для игроков 70+ уровня: основной способ добычи камней душ [питомцев](#), а так же [навыков](#) для питомцев. Вход у Хикса в Ядовитом лесу.
- [Война Предков](#) - поход доступный игрокам 60+ уровня каждую пятницу. Вход в Кровавом черепае, НПС Агрон Ланди.
- [Окрестности склепа](#) - поход за [снаряжением](#) 60-64 уровней. Помимо снаряжения можно получить ресурсы для [сопротивлений](#), душу [питомца](#) - Скелет тираннозавра. Вход в районе Изумрудного озера, НПС Привратник Огден.

- **Склеп предков** - поход за снаряжением 65-69 уровней. Помимо снаряжения, можно получить ресурсы для сопротивлений, душу редкого питомца - Хранитель гробницы. Вход в Храме Кулькана, НПС Привратник Шерман.
- **Подземный город** - зона свободного PVP: за убийство игроков не начисляются штрафы. В Подземный город можно войти каждый день с 18.00 до 24.00 со 2 канала с помощью специального кристалла. Вход - Руины на отмели.

## Мировые боссы

В Чаше можно встретить множество **боссов**, за убийство которых можно получить ценную награду.

Список боссов	
Босс	Уровень
Бестия	62
Падший гигажаб	62
Зелёный дракон	68
Старший огненный призрак	66
Первосвященник Соларина	68
Когтистый змей	68
Бешеный людоед	71
Дух стелы	64
Страж древнего города	76
Безумный сокол	78
Моховик	78
Тарраск	70
Джилл Оловянный коготь	80
Скелла Цветок-Людоед	68
Кровавый демон Айлин	78

## Особенности локации:

- локация доступна с 20 уровня персонажа, но в игровой процесс включается лишь на 60;
- разнообразие ресурсов (травник, рудокоп);

- каждый вторник в 22.00 на 5 канале в Зброшенном склепе появляется [Сильная колдунья Юи](#)
  - каждую среду в 22:00 на 5 канале появляются [Зодиакальные боссы](#) 75 уровня
  - Раз в 10 часов появляются души [питомцев](#) Селариона (Кровавый путь) и Штормиона (Храм Кулькана). Их появление сопровождается сообщением в Мировой чат
- 

[На сайт игры](#)

# Обновления

Тут содержится краткое описание игровых обновлений установленных на сервере

# Четвёртый, сезон арены!

28.02.2024г Пауэлл с Зала Славы по приказу Остина Апелио объявляет о старте нового, четвёртого, сезона арены. А вот и подробности:

## Снаряжение 4 сезона арены:

- Добавлено снаряжение 4 сезона арены. Снаряжение 90 уровня и доступно только за рейтинг в боях арены 3х3;
- Снижены требования по рейтингу для приобретения снаряжения и предметов для его улучшения:
  - Поножи, пояс — 2400;
  - Шлем, доспех — 2450;
  - Оплечье, наручи — 2500;
  - Сапоги — 2550;
  - Оружие — 2600;
- Особый обмен на снаряжение сезона будет требовать Кристалл воина (Сокровище победителя — предмет более не актуальный для обмена, его можно продать НИП или уничтожить);
- Добавлено улучшение снаряжения всех предыдущих сезонов арены;
- Убрана возможность комбинирования аренного оружия 85 уровня с зодиакальным оружием 85 уровня;
- Добавлено улучшение комбинированного оружия 85 уровня до комбинированного оружия 90 уровня;
- Добавлено улучшение зодиакального оружия 85 уровня до зодиакального оружия 90 уровня;
- Добавлена возможность комбинирования аренного оружия 90 уровня с зодиакальным оружием 90 уровня;

## Снаряжение прошлых сезонов:

- Третий сезон арены добавлен к НИП Виктор;
- Снижены требования к почету для покупки снаряжения I\II\III сезонов арены с 8го до 5\6\7 соответственно;

## Прочие изменения:

- Убрана возможность получения воплощения Бога Хаоса за сражения в боях арены 6х6;
- Обновлено титулы за рейтинг;

- Персонажи до 74 уровня могут набрать не более 1799 очков рейтинга;
- Персонажи 75—84 уровней могут набрать не более 2049 очков рейтинга;
- Персонажи 85—89 уровней могут набрать не более 2299 очков рейтинга;
- Персонажи 90 уровня могут набрать не более 3000 очков рейтинга;

Ограничения расширены с целью разделения разных уровневых групп игроков в тестовом режиме и могут корректироваться в ходе сезона.

---

[На сайте игры](#) type unknown

# Рождение Хаоса

«Рождение Хаоса» изображение №1

Глобальное обновление «Рождение Хаоса» новая веха в истории Эйры. Значимый и переломный момент в развитии и становлении этого мира.

Итак, по всем изменениям по порядку:

## 1. Новая раса — демоны.

- Данная раса имеет персонажей мужского и женского пола и принадлежит к братству крови. **Активный класс "Душегуб"**, бьющий стихиями земли и огня, наносящий урон с течением времени и направленный на ослабление противника. Душегубы имеют три ветки развития: Мука, Пламя, Власть.

## 2. Новые локации — Первые земли, Эльдарам.

- В результате нападения Легиона Штормов Вольная гавань, Пески забвения, Дымчатая пустошь, Темнолесье и еще некоторые локации будут закрыты для доступа. Персонажи при входе в игру будут перенесены из этих локаций в «Первые земли».
- Также была закрыта часть подземелий из-за нападения Легиона Штормов: Форт Ротулор, Каньон Фараонов, Арена душ. Входы в следующие подземелья были перенесены в Хоссингер: Маяк, Замок Велькиан, Подземная Тюрьма и Башня вечности.
- Большинство неигровых персонажей перебрались в Хоссингер и радуют игроков своим присутствием уже там.

## 3. Система Богов.

- В данном обновлении откроются лишь пять Богов: **Богиня удачи, Бог войны, Богиня цветов, Бог огня и Бог хаоса.**
- При достижении 70-го уровня светлой или тёмной веры у каждого персонажа появится возможность выбрать конкретное Божество для своих молитв.
- У каждого из Богов потребуется прокачивать уровень почёта. Сделать это можно, пожертвовав очки веры определенным НПС в Трихраме Хоссингера. Помимо очков веры, Боги примут и специальные предметы (Знаки доброго духа), получить которые возможно,

участвуя в разных игровых активностях: начиная от прохождения рейдовых подземелий на высоких уровнях сложности, заканчивая убийством мировых РБ. Также Знаки доброго духа будут доступны из «Дара свидетельство чуда», получаемого ежедневно у Остина Апелио.

- Особо отличившиеся по итогам недели игроки смогут сами стать воплощениями Богов. Они получают возможность на некоторое время превращаться в них для борьбы с монстрами или другими игроками.

Но стать воплощением будет непросто: помимо высокого места в рейтинге божественного почёта, необходимо занимать ещё и «топовое» место в другом рейтинге – для каждого Бога будет характерен свой рейтинг.

Игроки, ставшие воплощениями, смогут использовать силы Богов всего неделю и по 5 минут в день. А тот Бог, чей аватар получит больше всего молитв, сможет получить милость бога и подарки в виде кристаллов застывшего пламени, осколков магической скалы или кристалла стихий.

#### **4. Новый рейдовый поход — Гавань в огне.**

- Доступен для персонажей 90 уровня, вход осуществляется от 12 до 18 игроков.
- Награда: снаряжение героя 88 уровня, слава героя, Знаки доброго духа, очки опыта и веры.

#### **5. Новый поход — Остров ночи (аналог Испытания богов).**

- Вход: ежедневно в период с 12:00-13:00, с 15:00-16:00 и с 19:30-22:30, через систему подбора отряда.
- Награда: большое количество опыта и веры.
- Можно зайти раз в день, суммируется до 3 раз.

#### **6. Новый поход — Врата бездны.**

- Доступен для игроков 30 и выше уровня. Вход через автоподбор или через НПС в Селе виноделов.

#### **7. Новый способ посещать походы за снаряжением.**

Случайный поход-вызов, разделенный на три уровня сложности:

- Случайный поход-вызов I: Врата бездны, Маяк, Замок Велькиан;
- Случайный поход-вызов II: Окрестности склепа, Склеп предков, Тюрьма;

- Случайный поход-вызов III: Древняя гробница, Башня вечности, Шахты тёмных гномов, Тенегорье мастеров.

#### **8. Появились случайные походы двух типов: «Случайный разлом» и «Колесо судьбы».**

- «Колесо судьбы»: 12:00-12:30, 14:00-14:30, 16:00-16:30, 18:00-18:30, 20:00-21:00, 22:00-23:00;

- «Случайный разлом»: 15:00-15:30, 19:00-20:00, 23:00-00:00.

#### **9. Вторжения «Забывтого Легиона».**

- Время захода: 13:00, 17:00, 21:00 в локации Эльдарам. Прохождение осуществляется в группе от 3 и более персонажей.

#### **10. Изменено время проведения некоторых событий.**

- Каждую среду в период с 12:00 до 23:00 открывается «Цитадель ночи». Зайти туда можно с помощью быстрого формирования отряда или через НПС 3 раза. Награда — много опыта, веры и руны 2-го уровня.

- «Война предков» - поход доступный игрокам 60+ уровня, в котором попробовать свои силы можно будет не более 3 раз в пятницу с 12:00 до 23:00.

- Записаться в поход «Карнавал кошмаров» можно будет только во вторник, с 12:00 до 23:00. Доступно 3 раза.

- «Ярмарка кошмаров» останется открытой лишь по субботам с 12:00 до 23:00.

- «Пристанище мудрецов» - каждое воскресенье 18:00-23:50.

Изменены ежедневные задания: за первый раз в неделю можно получить 400% дополнительного опыта и веры. Награда с 60-го уровня.

#### **11. По четвергам 19:00-21:00 около сумеречных покоев будет проходить «Экзорцизм Хоссингера»**

- Это серия событий, состоящая из трех частей. Могут участвовать более 60-ти игроков. Награда: очки опыта и веры.

#### **12. Изменение цен на усиление.**

- Повышена стоимость улучшения снаряжения 30-59 уровней и снижена для 60+ уровней.
- Качество снаряжения (цвет) отныне не влияет на цену переноса (влияет исключительно уровень).
- Понижена цена переноса большинства снаряжений.

### 13. **Дополнительная подпись и комментарии к друзьям.**

Теперь в интерфейсе друзей можно добавлять персональные комментарии.

Другу можно добавить псевдоним. Также можно переключать между «именем» персонажа и псевдонимом.

Персональную подпись можно увидеть при наведении на «имя» персонажа.

### 14. **Изменения в снаряжении.**

- Изменено название сета на Знаки Рыцарей Львиных Сердец — «Снаряжение молодого героя». Уровень усиления +9. Нельзя увеличить количество атрибутов.
- Удален подготовительный сет героя.
- Добавлен новый сет легендарного героя — Сет 4-го порядка. Для 88 уровня.
- [Сеты героя](#) и подобное можно приобрести у НПС в Хоссингере, в Зале славы.
- Условия ношения уровня сета героя-новичка снижено на 15 уровней (сейчас он доступен на 60 уровне).
- Снижен уровень второго сета опытного героя на 2 уровня (сейчас доступен на 75 уровне).
- Увеличено количество атрибутов на сетах первого и второго порядка.
- Убран обмен снаряжения за осколки.
- Уровни изначального синего снаряжение изменены на 30, 60 и 75-е.
- Вместе с улучшением снаряжения можно переносить уровень заточки, сохранить оценку (в том числе тщательную) и закаливание предметов. Свойства могут быть перенесены с более низкоуровневых сэтов на более высокоуровневые.

### 15. **Улучшение бижутерии.**

- В бижутерии 85+ можно увеличить статьи в 2,4 раза.
- 78 оранжевая (золотая) бижутерия может быть усилена до 85 уровня.
- Бывшую 85 оранжевую (золотую) бижутерию можно улучшить до усиливаемой.
- На уровнях заточки +3□+6□+9□+12 появится ячейка для камня-самоцвета. Всего их 4.
- Во все ячейки можно вставлять как старые (не привязанные к конкретному типу снаряжения), так и новые камни. Новые камни-самоцветы могут вставляться только в бижутерию. Блеск самоцветов не влияет на крылья.

## 16. Появились три новых камня-самоцвета.

- Янтарин: Увеличивает силу ПВЕ.
- Оливин: Повышает эффективность лечения.
- Аметрин: Снижает скорость расходования боевого духа в бою.

Новые камни можно получить исключительно в результате сплавки определенных камней. Результат сплавки закреплён.

Янтарин, Оливин и Аметрин могут быть сплавлены из четырех камней определенного вида и специального плавителя «эфира».

- Высший уровень новых камней — 5.

## 17. Появились новые рецепты для некоторых профессий.

Взять их можно в Хоссингере.

## 18. Цветочница Сара дает новый квест.

## 19. Переехавший из Вольной Гавани в Хоссингер Генри теперь дает квест «Жизнь Хоссингера».

- За него можно получить много опыта. Этот квест заменил задание «Жизнь Вольной гавани».
- Первые 10 квестов «Жизнь Хоссингера» дают в 3 раза больше опыта, чем остальные.
- В случае если квесты не будут сделаны, они копятся до 30-ти.
- В случае если отменить квест, количество квестов уменьшится на 1.
- Для игроков 60+ открыта возможность отправлять питомца в поход «Жизнь Хоссингера».

## 20. Улучшение боевого духа.

- Новая функция улучшения боевого духа «Бесстрашие» ослабляет получаемый урон от ответных ударов. С каждым уровнем ослабляет получаемый урон на 3%. Всего 12 уровней. Можно открыть после 8-го уровня общего улучшения камня духа.
- «Непоколебимость»: ранее давалось 0,3%, критической защиты за уровень, теперь же этот показатель увеличен до 1% с каждым уровнем.
- «Оберегание» (изначально при включении руки каждый уровень снижал входящий урон на 180) изменено на повышение сопротивления на 4 с каждым уровнем и переименовано в «Сопротивление всех стихий».

- Количество улучшения увеличено с 6 до 8. На 8-м уровне можно включить 5-й эффект.
- Получать предметы для улучшения функций боевого духа и улучшать их теперь доступно лишь с 75 уровня.

## **21. Изменения в таверне.**

- Таверна отныне расположена в Хоссингере. Там же появились новые ежедневные задания таверны Хоссингера, например, Чарли с радостью выдаст задания «Тоска барда» и «Овца Кайсы», а также Чарли будет ежедневно выдавать задание на истребление монстров.
- У Пьянчуги Уотта появился новый квест основной линии.

## **22. Питомцы 90-го уровня силы и синего качества могут быть улучшены до питомцев фиолетового качества.**

- У фиолетового питомца характеристики имеют более высокие приросты. Уменьшение входящего урона от массовых атак до 95%. Таланты питомца могут быть подняты до 15 уровня.
- Чтобы превратить питомца в фиолетового, надо иметь исходник с 90 ур. силы, с оценкой не менее 6500 и 10 штук «Небесной травы».
- 1 шт. «Небесной травы» можно приобрести за 1 бриллиант золотых монет и 1 «Божественную ленту», падающую с босса в мирной долине.

## **23. Система изменения внешности питомцев.**

- Изменить внешность питомца можно в Хоссингере у Хикса.
- Для изменения внешности нужен другой питомец и «Трава призраков».
- Получившийся питомец будет обладать всеми характеристиками (статами, навыками, талантами, оценкой) одного питомца, а внешностью — другого.
- Смена внешности доступна неограниченное количество раз, при этом питомец, с которого копируется внешность, исчезает.
- «Траву призраков» с небольшим шансом можно получить в Мирной долине.

## **24. Увеличено количество закрепленных ячеек для навыков у питомцев.**

- В случае если открыто 3 (и более) ячеек (атакующих или вспомогательных), имеется возможность закрепить ещё один дополнительный навык. Для этого потребуется 3 «Кристалла навыка 2 ур.».
- Удаление закрепления ничего не требует.

## 25. Камень духа.

- Внесены изменения использования улучшенного камня духа, а именно *Источник чистого света*: для его применения необходим пятый уровень вельможи.

## 26. Автобой.

- Теперь доступно две вкладки автобоя, сменить и настроить вкладки можно через сочетание клавиш Shift+C.

## 27. Смена имени.

- В данном обновлении невозможно сочетать кириллицу и латиницу при смене никнейма.

## 28. Изменения в квестах милости и удачи.

- Удача: теперь можно увеличить последовательность заданий удачи до 30 раз. Каждое увеличение дает 20% опыта.
- Существует 2 способа увеличить последовательность заданий удачи:
  1. 5 попыток в день, стоимостью в 66 очков удачи каждый (выше вероятность увеличить последовательность на 1 раз, ниже вероятность — на 2 раза).
  2. Волчки удачи — каждый второй увеличивает последовательность заданий удачи.
    - Выполнения личных заданий удачи (использование волчков удачи повышает вероятность получить личное задание удачи), может увеличить последовательность заданий удачи на 5 или 10 (однако не более чем до 30).
    - 1-ое, 11-ое, 21-ое и 31-ое число каждого месяца - это день мировой удачи. Если выполнить задания Милость Селены и Милость Соларина и 2 задания удачи, можно получить дополнительный опыт.

## 29. Изменены прорывы веры.

## 30. Элементальное снаряжение, 85 золотые наручи и сапоги получили некоторое увеличение в базовых характеристиках.

## 31. Изменение оберегов.

- *Оберег покоя*: добавлена возможность 7-го и 8-го превращения. Теперь максимальный уровень улучшения — 90-й.
- *Оберег ярости*: добавлена возможность 7-го и 8-го превращения. Теперь максимальный уровень улучшения — 90-й.
- Отменено ограничение, запрещающее улучшать оберег с помощью нумий не более 100 раз в день. Игроки также могут улучшать оберег бесплатно до 10 раз в день.

- Теперь за выполнение походов-вызовов 3 уровня с некоторой вероятностью можно получить *Талисман знаний*, с помощью которого игрок может получить *Талисман знаний: Ярость* или *Талисман знаний: Покой*.

- *Талисман знаний: Ярость*. Его можно использовать вместо золотых монет, чтобы улучшить *оберег ярости* нужным образом. Также его можно обменять у Великого мастера берегов на запечатанный сверток.

- *Талисман знаний: Покой*. Его можно использовать вместо золотых монет, чтобы улучшить *оберег покоя* нужным образом. Также его можно обменять у Великого мастера берегов на запечатанный сверток.

- Уровень снаряжения, подходящего для усиления оберега, ограничен только по минимальному уровню, но не по максимальному.

- Предметы для повышения ранга оберега покоя могут быть приобретены у НПС за очки бога войны.

- За ежедневные походы больше нельзя получить знаки ярости и знаки покоя.

### **32. Изменение отображения лога боя.**

- Урон от кровотечения, горения и ответного удара теперь можно увидеть в логе боя фиолетовым цветом.

- Восстанавливающие (хилящие) скиллы вашего, как и других персонажей, будут обозначаться зеленым цветом в логе боя.

### **33. Изменена возможность смены канала.**

Теперь сменить канал можно через кнопку, находящуюся в левом нижнем углу под миникартой.

### **34. Изучение навыков.**

В данном обновлении навыки можно изучать сразу в книге навыков, а не у наставника класса. Однако для навыков 60+ ур. для их изучения, по-прежнему, необходимо снимать печать.

### **35. Упрощение усиления мастерства и сопротивления.**

- По достижению 40-го уровня, персонажи, выполнившие задания на прорыв сопротивления и мастерства, смогут совершенствоваться в любое время в любом месте. Через панель характеристик (С), закладки «Мастерство и сопротивление» нажмите на кнопку «Повышение мастерства», чтобы открыть меню для улучшения мастерства и сопротивления.

- При улучшении мастерства и сопротивления больше не требуется тратить энергию.

### 36. **Закаливание.**

- Увеличена вероятность удачного закаливания при использовании Осколков закаливания, а также повышена компенсация в случае неудачи при закаливании.
- Снаряжение фиолетового цвета можно использовать для активации синих и фиолетовых свитков закаливания.
- В случае удачного закаливания синим свитком, увеличены статьи.
- При удачном переносе на снаряжение переносится 100% указанного на свитке характеристики.
- Свитки для закаливания, как и остальные элементы для закаливания, можно получить за очки бога войны.

### 37. **Два новых почета.**

- Слава стража: можно получить за различную активность («Колесо судьбы», «Случайный разлом», «Земли Забвения», «Вторжения Легиона Штормов») Очки можно обменять на полезные предметы у Себвесты (Зал Славы).
- Очки смелости: можно получить за различную активность (Походы, Вторжение, Разломы и т.д.).
- За очки смелости и очки славы стража можно взять незакрепленные полезные предметы за золотые монеты.

### 38. **Терпение и энергия.**

- В интерфейсе добавлена функция обмена милости Шалии на энергию и терпение.
- Терпение и энергию можно пополнить ежедневно через функционал «Награда» с 18:00 до 22:00 по серверному времени.

### 39. **Изменены возможности переплавки питомцев.**

- Возможно выполнить у Хикса в Хоссингере.
- Возможность использовать пета с 1-го уровня и выше.
- На количество получаемых Душ питомца влияет только качество питомца.
- В результате переплавки можно получить Души питомца, которые обмениваются на Сущность питомца.
- Из Сущности питомца можно получить предметы для повышения характеристик питомца.
- Вероятность повышения характеристик питомца подобными сферами намного выше, чем предметами типа «Звезда долголетия» и т.д.

### 40. **Задания «Догонялки с Эганом», «Передислокация», «Тайны Хоссингера».**

- Снижены требования к уровню для получения награды.

- Изменено количество получаемых очков веры.
- Доступны для выполнения питомцев в «Приключения питомца».

#### 41. **Запечатанные свертки.**

- Грубую суть ярости можно обменять у Великого мастера оберегов на запечатанный сверток.
- Свидетельство давней войны и Доблесть предков можно обменять у Великого мастера оберегов на запечатанный сверток.

---

[На сайте игры](#) type unknown

# Война стихий

Глобальное обновление «Война стихий» установленное на сервер в 2021 году стало логическим завершением предыдущего обновления.

Новый рейд-поход **«Храм Бедствий»**, поле боя **«Сердце стихий»**, одиночный поход **«Древняя дорога в ад»** и многое другое — внимательно ознакомьтесь с информацией ниже, чтобы ничего не пропустить.

## Рейд-поход «Храм Бедствий»

«Война стихий» изображение №1

Испытай свои силы и силы своих друзей в новом рейдовом походе «Храм Бедствий»!

Попасть в это подземелье можно через Морина на северо-восточном дирижабле в Хоссингере. Для этого необходимо собрать группу игроков 85+ уровня в количестве 12-18 человек. Данж будет представлен в двух режимах — обычный и героический (с усиленным боссом), проход доступен раз в неделю.

Подземелье сложное и требует слаженных тактических действий команды. На входе Морин предлагает два квеста, взяв которые вы получаете итемы для прохождения данного похода. Далее длинный мост и вот вы уже находитесь в большой зале, где обитает Хнум Бог Бедствий, а также его спутница — Шарлотта, Королева зла. Ну и дополнительное веселье в виде огромных лоз или горгулий, которые с радостью утащат вас подальше и оставят без здоровья — вам обеспечено!

## Поле боя «Сердце стихий»

«Война стихий» изображение №2

Открывается новое поле боя Сердце стихий! Захвати флаг противника и не дай забрать флаг своей команды!

- Доступен игрокам от 45 уровня, разделено на три уровневых группы: 45-74, 75-84, 85-90;
- бои проводятся в режиме 12x12;
- заявку можно подать как в одиночку, так и в группе до 3-х человек;

- за участие игрок получит очки Ледяной долины;
- за очки Ледяной долины можно взять рецепты новых фиолетовых аксессуаров для 90 уровня;
- за первые две победы игрок может получить от 3 до 7 непривязанных предметов «Сияние огня и льда», необходимых для создания эпических аксессуаров 90 уровня;
- попасть в «Сердце стихий» можно во вторник, четверг, суббота в 00:00-01:00, 12:30-16:30, 18:00-23:50, по серверному времени (время изменено в тестовом режиме);
- время посещения «Ледяной долины» также изменено. Туда можно попасть понедельник, среда, пятница, воскресенье в 00:00-01:00, 12:30-16:30, 18:00-23:50, по серверному времени (время изменено в тестовом режиме). Уровневые группы в «Ледяной долине» остались без изменений;

## Одиночный поход "Древняя дорога в ад"

Это новый соло-поход, которого с нетерпением ждали все, кто уже прошёл 50 комнат «Дороги в ад». Попасть в первую комнату «Древней дороги в ад» можно только после убийства Духа Лени.

- Расписание и награждение за обе «Дороги в ад» изменены: они открыты каждую неделю с 12:00 понедельника до 21:00 воскресенья. Да, теперь данж нужно проходить 1 раз в неделю, а не два.
- Награды начальной «Дороги в ад» увеличены в два раза (падающие предметы, очки сопротивления, пепел).
- После того, как количество лепестков достигнет 486 тысяч, сила Розы может быть увеличена предметами из «Древней дороги в ад».
- За прохождение каждых 10 комнат в «Древней дороге» теперь можно получить «Коллекцию дороги в ад».

## Мираж Долины бризов

Поговорите с неигровым персонажем Елизавета в Хоссингире, чтобы отправиться в новую Долину Бризов. Для входа необходимо обладать VIP-статусом. Данная локация ничем не отличается от обычной Долины бризов.

## Сумка для скакунов

Теперь в инвентаре в разделе для моды, появилась [новая вкладка для скакунов!](#)

- В сумку могут быть помещены как наземные, так и летающие животные. Они могут вызываться из сумки. Также могут быть выбраны любимые, которые будут

вызываться автоматически.

- Появились новые навыки действий «Случайный скакун», «Случайный летун», позволяющие вызвать случайного скакуна или летуна из тех, которых Вы выделите для вызова. Навыки вызова можно будет перенести на панель быстрого доступа. Вы сможете легко менять ездовых и летающих животных. Незакреплённых животных вызвать данным навыком нельзя.
- Редактирование автопути: если в рюкзаке находятся только незакреплённые животные, Вы сможете передвигаться по автопути только пешком.

## Автопуть для предметов

На некоторых предметах появилась функция отслеживания, которая позволит игроку быстрее найти неигрового персонажа, который работает с данным предметом;

- При наведении курсора на предмет и нажатии сочетания клавиш Ctrl+Z персонаж автоматически отправится к нужному неигровому персонажу.

## Другие изменения

- Задание «Счастье правителя», стоимостью 10 золотых монет. Даёт все классовые бафы на 60 минут. Выдаёт НПС Эрни на дирижабле в Хоссингере;
- Эпические аксессуары 90-го уровня;
- Указ правителя Остина II и Указ правителя Остина III (доступны в обмен на осколки веры) у Остина Апелио в Хоссингере;
- «Примерочная» в игровом магазине (модные костюмы за данную сумму не предусмотрены к покупке. Будьте, пожалуйста, внимательными!);
- Новый функционал на сайте: смена пола (доступна будет всем классам и расам, кроме франгоров, убийц-ликанов, жрецов-ликанов; функция платная), восстановление удалённых предметов, продажа не востребуемых заказанных титулов.
- Автоматическая регистрация на арену 3x3 и бхб (рейтинг третьего сезона не сброшен, новое снаряжение не добавлено);
- Упрощена система Списка магических книг (все шесть уровней магических книг объединены в один уровень);
- При отсутствии Контракта всадника и использовании классовых навыков персонаж будет спешиваться с наземного скакуна;

## Некоторые изменения в классовых навыках и вере:

- В первую очередь были изменены описания некоторых навыков, талантов, древа рун на соответствующие действительности. Упрощены описания веры в навыках;

- Исправлен баг рун у многих классов;
- У класса «Бард» исправлено:
  - базовое время действия Пьеса: Отвага на 30 секунд с 16 секунд;
  - ошибка работы талантов на арене «Ритмы ветра», «Ритмы света», «Постижения потока», «Отпор ветрам», «Разделение потока», «Отпор свету»;
- У класса «Убийца» исправлена ошибка, при которой «Водоворот теней» не учитывал мастерство тьмы персонажа;
- У класса «Жнец» исправлено:
  - ошибка, при которой усиление атаки от эффекта «Танцующего с ветром» не исчезало после совершения атаки;
  - ошибка навыка «Ветер смерти» - теперь учитывается защита цели, а не самого жнеца;
- У класса «Жрец» исправлено:
  - в ветке «Холод» ошибка, при которой шанс наложить молчание у эффекта «Ледяная защита» был в несколько раз ниже заявленного;
  - в ветке «Холод» бонусы светлой веры за 1 и 40 синей энергии изменены на бонусы тёмной веры за 1 и 40 энергии.
  - эффект 90 энергии Силы Демонов заменён на снижение базовой защиты цели на 50%;
  - эффект сжигания ОМ навыком «Божественная воля» уменьшен на 60% от предыдущего значения;
  - базовый урон навыка «Божественная воля» увеличен на 70%;
  - эффект сжигания ОМ навыком «Карающий удар» уменьшен на 60% от предыдущего значения;
  - время действия эффекта сжигания ОМ навыком «Молитва сну» за 70 энергии Знака Богов длится 3 секунды;
  - базовый урон навыка «Молитва сну» увеличен до 200%;
  - базовое время чтения «Тайного проклятия» уменьшено до 1 секунды;
  - талант «Тайный холод» более не повышает шанс сжигания ОМ;
  - талант «Разъедающий холод» снижает максимум ОМ на 5% за уровень взамен удвоенного количества сожжённого количества ОМ.

Для обновления достаточно запустить патчер и он сам сделает все нужные изменения.

# Кровавая жатва

Обновление вышедшее в 2020 году принесло нам новый класс ближнего боя Жнец доступен для 2-х рас: весперриан и ликанов. Только Жнецы используют косу как своё основное оружие, а также могут притягивать к себе противников. В грядущем обновлении весперрианы и ликаны смогли освоить тайное учение — путь жнеца, которое основывается на силе стихий тьмы и ветра. Несколько ключевых моментов, которые вы должны знать о жнецах:

- Количество наносимого урона зависит от процента здоровья жнеца. Выполняя условия, можно увеличить урон или урон от критических атак и даже восстановить часть здоровья;
- Разницу между здоровьем противника и своим можно отследить, используя уникальную панель. Наведя на неё, можно узнать, что надо сделать, чтобы получить бонус. Также она меняет цвет в зависимости от уровня здоровья жнеца;
- Большое количество благословений и проклятий, которые являются личными либо массовыми;
- Умение притягивать к себе одного и более противника;
- Возможность наносить урон по площади, после чего оглушать противников;
- Возможность быть танком;
- Использует стихии тьмы и воздуха.

## Максимальный уровень персонажа

С повышением максимального уровня с 80-го до 90-го перед героями открылись новые непокоренные горизонты! Игрокам станут доступны новые навыки и таланты, а также легендарная и эпическая экипировка.

- Максимальный уровень персонажей увеличен с 80 до 90;
- Максимальный уровень веры увеличен с 90 до 100, добавлены новые 8 бонусов за веру и чёрные слоты под руны для каждой веры;
- У каждого класса появились новые навыки — для 85 и 90 уровня;
- Расширены все ветки талантов;
- Введена возможность создать камень 5 уровня и сделать крылья 4 уровня;
- Новая экипировка.

## Крылья

- С обновлением игроки смогут начать покорять новые горизонты и обзавестись новыми крыльями 4 уровня!
- Внешне изменены крылья гномов 1, 2, 3 уровня;
- Добавлена мода крыльев. На своего персонажа можно наконец-то примерить крылья

крови или камня, и в целом всех остальных рас.

## Тенегорье мастеров

Доступен с 80 уровня. Испытайте огненную страсть, а затем окунитесь в ледяное спокойствие — только будьте осторожны с резкими перепадами температуры!

- Зайти можно через NPC в новой локации «Острова свободы» или же через список походов;
- Доступен для игроков 80 уровня и выше;
- Можно получить экипировку 80-83 уровня.

Подробнее о походе в нашей базе знаний — [читать](#).

## Рейд-поход «Пик стихий»

Новый рейд-поход «Пик стихий» доступен игрокам 85 уровня и выше, количеством от 12 до 18 человек. Предусмотрено 3 режима сложности:

- Лёгкий (можно получить экипировку «синего цвета» 85+ ур., нет ограничений на вход);
- Нормальный (можно получить экипировку «Слава героя» 85 уровня. Ограничения: 1 босс 1 раз в неделю);
- Героический (можно получить экипировку «Слава героя» 85 уровня. Ограничения: 1 босс 1 раз в неделю).

Подробнее о походе в нашей базе знаний — [читать](#).

## Вторжение древних

Ежедневно в 14:00, 16:00, 18:00, 20:00, 22:00 и 00:00 на свободные острова нападают Древние — это бесстрашные бойцы Первого отряда и Шестого легиона. Об их появлении всех игроков оповещают в мировом чате.

После оповещения на свободных островах в течение получаса можно будет встретить NPC Нага-покровителя, Командира ледозубов и Жабуля-вожака. С их помощью отряд храбрецов может отправиться в один из трёх походов, в которых можно получить щедрую награду в виде опыта, веры, самоцветов 1 ур. (а при некоторых условиях даже 2 и 3 уровней), фиолетовых свитков переоценки и нумий.

Подробнее о походе в нашей базе знаний — [читать](#).

## Зодиакальные боссы

В новой локации «Острова свободы» игроки 80+ уровня смогут поучаствовать в сражениях с новыми зодиакальными боссами. Эти боссы появляются по средам с 22:30 до 00:00 (московское время).

Игроки могут сразиться с тремя новыми зодиакальными боссами 85 уровня и в качестве награды за победу получить 85-е зодиакальное оружие на случайный класс или кристалл для превращения 77-го зодиакального оружия в 85-е с каждого из боссов. Новые боссы также имеют защиту, которую можно снять только в случае атаки босса 45 игроками и более.

## Элементальные боссы

Новых элементарных боссов вы можете встретить в «Темнице стихий». Вход будет открыт каждый четверг с 21:30 до 22:50 (московское время). Попасть в «Темницу стихий» можно будет через NPC, которые появляются в стартовых локациях (о них вы узнаете из сообщений в мировом чате).

Для входа лидеру группы понадобится специальный ресурс — кристалл мага, который вы можете получить после двух убитых зодиакальных боссов на свободных островах в среду.

**Обратите внимание!** Для входа в 21:30-21:35 вашей группе понадобится 3 кристалла (до 18 игроков в рейде), для входа в 21:35-21:44 — 1 кристалл, а после 21:45 вход будет свободен для всех.

Вас ждет 7 боссов, соответствующих следующим стихиям: физика, земля, вода, огонь, воздух, свет, тьма. Внешне они ничем не отличаются от тех элементарных боссов, что уже есть в игре, но уровень новых выше, да и убить их сложнее.

Принцип дропа такой же: с определенного босса можно получить экипировку определенного вида, главное отличие — это уровень снаряжения, теперь он 85 ур., а также на нём есть дополнительные золотые статьи: +5% к критической атаке и +1% к шансу крита.

## Гильдии и базы гильдий

Новые постройки на базе:

- Военный институт (позволяет купить рецепт для создания зелья, усиливающего показатели игрока внутри Башни драконов);
- Академия рун (раз в неделю можно получить руны в зависимости от уровня навыка «Собиратель камней»);
- Доступна смена названия гильдии;

## Другие изменения

- Кроме глобальных изменений будет добавлены новые задания, питомцы, костюмы, монстры и прочее;
- Добавлены рецепты на изготовление аксессуаров 90 уровня (зеленого и синего качества);
- Для жнецов не предусмотрено снаряжение арены 50-70 уровня, поэтому данное снаряжение будет убрано из обмена и для всех остальных классов (персонажи, которые в данный момент имеют это снаряжение, в нём и останутся, у них оно не пропадёт), чтобы не создавать дисбаланс. Останется снаряжение 1 сезона и 2 сезона (75 ур.);
- Рейтинг арены, почет арены, очки Бога Войны и другие останутся за персонажем и сбрасываться не будут;
- Можно увеличить количество ячеек в рюкзаке со 120 до 180:  
Для расширения до 120 позиций необходимо звание Вельможи 7 ур.  
До 150 позиций необходимо звание Вельможи 8 ур.  
До 180 позиций необходимо звание Вельможи 9 ур.;
- Будет отключен навык у питомцев "Понимание";
- Добавлен обмен камней 3 ур. у Крейста за входы в игру (теперь VIP карта гарантирует обмен камня на другой);
- Классовые навыки можно приобрести в обмен на Камни врат Ада у Эрни (NPC находится на дирижабле в Хоссингере);
- Камни черного пламени теперь имеют ограничение на использование, не более 10 шт. в день, при выкапывании камни более не закреплены.

# Галерея Эйры

На данный момент статья находится в разработке

---

[На сайт игры](#) Page title for type unknown

# Открытый сундучок в Хоссингере

Мир Эйры таит в себе множество секретов, одним из которых являются Открытые сундучки в Хоссингере. Их можно найти в разных частях города. Места появления сундучков фиксированы.

## Что дают эти сундучки?

С каждого открытого сундучка можно получить один "**Загадочный свиток**":

### [Загадочный свиток](#) unknown

Эти свитки дают немного опыта в зависимости от уровня персонажа (с каждым новым уровнем количество получаемого опыта увеличивается. После 40 уровня, количество получаемого со свитков опыта не изменяется). Использовать их можно **не более 5 раз в день**.

То есть, "**Загадочный свиток**" является неким аналогом грез, которые создают [алхимики](#). Свитки можно использовать на **любом уровне**, но после 40 уровня их эффективность в получении опыта снижается (все равно что пить **Сладкие** и **Розовые грёзы** на 40+ уровне). В случайных [заданиях ежедневной удачи](#) персонаж может получить задание, в котором ему потребуется открыть один из таких сундучков, а также, 30 использованных Загадочных свитков в игре являются частью одного из [достижений](#).

## Местонахождение сундучков

Всего в Хоссингере спрятано 5 сундучков. Найти их очень просто.

### [Карта сундучков](#) unknown

- **Первый** сундучок можно найти на верхнем ярусе одного из домиков на **Площади лиг**. Он расположен неподалёку от мастера почета Гномов.

- **Второй** сундук находится за спиной НПС **Коллабис** рядом с **Торговым союзом**.
  - **Третий** - за лестницей, ведущей к **дворцу Апельио**, рядом с **Сумеречными покоем**.
  - **Четвертый** сундук находится за **Академией магии**, рядом с НПС-питомцами Мишуткой и Снежинкой.
  - **Пятый** же сундук располагается совсем близко к четвертому, нужно всего лишь зайти за угол дома (на которые смотрит Снежинка) и посмотреть за деревом.
-

# Гоблин-воришка

Во время [добычи руды](#) и [сбора травы](#) каждый рудокоп или травник может встретиться с неожиданным гостем. Гоблин-воришка - это монстр без уровня, который появляется с определенным шансом после завершения добычи.

Данный моб имеет 10 ед. [ОЗ](#), но очень много защиты, так что каждый ваш удар нанесет ему не больше 1 ед. урона. Убивается быстро, но сдачи дать сможет, нанося приличное количество урона персонажам небольшого уровня, так что не расслабляйтесь во время сражения с этим маленьким пакостником.

Но если вы думаете, что напрасно сражаетесь со столь неприятным монстром, то вы ошибаетесь. После убийства гоблина вы получите награду.

## Награда

[Гоблин-воришка.jpg](#)  
Гоблин-воришка type unknown

После смерти гоблина-воришки на землю выпадает ваша награда - [Коробка карт](#) type **коробка карт**. Коробка закрепляется за вами при убийстве монстра, открыв ее можно получить одну из [карточек](#), требуемых для того или иного [достижения](#). Существует несколько мобов с одинаковыми характеристиками, именем и внешним видом. Появление того или иного монстра зависит от уровня руды или травы, которую вы копаете и собираете. Всего гоблинов пять, соответственно и пять коробок:

Загадочная, Странная, Чудесная, Прекрасная и Особая коробка карт. Из каждой коробки выпадают карточки для коллекции достижений разного уровня.

## Содержимое коробок

Руда и трава	Тип коробки	Карточки	%выпадения
--------------	-------------	----------	------------

<p><a href="#">Медная руда.png</a> Медная руда</p> <p><a href="#">Шиповник.png</a> Шиповник</p> <p><a href="#">Лаванда.png</a> Лаванда</p>	<p>Загадочная коробка карт</p>	<p>Песчаная пирамида Чудо гидравлики Каменоломня Заброшенная библиотека Грозная деревня Лунный серп в песках Каньон фараонов Секрет под песком Камнехранилище Могила Дзора Тайна Колодец жизни Жертва Великому духу Пещера Рокота Слезы Видара</p>	<p>6.6% каждая</p>
<p><a href="#">Ртутная руда.png</a> Ртутная руда</p> <p><a href="#">Папирус.png</a> Папирус</p> <p><a href="#">Коралл.png</a> Коралловые водоросли</p>	<p>Странная коробка карт</p>	<p>Мелкие осколки Город Лунного света в былые дни Пустые вздохи Родина листьев Священное дерево Колодец Блеск над утесом Городские стены и ров в небесах Ворота, Алтарь крови Боевое знамя Заброшенная арена</p>	<p>8.3% каждая</p>
<p><a href="#">Оловянная руда.png</a> Оловянная руда</p> <p><a href="#">Гиацинт.png</a> Гиацинт</p> <p><a href="#">Кактус.png</a> Кактус</p>	<p>Чудесная коробка карт</p>	<p>Круг фей Виноградник Бахуса Песнь ветра и стих цветов Плавильная печь Безумие под камнем Прибрежный курган Тихий сад Потайной вход Астральный лабиринт Спокойная гавань Пламя войны</p>	<p>8.3% каждая</p>
<p><a href="#">Цинковая руда.png</a> Цинковая руда</p> <p><a href="#">Репейник.png</a> Репейник</p> <p><a href="#">Фиалка.png</a> Фиалка</p>	<p>Прекрасная коробка карт</p>	<p>Судьба Перст судьбы Прялка Судьбы Эльфийский храм Блеск танца Страж Зала предков Нектар жизни Статуя божества пика Проклятья Божественный пьедестал В густом тумане Заброшенный Суходол Зов пустоши</p>	<p>8.3% каждая</p>

<p><a href="#">Свинцовая руда</a> Свинцовая руда</p> <p><a href="#">Лимонник</a> Лимонник</p> <p><a href="#">Люцерна</a> Люцерна</p>	<p>Особая коробка карт</p>	<p>Вечный покой Тяжелый сон Логово великого зверя Защита могилы Изумрудное озеро Гнездо священного зверя Взор предков Братья Пища Забывшие связи Разрыв Возвращение Зеленый тупик Волшебный единорог Душа героя бывшего Тупик алчности</p>	<p>6.2% каждая</p>
--	----------------------------	--	--------------------

После убийства гоблина-воришки и открытия коробки, вы получите одну из выше перечисленных карточек, в зависимости от того, какого уровня руду или траву вы копали.

В отличие от самой коробки, карты из нее **не закрепляются** за персонажем.

---

[На сайт игры](#)

# Собрание сочинений

# Собрание сочинений.

## Общее

Немного мрачноватые, немного циничные, порой с предсказуемым финалом, а порой крайне неожиданные и нелогичные, эти книги передают атмосферу игры.

[Мемуары.rpg](#) Каждую из книг собрания сочинений можно найти в книжной палате у Назариуса в Хоссингере, выполняя ежедневный квест "[Учеба](#)".

Их можно прочитать в момент получения, а так же потом найти в интерфейсе [достижений](#). За каждую собранную полностью коллекцию вы получите достижение, а за первую - ещё и социальное действие "Смех" в придачу.

- [Смех.rpg](#) Социальное действие - **Смех**.

Знание этих книг может пригодиться при ответе на вопросы Назариуса в ежедневном квесте "[Чтение](#)".

## Полное собрание сочинений

- [Бездна](#)
- [Призраки гавани](#)
- [Полуночник](#)
- [Распутье](#)
- [Темное море](#)
- [Песнь дня](#)
- [Чистилище](#)
- [У костра](#)

# Собрание сочинений.

## Бездна

### Мечь

Темной ночью ученик мага Малэй осторожно крадется по городским переулкам, петляя и останавливаясь временами.

— Ты слишком осторожен! — проскрипела ворона, чистившая перья на плече у Малэя.

Малэй не обращал внимания на ворчание вороны. Убедившись, что за ним никто не следит, он вошел в полуразрушенный дом. Внутри царил мрак. Малэй щелкнул пальцами, и у него в руке появилось голубое пламя.

Шеи Малэя коснулся кинжал:

— На твоём месте я бы погасил этот чертов огонь!

Малэй послушно погасил огонь. Кинжал был убран. Раздался бесполоый металлический голос:

— Извини за кинжал. Я не хочу, чтобы кто-то третий узнал о нашей сделке.

Малэй поклонился темноте:

— Конечно. Я принес то, что тебе нужно.

Малэй бросил вперед кошелек. В темноте зазвенели деньги. Вскоре снова зазвенел тот голос:

— Сумма верная. То, что тебе нужно, я положил на стуле позади тебя. Забери, когда я уйду!

Убедившись, что остался один, Малэй снова зажег огонь и подошел к стулу. Малэй взял заказ и взглянул на занятую своими перьями ворону:

— Учитель не хочет, чтобы он жил!

Ворона подняла голову, взмахнула крыльями и скрылась. Малэй достал из кармана предмет сделки. Это был пузырек с реактивом. Малэй осторожно открыл пузырек, вылил половину жидкости, потом достал пузырек с водой и перелил ее в пузырек с реактивом. Малэй,

смеясь, потряхивал пузырьком, чтобы вода перемешалась с реактивом. Его лицо сияло от радости.

К утру Малэй подошел к башне мага в центре города. Учитель Малэя, самый великий маг смерти Фарадей, жил на самом верху башни. Малэй осторожно преодолел все смертельные ловушки и открыл золотую магическую дверь под пристальным взглядом големов. Малэй вошел в комнату и с уважением и страхом посмотрел на учителя.

Фарадей долго смотрел на ученика, затем сказал:

— Сколько ты уже у меня в учениках?

Малэй почтительно ответил:

— Пятнадцать лет!

Фарадей усмехнулся:

— Пятнадцать лет... Я превратил твоих родных в души мертвых, а потом принудил тебя стать моим учеником. Ты меня ненавидишь?

— Это честь, учиться у вас. А родные плохо относились ко мне. Мой дорогой учитель, я преклоняюсь перед вами.

Фарадей рассмеялся:

— Ты хоть и считаешься моим учеником, но я знаю, что за эти пятнадцать лет ты почти достиг моего уровня. У тебя талант, Малэй!

— Спасибо за похвалу! — склонил голову Малэй.

— Дай мне этот реагент. Я столько сил потратил на этих «Пчел смерти». Их мед обладает огромной магической силой, я должен лично его собрать! — сказал Фарадей.

Малэй достал из кармана реактив и отдал Фарадею. Учитель не заметил холод в глазах ученика. Фарадей вылил на себя реактив и направился к клетке с «Пчелами смерти», которые терпеть не могут таких воришек, как он, но благодаря запаху реактива они не посмеют приблизиться.

Увидев, что учитель вошел в клетку, Малэй стал спускаться. Внизу он встретил ту ворону.

— Эй, простачок, куда это ты? — засмеялась ворона.

Малэй ничего не ответил, но из его пальца внезапно вырвалась молния. Тело птицы мгновенно обуглилось.

Когда Малэй вышел из башни, он услышал жалкий вскрик Фарадея, но крик длился недолго.

— Мои родные плохо относились ко мне, но ты не должен был убивать вместе с ними старого садовника. Он был очень добр ко мне, — пробормотал Малэй.

---

## Вход во мрак

Охотник за сокровищами Дик получил письмо с просьбой о встрече. На письме не было ни подписи, ни обратного адреса, но Дик все же решил испытать судьбу. Если кто-то вздумал подшутить над ним, то он вышибет ему мозги.

Согласно уговору, Дик явился в трактир и сел у стены. Когда Дик почти потерял терпение, к нему подошел одетый в лохмотья тип, похожий на крестьянина. За небольшое вознаграждение крестьянин рассказал странную историю.

— Я со Снежной горы. Недавно около одной из пещер этой горы я заметил странную вещь. В тот вечер около пещеры я заметил свет, направленный в небо. Я подошел ближе и увидел в пещере два кристалла, излучающих красный свет.

— Ну и где эта пещера? — лениво спросил Дик.

Крестьянин достал из кармана карту. Видно, он заранее подготовился. Дик взял карту и молча вышел из трактира. Как только Дик вышел, он изменился в лице. Алчность завладела им. Если крестьянин все точно описал, то это Кровавый алмаз. Такое богатство Дику и не снилось.

Дик основательно подготовился к походу, потому что в месторождениях Кровавых алмазов водятся опасные существа, с которыми без подготовки не справится.

Дик отправился к Снежной горе. К ночи он добрался до той самой пещеры и увидел красный свет.

— Он внутри! Это точно Кровавый алмаз! — подумал Дик.

Дик осторожно приблизился к пещере, затем, прижавшись к стене, вступил в темноту. Вскоре красный свет потух, и в темноте раздалось чавканье. Когда чавканье затихло, у входа в пещеру появилась тень, и кто-то осторожно вошел внутрь.

— Уважаемый Темный Дракон, этот человек вам по вкусу? — раздался голос того крестьянина.

— Неплохо, люди намного вкуснее скотины, но одного мне мало. Надеюсь, в следующий раз ты заманишь сюда целый отряд! — в глубине пещеры раздался властный голос.

— Как вам угодно, — подобострастно ответил крестьянин.

Вскоре крестьянин вышел из пещеры с большим мешком. Там были уцелевшие вещи Дика и вознаграждение, полученное от Темного Дракона.

---

# Ворота

Джейми потратил немало денег, чтобы купить билет. Это такая радость для последователя учения Конца света.

Если спросить Джейми, что такое учение Конца света, он многое расскажет. Это учение зародилось после вторжения Легиона Штормов среди бродяг, лишившихся дома.

Они верят, что этот мир рушится, а конец света справедлив, одинаков для всех, а те, кто верит в него, обретут вечную жизнь.

Джейми верит в это все, поэтому, когда был обнаружен путь к концу света, он на последние деньги купил входной билет.

— Скоро я пройду через ворота Конца света, скоро я обрету вечную жизнь! — думал Джейми, стоя у ворот Конца света.

— За раз могут войти только сто человек! — прокричал охранник у входа в пещеру.

Джейми повезло — он попал в первые сто человек очереди.

— Остальные, приходите завтра! — объявил охранник.

Ворота Конца света закрылись. Все разошлись.

Когда все ушли, ворота внезапно открылись, и раздался звук сытой отрыжки.

— Он наелся! — сказал один охранник другому.

— Пойдем тогда проверим отходы его пищеварения, в прошлый раз один парень нашел там кусок золота.

Охранники на летающем звере отправились к горе позади ворот Конца света. С высоты им отлично был виден огромный зверь, называемый ими «Концом света».

— Опять его пучит. В следующий раз надо запускать меньше людей! — сказал охранник.

Другой охранник с улыбкой кивнул.

---

# Трупоед

Я трупоед, слоняющийся в бездне и пожирающий все разлагающееся. Иногда для разнообразия я убиваю тех, кто слабее меня.

Я не ропщу на судьбу за то, что родился таким. Я брожу вдоль Эссы.

Обычно я могу найти здесь трупы, вынесенные рекой, но сегодня я нашел живого человека, да еще и женщину!

Я притащил ее в свое гнездо и раздумывал, с чего бы начать трапезу. Пока я раздумывал, женщина вдруг села. Я никогда еще не ел живых людей.

Женщина увидела меня, но не испугалась. Когда она вызвала щит, я понял, что она маг. На языке бездны она сказала, что если я раздобуду еды и вылечу ее раны, то она отпустит меня.

Вот как люди относятся к своим спасителям. Мне пришлось стать ее рабом и слугой.

По ночам, хоть я и плохо говорю на языке бездны, мне приходилось рассказывать ей местные истории.

Вскоре я узнал, что она сильный маг, нанятый людьми бездны, чтобы избавиться от «Великого прилива», главного бедствия на реке Эссе.

Но они потерпели поражение.

— Мы еще вернемся, — постоянно повторяла она.

Дни так и проходили за ловлей рыбы и разговорами, мы почти стали друзьями. Наконец, настал день, когда она смогла встать.

При помощи магии она создала себе крылья, взлетела и исчезла из поля зрения.

— До свидания, — тихо сказал я.

Эта история еще не закончилась. Через месяц я снова увидел ее у берегов Эссы. В этот раз она была не одна, и они одолели «Великий прилив».

— Эй, смотри, что я нашел! Грязный трупоед. Дай мне его прикончить! — один из воинов заметил меня.

Она глянула в мою сторону и равнодушно сказала:

— Это всего лишь трупоед, убив его, ты только запачкаешь меч. Бери вещи и пойдём! А труп бросим здесь!

Сказав это, она ушла.

Я медленно подошел к трупу «Великого прилива». Я понял, что это она так меня отблагодарила — энергии этого трупа мне хватит для эволюции!

— Спасибо тебе, друг, — пробормотал я, пережевывая кусок трупа.

Моя история только началась.

---

## Впотьмах

Я брожу в темноте, до меня доносится шепот злых духов и пение мертвых.

Я спрашиваю:

— Почему плачете?

Они отвечают:

— История занесла нас сюда, бросила здесь, забыла здесь!

Я рассмеялся:

— Тогда поприветствуйте меня, я присоединюсь к вам!

---

## Красивые слова

В Вольной Гавани я встретил одного судью, он самодовольно рассказывал:

— Я только что выиграл дело! Жаль, ты не видел выражение лица того парня, которого я разгромил.

Я попытался прервать его, но у меня не получилось.

Судья продолжал:

— Я разрушил его теорию всего тремя фразами, и он тут же признал вину.

Я снова попытался прервать его, но безрезультатно. Тогда я заявил:

— Одна только моя фраза, и ты будешь валяться на земле!

Судья с провокацией взглянул на меня:

— Попробуй.

Наконец я сказал то, что давно собирался:

— Я пришел сообщить, что твой дом сгорел, все твои родные погибли.

Судья упал на землю с открытым ртом, но не смог произнести ни слова.

---

## Добро и зло

Когда-то я с другом путешествовал по материку. У него хорошо получалось выявлять зло. Он применил магию, и я заметил, что вокруг, кроме нас, почти нет добрых существ.

Поэтому я, доверившись ему, отправился с ним в опасный лабиринт.

Перед таинственным ящиком с сокровищами у меня потемнело в глазах, и я упал. Друг, которому я доверял, нанес мне удар.

К счастью, я остался жив и, потратив все сбережения, изучил технику определения зла.

---

## Великое море

Я с любимой отправился в море. Первый день море было спокойно, как дыхание младенца. На второй день оно превратилось в маленького шалуна, а после полудня снова стало младенцем.

На третий день, целуясь, мы заметили, что волны доходят нам до пояса.

— У тебя семь пятниц на неделе, никогда еще таких не встречала, — прокричала морю моя любимая.

— А я видел. Этот человек прямо напротив меня, — прошептал я.

---

## Рождение

Ребенок спросил отца:

— Что такое история?

Отец ответил:

— История — это обман.

Ребенок снова спросил отца:

— А что такое истина?

Отец ответил:

— Истина — это небытие, мечта, родившаяся у толпы бездельников.

Тогда ребенок сказал:

— История отца — это обман, точно так же он обманул мою мать и бросил ее, а я — это небытие, родившееся у тебя и матери, пустые обещания и мечты.

Отец лишился дара речи.

Этот ребенок вырос. Его зовут красноречивым герцогом.

---

## Лодочник

Как-то давно нескольким демонам надо было пересечь реку, чтобы попасть на поле боя. На той реке было три лодочника.

Они нашли первого:

— Если ты нас не переправишь, мы разорвем тебя на куски.

Он отказался, и они разорвали его на куски.

Они отыскивали второго лодочника:

— Если ты переправишь нас, то избежишь судьбы своего друга.

Второй лодочник не испугался и тоже отказался.

Поэтому второму лодочнику досталось, как и первому.

Они обратились к третьему лодочнику, и тот согласился перевезти их.

Третий лодочник усадил их в лодку, взял деньги и повел лодку прямо на рифы. Лодка затонула, все мои друзья погибли.

Теперь этот лодочник — единственный лодочник на реке. Он получает немало денег и почти не понес убытков. Подумаешь, какая-то лодка!

---

[На сайт игры](#)

# Собрание сочинений.

## Призраки гавани

### Лягушка

Хуан очень любит есть лягушек, каждое лето он съедает всех лягушек в окрестностях Вольной Гавани. В этом году, как и всегда, пришло лето. Но вот что странно: нигде не было видно ни одной лягушки.

Тогда он узнал, что у какого-то путешественника из другого города есть лягушка.

— А зачем тебе лягушка? — раздался голос путешественника из-под шляпы, которая закрывала его лицо.

— Конечно, чтобы съесть! А как ты думал? — удивился Хуан.

— Тогда я подарю тебе эту лягушку, но ты не должен ее есть. Каждый день она будет рожать по одной лягушке, — сказал путешественник.

— Оказывается, есть такие необыкновенные лягушки? Обещаю, что не съем ее! — ответил Хуан.

Как и сказал чужеземец, каждый день эта лягушка создавала еще одну. Радостный Хуан тут же с жадностью съедал ее.

Одним зимним днем, наевшийся Хуан вышел из своего дома. Он увидел, что город совсем опустел. В нем не было никаких признаков жизни.

В это время волшебная лягушка создала очередную лягушку, и последний житель города исчез. Путешественник шел своей дорогой и напевал, рассматривая лягушку.

---

### Лезвия

— Глупец, — произнес голос из темноты, и я увидел разбойника. Встречу с разбойником в этих местах нельзя назвать везением. — Ты пришел сюда без оружия? — спросил он, смеясь.

Я не стал говорить, что потерял оружие в борьбе с големом.

— Возьми это, — сказал разбойник, протягивая мне оружие.

— Лезвия на запястья? — я с интересом рассматривал вещь, которую он мне дал.

— Ты знаешь, как их использовать? — спросил разбойник.

— Конечно! — ответил я. — Смотри. Легкое нажатие — и выскакивают два ножа. Враг очень быстро теряет всю кровь!

Разбойник сказал, улыбнувшись:

— Будь осторожен, так ты поранишь самого себя. Как сейчас!

---

## Воры

Однажды мне встретилось три разбойника. Первый похитил мою мечту. Второй отнял мою молодость. Третий оставил меня ни с чем.

Первого разбойника зовут Возраст, второго — Время, третьего — Смерть.

---

## Обман

Однажды в Великодоле мне повстречался один человек. Он в одиночестве стоял на пустоши и был похож на каменную статую. Он попросил меня найти его жену.

Убив множество разбойников, я выяснил, что его жена была мертва. Он сам убил ее.

Когда-то он был разбойником. Однажды, когда он грабил проходящий караван, среди убитых им случайно оказалась и его жена.

На мой вопрос, зачем он дал мне это задание, он ответил:

— Я убил свою жену. Но я все еще жив.

---

## Книга

Я покинул родную деревню десять лет назад. В то время все называли меня слабоумным, болваном. Я ничуть не глупее других. Я уехал и поклялся, что не вернусь, пока не буду обладать достаточной силой и богатством.

Мне очень повезло. После ограбления одного храма мне досталась удивительная книга. С ее помощью я мог выполнить любое заклинание. Единственным недостатком книги было то, что она отнимала у меня жизненную силу.

С этой книгой мне удалось получить место в магическом обществе. Теперь у меня есть замок и богатство.

Когда я вернулся, меня встретили как героя. Деревенский староста отдал свою дочь замуж за меня. Я сильно постарел, и никто не узнал меня.

Эта книга забрала большую часть моей жизненной силы, и мое тело быстро состарилось. Но меня не волнует, что со мной сейчас происходит, ведь я уже добился своей цели. У меня есть сила и богатство. Никто больше не назовет меня глупым или отсталым.

---

## Один день

С приближением полнолуния Кайт прекращает всю работу и добавляет в еду жены особое растение. Оно способно усыпить человека на несколько часов.

Ночью Кайт снимает одежду, выходит из хижины и подставляет тело лунному свету. Его руки и ноги вытягиваются, тело покрывается густой шерстью, лицо превращается в волчью морду.

Люди в Великодоле называют Кайта и ему подобных оборотнями. Они уверены, что после превращения оборотни теряют контроль над сущностью волка.

Кайт знает, что это лишь слухи. С пятнадцати лет каждое полнолуние он превращается в волка. Его тело меняется, но в остальном он остается человеком. Он способен думать и легко различает добро и зло.

У своего отца Кайт научился скрывать то, что он оборотень. Вместе с этим он научился использовать свою силу. С помощью этой силы он мог делать многое, но, женившись, стал простым крестьянином.

Кайт, превратившийся в волка, обследует лес вокруг своего дома, убивая скрывающихся в темноте монстров и разбойников. Затем он тщательно закапывает их тела. Перед рассветом он возвращается в свою хижину. Там он постепенно превращается в человека, ложится в кровать и крепко обнимает жену. Так он спит, пока она его не разбудит. Таков один обычный день из жизни оборотня Кайта.

---

## Зеркало

У королевы было удивительное зеркало. Она любила спрашивать его, кто самая прекрасная женщина на свете. Каждый раз зеркало показывало красавиц, но не ее.

Тогда в гневе она создала могучего голема.

— Убей любую женщину, которую покажет зеркало! — приказала она.

Каждый раз, когда в зеркале появлялась новая прекрасная женщина, голем отправлялся убить ее. Красивых женщин становилось все меньше.

Однажды королева подошла к зеркалу и увидела свое лицо. Она радостно рассмеялась, но через мгновение закричала. Голем преданно выполнил данное ему задание.

На следующий день в магическом обществе узнали страшную новость: королева умерла от рук голема, которого сама же и создала. Причин никто не знал.

---

## Путь славы

Гамильтон надел белые перчатки, доспехи, красивый меч и направился в лагерь рыцарей. Гамильтон поднялся на вершину башни, яркое солнце освещало его лицо. Он окинул взглядом войска и заговорил:

— Сегодня Его Величество издал указ о начале Священной войны. Мы уничтожим мятежников Легиона Штормов. Вы согласны пойти за мной?

— Да! — хором прокричали воины.

Рыцари покинули город и вскоре добрались до деревни. Там было спокойно и не было никаких следов Легиона Штормов.

Но воины ворвались в деревню, убивая все живое на своем пути. Они ни о чем не думали, так как были уверены, что сражаются за правое дело.

Последним, верхом на своем белом коне, на развалинах деревни появился Гамильтон. Он увидел, что солдаты схватили деревенского старейшину, привязали его к столбу и готовы поджечь.

— Поторопитесь! — крикнул им Гамильтон.

Старик услышал слова Гамильтона. Он поднял голову и крикнул:

— Маленький Джон, это ты?

Гамильтон спрыгнул с коня, подошел к старику и, улыбнувшись, сказал:

— Ты помнишь меня? Что ж, я благодарен, что ты отправил меня учиться и дал шанс стать рыцарем!

Старик закрыл глаза от боли и ответил:

— Почему? Почему ты так поступаешь?

Гамильтон стряхнул пыль со своих плеч и сказал:

— Теперь мое имя Гамильтон. Я решил избавиться от прошлого, уничтожить все то, о чем я не хочу вспоминать! Прости меня, старик!

Сказав это, Гамильтон обратился к стоящим рядом воинам:

— Сожгите его, и мы двинемся дальше!

На закате Гамильтон и его рыцари отправились на настоящую войну. Позади них полыхала ярким пламенем деревня, освещая их путь к великой славе.

---

## Контракт

Однажды, когда я был еще жив, мне пришло письмо. Это был контракт, в котором говорилось: «Смертный, этим письмом тебе даруется возможность обменять самое дорогое, что у тебя есть, на власть и богатство!»

Власть и богатство? Конечно же, я согласился. Почему бы и нет? Я подписал контракт своим именем, и он исчез у меня на глазах. Так я продал свою душу.

Спустя какое-то время я действительно обрел могущество и несметное богатство. Потом я умер.

Так как я продал свою душу, то после смерти попал в ад. У врат ада меня ждали демоны. Смеясь, я подошел к ним и сказал:

— Вы все — мои хозяева. При жизни я получил от вас контракт и продал свою душу! Кому из вас я должен отдать долг?

Демоны стали спорить. Никто из них не желал отказаться от моей души. Для меня все закончилось хорошо: демоны поубивали друг друга, пока спорили.

С тех пор демоны добавляют к контракту комментарий: «Все, кроме души».

---

## Мечта

Я упаковал все свои вещи и покинул родные места. Причина очень простая: любимая девушка бросила меня из-за того, что я не так силен, как воин, не так умен, как маг, и не так богат, как землевладелец.

Поэтому я решил отправиться в Вольную Гавань. Я был уверен, что там многого добьюсь и после этого с гордостью вернусь в родную деревню.

Я мечтал о будущем и не замечал, что меня преследует несколько варгов. Когда я был окружен, было уже слишком поздно.

Здесь эта история и заканчивается. Что? Ты хочешь знать, что было потом? Потом ничего не было. Я еще никогда не видел, чтобы кто-то в одиночку смог спастись от стаи застигнувших его врасплох волколаков.

---

На сайтигры  
Image with alt="Image type unknown" data-bbox="54 58 288 78"/>

# Собрание сочинений.

## Распутье

### Разбойник

Если вы смогли узнать разбойника, то либо обладаете особой проницательностью, либо разбойника выдали его намерения. Настоящий разбойник будет скрывать свою личность в любой ситуации. Даже его друзья и родные не будут этого знать.

Такой человек предпочитает жить в тени.

Что касается снаряжения, разбойники пользуются различными предметами в зависимости от задания. Но они никогда не наденут доспехи и не возьмут огромный меч, привлекающий всеобщее внимание. Как правило, они выбирают облегченную защитную экипировку и оружие, которое можно легко спрятать. Примером такого снаряжения могут быть кожаные латы и кинжал.

Разбойники никогда не совершают необдуманных поступков. Большинство разбойников, которые вели себя грубо и безрассудно, уже мертвы.

Разбойник должен действовать невозмутимо и уметь убивать одним ударом. Они твердо знают, что должны выполнить задание любой ценой, но собственная жизнь им важна не меньше.

Это то, что я знаю о разбойниках. Хотите узнать больше — дождитесь следующего раза.

---

### Авантюристы

Некоторые люди называют нас кротами, так как мы постоянно исследуем различные склепы и пещеры. Также некоторые называют нас шакалами, так как мы грабим могилы и склепы. Наша цель очень проста — найти спрятанные там сокровища.

Сами себя мы называем искателями приключений или авантюристами. Некоторые из нас владеют барами, некоторые имеют семью и растят детей. Но когда до нас доходят вести о сокровищах, мы все становимся искателями приключений.

---

### Задание

Ветер кружил осенние листья, создавая особое настроение. Под шорох листвы я медленно направлялся к бару.

Старик, подметавший листья на крыльце, вопросительно посмотрел на меня. Мало кто приходит выпить в это время.

Я вошел в бар и сел. Официантка быстро принесла заказ и выпила со мной немного вина.

Я тихо вздохнул, подумав про себя:

— Такая красивая девушка. Кому понадобилось ее убить?

Я протянул руку и взял столовые приборы. По телу пробежала дрожь.

Я встал, но мои ноги подкосились. В глазах потемнело, и я упал. Последним, что я услышал, был звук заточки ножа и слова девушки:

— Надо же, еще так рано, а один жирный баран уже есть.

---

## Пророк

Жаворонок сел на плечо пророка.

— Ты можешь предсказать будущее, — сказал жаворонок.

— Да, — ответил пророк. — Я могу предсказать, что скоро ты улетишь.

Жаворонок рассмеялся:

— А что будет с тобой?

Лицо пророка стало печальным:

— Я умру.

Как только пророк сказал это, двери распахнулись, и в храм ворвались воины Легиона Штормов.

Жаворонок взлетел и закричал:

— Беги! Почему ты не бежишь?

Пророк горько усмехнулся:

— К сожалению, я не могу взлететь.

---

## Мумия

Я собрал все необходимое снаряжение и покинул деревню, чтобы начать свое путешествие по бескрайней пустыне.

Но не успел я уйти далеко, как увидел странную мумию. Она была в доспехах и с мечом в руке. Как ни странно, ее не занесло песком.

Я вернулся в деревню и принялся всех расспрашивать о мумии. Никто не желал говорить об этом, и я понял, что они что-то скрывают.

Я не сдавался, и в конце концов один пьяница за несколько монет рассказал мне кое-что интересное об этой мумии.

Когда-то давно в деревне жил один слабоумный юноша. Он влюбился в дочь деревенского старосты. Он был лучшим среди воинов, но все же был слабоумным, и староста не хотел отдавать свою дочь за него замуж.

И в то время, как он размышлял, как сказать ему об этом, на деревню напал Легион Штормов.

Юноша отважно сражался за деревню и любимую девушку. Когда Легион Штормов отступил, жители деревни нашли его умирающим от ран.

Он попросил старосту, чтобы после его смерти из него сделали мумию и поставили за пределами деревни, чтобы он по-прежнему смог защищать свой дом и любимую.

Такова история, которую рассказал мне пьяница.

Похоже, парень действительно был круглым дураком.

---

## **Желание**

После очередного опасного приключения я остался единственным, кто выжил. Мой трофей — старинный свиток, обладающий волшебной силой.

«Используйте этот свиток, чтобы исполнить свои желания!» — гласила надпись внизу свитка.

Когда я прочел эту надпись, то вспомнил древние легенды. С помощью своей магической силы древние маги исполняли желания обычных людей. Несомненно, этот свиток пришел из тех времен.

Я немедленно воспользовался свитком и загадал желание. Я пожелал вечную жизнь.

Чрез мгновение я перенесся в совершенно незнакомое место. Я не мог пошевелиться, даже думать мог с трудом.

Затем я все понял: я был запечатан в каком-то моменте времени и пространства. Да, я не состарюсь и не умру, но навечно останусь здесь.

---

## Клоп

Великий Аксель смотрел на людей. Они в страхе стояли на коленях и дрожали.

— Вы все заслуживаете смерти! — произнес Аксель, указывая на мужчин. — Вы все будете моими наложницами! — продолжил он, указывая на женщин.

Никто не посмел выразить недовольства. Все смиренно склонили головы перед повелителем.

— Я отберу все ваши деньги и драгоценности! Все достанется Великому Акселю! — сказал он и отпил алой крови.

Неожиданно гигантский коготь придавил Акселя.

— Проклятый клоп! Как ты посмел укусить меня!

Это были последние слова, которые услышал Аксель. Слова дракона, на котором он сидел.

---

## Память о ней

Глава совета Тьмы Хэйдж с интересом рассматривал прелестную девушку у своих ног.

— Мы уже оценили твою неземную красоту. Теперь ответь, зачем ты пришла? — спросил Хэйдж, глядя на Анну.

Анна опустила голову и ненадолго задумалась. Затем решительно сказала:

— Я хочу отомстить посыльному Вольной Гавани Джону!

Хэйдж рассмеялся:

— Отомстить? Как ты хочешь отомстить ему? Убить? Это можно легко устроить!

Анна замотала головой:

— Я не хочу убивать его!

Хэйдж удивился:

— Чего же ты хочешь?

Анна ответила:

— Джон разрушил нашу любовь, но я не ненавижу его. Я надеялась, что вы поможете мне сделать так, чтобы Джон помнил меня до конца своих дней и никогда не забывал.

— Ты уверена? Это и будет твоей мстью? Чтобы он вечно помнил о тебе? — спросил Хэйдж.

Анна кивнула в ответ.

— Хорошо. Я сделаю так, что он никогда не забудет тебя! — слова Хэйджа отозвались эхом от стен.

На следующий день Джон получил подарок. Это был труп Анны в хрустальном гробу. Труп с запиской, в которой было написано: «Бедная девушка умерла за тебя».

Когда Джон получил этот «подарок», для него настал черный день. Отныне Джон никогда не забудет Анну.

---

## **Возмездие**

Когда я был маленьким, то даже не подозревал о существовании Вольной Гавани, не говоря уже о Великодоле. Мой мир ограничивался старым рыбацким поселком на берегу моря, где я жил.

Но с приходом Легиона Штормов мой мир оказался разрушен.

После того как моя родная деревня была сожжена, я отправился в Вольную Гавань вместе с другими людьми, оставшимися без дома.

Нам не разрешили войти в город. Стражники опасались, что мы испачкаем мрамор, которым были покрыты улицы Вольной Гавани.

Я смотрел, как люди, с которыми я пришел, умирали. Тогда я подумал, что хоть и не умер от рук солдат Легиона Штормов, но могу умереть здесь.

В это время появился командир Легиона Штормов и предложил нам напасть на Вольную Гавань. Он пообещал накормить нас.

Чтобы выжить, мы взяли оружие Легиона Штормов и напали на тех, кто отказал нам в помощи.

После этого нас стали называть Мятежным союзом. Мы помогали легиону, и все вокруг стали нашими врагами. Но мы просто не хотели умереть с голоду.

---

## **Дневник путника**

Это случилось в Руинах Забвения. Я давно вел раскопки, но ничего не мог найти. Я решил прийти туда ночью. Я решил рискнуть.

Я нашел сокровища, но случайно задел плющ, растущий вдоль стены. В тот же миг растение опутало меня.

У меня никак не получалось освободиться от пут, и я думал, что погибну там. Я провел так три дня. Когда я уже был при смерти от голода и жажды, меня обнаружил расхититель гробниц.

Хоть я и ненавижу этих подлецов, в тот момент он был моей единственной надеждой.

Расхититель гробниц помог мне избавиться от опутавшего меня растения. Мне была подарена жизнь, но я остался ни с чем.

Расхититель гробниц забрал все мои сокровища и радостно продолжил свой путь. А я вернулся в лагерь, чтобы отдохнуть и набраться сил.

Спустя какое-то время я вновь отправился в Руины Забвения. Добравшись до самой дальней их части, я увидел того самого расхитителя гробниц, который забрал все мои сокровища. Он был крепко связан растением. Он умолял спасти его и был согласен все вернуть.

Не обращая на него внимания, я продолжил собирать все ценное. Вскоре расхититель гробниц умер, и я мог забрать и его сокровища, и те, что раньше принадлежали мне.

Я не стал бы никого спасать в этом проклятом месте, потому что не верю обещаниям.

# Собрание сочинений.

## Полуночник

### Маска

Мы с друзьями получили от заказчика задание найти в одном захоронении древнюю маску.

Позарившись на деньги, мы согласились.

Добравшись до захоронения, мы обнаружили, что вход запечатан при помощи сильной магии, и открыть его можно только кровью живого человека.

Поэтому мы расправились с самым слабым в отряде и открыли дверь при помощи его крови.

Дальше нас становилось все меньше — мы сами убивали членов отряда, чтобы преодолеть магические препятствия. В конце концов, мы нашли эту маску. На ней было написано: «Предательство, убийство, обман, ненависть, кровь собрата может пробудить эту маску».

---

### Высказывания

Легко найти богатство в мире, но нелегко постичь сокровища своей души. Я ищу сокровище мертвеца — богатство! Мертвец забрал мое сокровище — жизнь!

Поиск подобен раскрытию преступления — нельзя упускать ни одной мелочи. Когда я разрыл чужую могилу, я вырыл могилу себе.

---

### Последний

С тех пор как выгнали прошлого барда, прошел год. И вот в трактире снова остановился бард, и сюда тут же сбежались все местные воры и бандиты.

— Что вы хотите послушать? — спросил бард.

— Спой что-нибудь! — закричали все.

Бард кивнул, взял гитару и запел:

— Звезды сверкают слезами богов, освещая мне путь. Я одинокий путник, пришедший...

Бард не дождался аплодисментов. Гномы закричали:

— Это слезливая песня для женщин, давай настоящую мужскую!

— Какую именно? — спросил бард.

— Про убийства, разбой и насилие! Нам что, еще учить тебя надо? — ответил грабитель-людоед.

— Тогда я расскажу вам одну историю! — сказал бард.

— Начинай! — закричала толпа.

И бард рассказал историю об убийствах. Все случилось в трактире, убийца разделался со всеми посетителями и остался один.

— Эта история называется «Последний»! — закончил рассказ бард.

— Эй, скажи, кто убийца, и кто этот последний! — выкрикнул кто-то из толпы.

— Последний? — бард немного призадумался. — Я и есть последний!

Бард вышел из трактира. Внутри была мертвая тишина.

---

## Главное оружие

Я испробовал много оружия: меч, кинжал, ружье, копье, нож. Оружие спасало мне жизнь или помогало лишиться жизни другого. Но ни одно оружие не сравнится с тем, о котором я хочу тебе рассказать.

Умение им пользоваться принесет искателю приключений огромную выгоду: перед самым последним сокровищем и богатством окажешься только ты один.

Ты понимаешь, о чем я? Это оружие называется «человеческие чувства».

---

## Карта сокровищ

Почему спрятавший сокровища человек всегда оставляет карту? Неужели боится, что не найдет свое сокровище? Я в это не верю.

Я провел эксперимент: купил места с сокровищами и отдал их десяти грабителям. Живым вернулся только один.

Он сказал, что если карта указывала идти вверх, он шел вниз, а если место было обозначено как безопасное, то он был предельно осторожен. Это и сохранило ему жизнь.

Поэтому я хочу сказать тебе, что строгое следование указаниям карты может привести только к смерти.

---

## Плененная душа

Через три года и шесть месяцев после ее исчезновения ты получил нужную информацию. Ты разобрался со всеми делами, продал дом. Ты был уверен, что ничего не оставил, как будто тебя и не было в этом мире.

Затем, надев самую лучшую одежду, ты направился в пустыню. Ты благополучно преодолел ее и предстал перед ней.

Она тебя не узнала — эти три года и шесть месяцев многое изменили.

Но ты, не колеблясь, подошел к ней, выполняя прежнее обещание:

— Мы не расстанемся, пока живы, а после смерти наши души сплетутся воедино.

Сейчас никто не сможет разлучить вас. Ты станешь ею, единственной душой, заключенной тюремщиком душ. Навсегда.

---

## Последний раз

Каур стал жить припеваючи после того, как заполучил ожерелье, превращающее в таракана. Превратившись в таракана, он мог проникнуть в любое место. Таким образом Каур мог раздобыть любую информацию, за которую хорошо платят.

Сегодня Каур снова получил новое задание: заказчик надеялся, что он сможет проникнуть в таинственный дворец и составить его карту.

Каур взглянул на ожерелье. С каждым использованием его сила слабела.

— Это последний раз, — думал Каур.

У входа во дворец он превратился в таракана и без проблем проник внутрь. Снова став человеком, он стал исследовать лабиринт и составлять карту.

Хоть он и был очень внимателен, но все же угодил в ловушку и оказался заперт в клетке.

Без колебаний он воспользовался ожерельем, превратился в таракана и выбрался из ловушки. Он хотел снова превратиться в человека, но ожерелье уже растратило всю магическую силу.

Теперь Каур будет существовать в облике таракана, пока не найдет новое ожерелье.

---

# Вера

Когда враги подступали к стенам города, маг империи нашел силу великой веры параллельного мира.

Он никогда не видел такой сильной веры. Основываясь на своем опыте, он решил, что божества параллельного мира достигли наивысшего развития.

Поэтому он начал призывать великое божество параллельного мира. Он верил, что божество поможет справиться с врагами.

Магу удалось задуманное. Перед ним возникла огромная статуя молодого мужчины, привязанного к столбу и печально смотрящего вниз.

Маг не мог поверить своим глазам. Большая статуя не излучала никакой магии. Она была камнем.

Пространство схлопнулось перед черным магом, он медленно упал на землю и больше не проснулся.

---

# История

Великий правитель Хаму Ради покорил весь мир, прекратил все беспорядки и создал необыкновенную магическую цивилизацию. Люди почитали его как бога.

Через сто лет храм Хаму Ради был известен во всем мире. Он был легендой.

Через пятьсот лет созданная им империя была уничтожена, а он стал олицетворением злых магов.

Через тысячу лет были раскопаны магические руины эпохи Хаму Ради, и он стал отцом магии нового поколения.

Через пять тысяч лет в учебниках истории о нем было написано всего несколько строк: «Правитель маленького государства пять тысяч лет назад. О его жизни ничего не известно».

Эта история — чистая правда.

---

# Невозможное

Великий бог сказал:

— В этом мире должны быть Небо и Земля.

Хаос разделился, и появились Небо и Земля.

Великий бог сказал:

— В этом мире должен быть свет, который рассеет тьму.

И на небе появились звезды, луна и солнце.

Великий бог сказал:

— В этом мире должна быть жизнь.

И появились птицы, животные и люди.

С появлением людей в мире произошли перемены: люди убивали друг друга и пытались завладеть всем в мире.

Великий бог увидел это и пожелал, чтобы между людьми не было раздоров.

Но в этот раз не произошло никаких изменений. В ответ на слова бога люди по-прежнему поступали, как им вздумается.

И тут бог понял, что он не всемогущ. По крайней мере, когда дело касается таких сложных существ, как люди.

---

[На сайт игры](#) Image filter type unknown

# Собрание сочинений.

## Темное море

### Времена года

#### *Лето*

Стояло знойное лето. В порту суетились рыбаки и торговцы, повсюду разносились крики людей и плеск воды. Он сидел на скамье у берега моря, достал флейту, и полилась музыка, наполненная свободой. Она встала у него за спиной.

Вдруг звук флейты стих. Он повернулся к ней, немного помолчал и сказал:  
— Ты знаешь, мне нужно идти.

Она рассмеялась:  
— Я знаю. Я буду ждать тебя.

Он наморщил лоб:  
— А если я умру...

Она не дала ему договорить, приложив палец к его губам.

#### *Осень*

Птицы полетели на юг, а она по-прежнему каждый день приходила к той скамье и ждала. Однажды в порту остановилось полуразбитое судно: какое-то огромное чудовище сделало в нем пробоину. Под плач толпы с судна вынесли трупы, закрытые белым полотном.

С замиранием сердца она стала медленно поднимать белые покрывала, пока наконец не вздохнула с облегчением: его не было среди этих мертвецов.

На следующий день она опять сидела на берегу и, вглядываясь в даль, ждала, когда придет корабль.

#### *Зима*

Животных, бродивших раньше повсюду, стало не видно, деревья засохли, из дымовых труб поднимался синий дым. Порт опустел. С холодным северным ветром пришла зима.

Она заболела и больше не могла приходить в порт, чтобы ждать его там. Могла только неподвижно лежать на кровати. Казалось, что она абсолютно спокойна, однако сердце ее было полно тревоги. Она молилась о том, чтобы пришел последний корабль, и он вернулся.

Последний корабль так и не вернулся в порт. Но даже если бы он вернулся, она бы этого уже не узнала. После долгого ожидания ее душа и тело, наконец, сдались. Перед тем как веки сомкнулись в последний раз, она продолжала смотреть в сторону порта.

*Весна*

Птицы вернулись, и Вольную Гавань огласило переливчатое щебетание и свист. Рыбаки снова начали выходить в море, город ожил.

Зимородок медленно кружил в небе, затем опустился на каменную статую и стал чистить перья.

— В прошлом году этой статуи не было! — подумал он и улетел.

Когда птица взмыла в небо, под крылом осталась надпись, которую она не могла прочесть: «Я жду тебя!»

Весной все живое возрождается. Летом распускаются цветы. Осенью они увядают. Зимой все живое замирает. Когда-нибудь могила исчезнет в земле, и через несколько лет никто не будет помнить это «я жду тебя».

---

## **Морская клятва**

Показывая на волны, он сказал:

— Моя любовь к тебе так же глубока, как это море.

Она смущенно засмеялась и спросила:

— И никогда не изменится?

Он подумал и, указывая на море, ответил:

— Да, никогда не отступит, как это море.

Через четыре года он решил отправиться на другой континент. Перед отплытием он сказал:

— Когда я заработаю денег и вернусь, мы заживем припеваючи.

Она кивнула и проводила его. Прошло несколько лет, он так и не вернулся. Однажды она получила письмо.

Она вскрыла его на месте их первого свидания. Там было одно слово: «Прости».

Она поняла, что он не вернется. Посмотрела на море и увидела, что оно отступило на несколько метров.

— Даже море может отступить, что уж говорить о клятвах, — подумала она.

---

## Убийца

— Тебе правда нужно идти? — она взглянула на него, пытаясь сохранить спокойствие, но лицо ее выражало тревогу.

Он поколебался, затем ответил:

— Ты знаешь, я — убийца, и если не выполню задание, то результат будет только один.

— Я буду ждать тебя, — тихо сказала она.

Он ничего не ответил и исчез в темноте.

Задание на этот раз было простое: убить официанта, который знал слишком много секретов. Он решил действовать вечером, но тогда в трактире никого нельзя было оставить в живых.

— Мне все равно, я их не знаю, — подумал он.

Он выполнил задание. На следующий день вернулся домой, но ее уже не было. На столе лежала записка: *«Дорогой, я пошла в трактир за вином для тебя. Если вернешься раньше, подожди меня»*.

Он остолбенел. Понял, что она уже не вернется.

С тех пор никто больше его не видел.

---

## Бабочки

Он никогда не видел такой красивой женщины. Его как громом поразило, и сердце потеряло покой.

— Я обязательно получу ее, — решил он.

Каждый день он оставлял розы или любовное письмо у ее двери.

Вскоре она заметила его и привыкла, что он всегда рядом. Так они полюбили друг друга. Он поклялся, что будет любить ее всю жизнь, и она поверила. Они решили пожениться.

Но перед этим ему нужно было решить одну проблему.

Через месяц они сыграли свадьбу в саду возле его дома. Когда обменивались кольцами, из земли под их ногами вдруг вспорхнули бабочки. Она радостно смотрела на него, думая, что это приготовленный им сюрприз. Его лицо выражало только страх.

Под душераздирающий крик бабочки высосали его кровь и плоть, оставив лишь тонкую кожу. Позже там, откуда они вылетели, выкопали труп женщины.

Когда-то он ее любил, но потом она стала для него проблемой.

Это и есть история о бабочках.

---

## Надгробие

Здесь царит запустение и тишина. Мало кто захочет прийти сюда — возвышающиеся повсюду надгробия нагоняют тоску и страх.

Она миновала один холм, затем другой. Уже полчаса она бредет по этому бесконечному кладбищу.

Наконец остановилась в ущелье. Перед нею — десять надгробий. На них нет имен, а около каждого лежат сухие цветы, оставленные когда-то давно.

Она достала прелестный цветок и встала перед первой могилой. Осторожно положила его у могильной плиты.

— Я пришла к тебе, — сказала она.

Затем подошла ко второй могиле:

— Я давно не видела тебя во сне, как ты?

Так, приговаривая, она возложила по одному цветку к каждой из десяти могил.

Закончив, присела у одной из них. Морщинистые губы зашевелились:

— Не знаю, что там после смерти. Первые дни после того, как ты покинул меня, я часто видела тебя с братьями во сне. Каждый раз я с плачем просыпаюсь, снова засыпаю и снова вижу сны.

Она бормотала, пока солнце не закатилось и тьма не окутала ущелье. Наконец очнулась, взглянула на могилы и тихо сказала:

— Дорогой, мне пора. В следующем году я снова приду.

И медленно пошла прочь.

На следующий день девочка и женщина проходили мимо этого места. Девочка взглянула на могилы и спросила:

— Мама, как странно, на надгробиях нет имен!

Мать призадумалась, а потом, как будто что-то вспомнив, ответила:

— Это могилы десяти великих героев.

— Но почему же тогда не написали их имена? — удивилась девочка.

— Эти герои погибли, сражаясь против Легиона Штормов. Когда их нашли, уже нельзя было определить, где кто. Поэтому жители поставили десять надгробий, но не написали имена, — вздохнула мать.

У девочки в глазах заблестели слезы:

— Мама, давай возложим им цветы!

Мать кивнула, а потом заметила у одной могилы свежие цветы — райские птицы.

— Бабушка снова приходила, — подумала она.

---

## Трава плача

Когда-то мне встречались эти удивительные существа. Они обитают в самых темных и сырых местах, куда не проникает солнечный свет. На первый взгляд ничем не отличаются от обычных растений.

Но стоит вырвать их из земли, и можно увидеть руки, ноги и лица, удивительно похожие на человеческие.

При малейшем прикосновении они начинают громко и истошно кричать. А их укусы смертельно ядовиты.

Об этом растении ходят страшные слухи. Один граф постоянно искал себе новых жен, убивая их предшественниц.

Со временем он заметил, что на месте, где закапывал девушек, появились странные растения. Однажды он вырвал одно из них и замер от ужаса — оно было похоже на одну из его жертв.

Пока рассматривал, растение укусило его. Так граф расстался с жизнью. А мы узнали об «траве плача».

---

## Чары

Она никогда не хотела быть самой привлекательной женщиной на свете, но мечтала покорить сердце только одного мужчины — своего мужа.

Она нашла великого алхимика и попросила о помощи.

— Есть у тебя что-нибудь, чтобы заставить моего мужа любить меня без памяти? — спросила она.

Алхимик замолчал, затем ответил:

— Такое снадобье существует. Оно сделает так, что твой муж будет вечно любить только тебя. Но...

— Но что? — перебила она.

— Приняв его, ты станешь уродлива. Все, кроме твоего мужа, будут испытывать к тебе только брезгливость и отвращение. Основной принцип алхимии — сохранение равновесия, — объяснил он.

Она подумала и решительно сказала:

— Дай мне его!

Алхимик поразился, но достал из сумки пузырек и протянул ей:

— Надеюсь, ты не пожалеешь.

Она взяла зелье и ушла.

Она действительно завладела сердцем мужа. Но вокруг них стали рождаться подозрения и сплетни. Они не чувствовали себя несчастными — настоящая любовь самодостаточна и не замечает чужих пересудов.

---

## Птица

На материке Карос жило два вида птиц. Один вид постоянно демонстрировал свои пестрые перья и хвастался их красотой.

Красоту перьев второго вида люди могли увидеть лишь в полете, когда птица расправляла крылья.

Первый вид быстро стал домашним питомцем. Но вскоре, привыкнув к их красоте, люди стали подавать их к столу.

Второй вид люди видели редко, и это было честью.

Первая птица — фазан, а вторую зовут фениксом.

---

## Терновник

В детстве я боялся терновника — он царапал меня.

Но однажды, когда враги напали на мой дом, я укрылся в его колючих кустах.

Он снова оцарапал меня, но тогда я был благодарен ему. Я остался жив.

---

## Спор

На равнине мне повстречались три апостола. Они показывали на знамя и спорили.

Первый говорил:

— Знамя движется само по себе!

Второй утверждал:

— Знамя движется из-за ветра.

Третий сказал:

— Двигается только наше сознание.

Спор не утихал, и они решили спросить меня.

— Вы все правы, — ответил я. — Двигается знамя, ветер и наше сознание.

Услышав это, апостолы страшно разозлились и избили меня.

---

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

# Собрание сочинений.

## Песнь дня

### Начало

Мы выпивали в таверне Чарли, когда какие-то парни начали задирать нас. Конечно, в тот момент руки мои оказались не там, где следует, но, уверяю тебя, воровство просто стало моей профессией — все произошло само собой.

Только после того, как мы избавились от них, мне удалось рассмотреть предмет, который я ухватил. Это был тугой свиток с вырезанными странными словами: «Я положил в твою могилу самую ценную вещь на свете, не забывай обо мне».

Знаешь, что я почувствовал в тот момент? Хотелось откопать своего покойного дядю и расцеловать за то, что он силой заставил меня выучить древний язык, на котором и была написана эта фраза.

Мы с друзьями собрали отряд и отправились в подземную гробницу по указаниям свитка. Там нам встретилось много необычного: огнедышащие статуи, коридоры с ядовитым газом, ожившие мертвецы. Потеряв троих напарников, я достиг цели.

Дрожащими от волнения руками я открыл резной сундук и обнаружил внутри лист бумаги. Может, это заклинание, которое даст мне всемогущество? Или документ на владение землей, который сделает меня богатым помещиком Великодола? Я медленно развернул листок.

«Сью, я люблю тебя сильнее, чем блуждающий в пустыне жаждет воды; сильнее, чем потерявшийся ягненок жаждет молока матери; я люблю тебя...» Любовное письмо? Столько трудов ради любовного письма? Вздор, скажешь ты? Да, вздор, но это правда.

---

### Зубы

— Опять лавочника убили! — говорили женщины на улице, когда я направлялся к зубному лекарю. — Уже третье убийство, когда у жертвы всю кровь высасывают!

«Умер и умер, — думал я. — Никогда у него ничего не покупал».

Скоро я оказался у лекаря — в так называемой «больнице», которая на деле оказалась небольшой палаткой. Я обычно верю врачам, хотя кто знает, что скрывает их маска.

— Снова расшатался, — сказал лекарь, осматривая зуб. — Я же просил тебя, не кусай так сильно!

— Кусать? — возмутился я. — Да я только воду пил!

— Похоже, этот зуб придётся заменить, — вздохнул он. — Уже никуда не годится.

Было немного больно, но он справился быстро и вставил хороший зуб.

На следующий день я проснулся и увидел у постели друга-караульного с подчинёнными.

— Друг, что ты здесь делаешь? — спросил я.

— Вчера произошло четвёртое убийство, — ответил он. — Убит оружейник, кровь выпита... но в этот раз на месте нашли небольшой клык.

Он странно на меня посмотрел, и вдруг я понял — вчера мне вставили точно такой же острый клык.

---

## Сокровище

Я видел у Николаса очень мощное оружие. Для него оно было дороже жизни — он никому не соглашался его продать и хранил на верхней полке в магазине.

Многие готовы были дать за него большие деньги, но со временем про него забыли.

Когда сын Николаса собрался на войну, он хотел отдать оружие ему. Но, когда его достали с верхней полки, оно оказалось полностью покрыто ржавчиной.

Ничто в этом мире не способно справиться с течением времени.

---

## Заяц

Волк снова встретил того зайца. Он помнил, как прошлой ночью проснулся от отвратительного запаха — заяц сидел у него на голове и мочился. Это была провокация, и волк погнался за ним до самой норы.

«Я могу съесть тебя вместе со всей твоей семьёй», — подумал он.

Он сунул голову в нору, откуда доносился испуганный писк зайчат.

— Вот и я! — сказал волк и полез внутрь. Через мгновение понял, что крепко застрял.

Заячье семейство сидело снаружи и смотрело, как волк перестаёт махать хвостом и задыхается. Зайцы стали собираться вместе — сегодня у них на обед будет волчатина. Вот такие зайцы в Великодоле.

---

## День и ночь

### День

Мы здесь, в темноте и тишине. Сверху иногда доносятся звуки, осыпается песок или капает вода. Мы безмолвно общаемся между собой, и только сильный маг может заметить в воздухе множество волн.

### Ночь

В ночи разносятся глухие голоса магов, парящие в воздухе элементы по их приказу входят в наши тела. Уже разложившиеся кости и плоть вновь обретают жизненную силу.

Как обычно, я первым вышел из земли. Я вдохнул свежий воздух без примеси запаха сырой земли и взглянул на мага, что вызвал меня: не тот, что в прошлый раз. Длинным тонким пальцем он указал в сторону Вольной Гавани.

В ночи раздался наш призыв: «Ради Легиона Штормов!»

Мы направились к городу людей. Победим или погибнем, но с восходом солнца мы вернёмся обратно в землю, а вечером вновь возродимся. Это бесконечный цикл.

---

## Философ

Наблюдатель из пустоты следил за одним человеком многие годы. Этот человек часто собирал людей на площади и говорил о жизни и смерти, морали и звёздах.

Наблюдатель удивлялся, почему он обсуждает столь отвлечённые темы. Разве людей не должно интересовать то, что перед их глазами?

Человек был расстроен непониманием и постоянно докучал людям своими вопросами. Однажды это стало причиной трагедии.

Аристократы ненавидели его за пренебрежение к репутации, простые люди — за непонятные речи. Его приговорили к смерти.

Перед казнью к нему явился Наблюдатель и сказал:

— Я могу спасти тебя, забрать в свой мир. Там тебя будут слушать с интересом.

— Я должен умереть, — ответил человек. — Если уйду с тобой, люди поднимут мои слова на смех.

Наблюдатель видел, что спустя годы его помнят. Некоторые начали понимать его речи, и всё больше людей изучало его манеру говорить. Его слова называли «философией».

— Люди всё понимают слишком медленно, — улыбнулся Наблюдатель и покинул наш мир.

---

## Славная смерть

Огромный дракон летал над нашими головами, изрыгая пламя. Моё лицо было в пыли, я вдыхал горячий воздух, а мои соратники падали замертво.

Командир стоял позади нас, кровь текла по его лбу, но он не переставал кричать. Мы бездумно натягивали тетиву и выпускали стрелы. Солдата слева от меня пронзило копьё, а толстяка справа сжёт испепеляющий луч.

Мы медленно отступали, и вскоре городская стена была занята врагом. Я знал, что смерть близка, но мне хотелось спросить командира, за что мы сражаемся и почему не можем отступить.

Он улыбнулся:

— Мы должны прикрывать отход аристократов. Ты умрёшь, а они высекут твоё имя на каменной плите.

Это были последние слова, что я услышал, прежде чем острый клинок пронзил моё тело.

---

## Письмо

Рано утром, когда снежинки ещё медленно кружили в воздухе, госпожа Эльза подошла к почтовому ящику. Первое письмо было счётом за аренду, второе — от родных.

Третье, упакованное в конверт из плотной бараньей кожи, она вскрыла, устроившись в кресле-качалке.

«Дорогая Эльза! Пишу тебе в холодной палатке, продуваемой ледяным ветром, но мне не холодно, потому что я смотрю на твой портрет и думаю о тебе и нашем будущем ребёнке.

Я встретил франгора по имени Лаффер. Он утверждает, что родился из камня. Ещё есть гном Пан, которому сто лет, но это молодость у его народа. А ещё эльф с длинным именем, полный высокомерия, но не раз прикрывавший нас в бою.

Сержант зовёт на тренировку. Скоро мы выйдем на поле боя. Люблю тебя».

---

## Возрождение

Посреди кладбища возвышалась чёрная башня — дом повелителя мертвецов, сэра Феллера. Живые туда не заходили, кроме призраков из магического союза.

Однажды, пройдя через кладбище, к башне подошла пожилая пара. Феллер впустил их.

— Воскресите нашего ребёнка! — пали они на колени.

— Это сфера богов, — задумался он, — но возможно...

Он дал им зелье, предупредив: «Не знаю, оживёт ли он. Испытайте на свой страх и риск».

Старики ушли. Дальше слухи расходились разные: кто-то говорил, что ребёнок ожил и семья зажила счастливо; кто-то — что ожившее тело осталось во власти тьмы; а кто-то — что зелье не помогло и мальчика похоронили в долине.

---

## Слепец

— Мы подарим вам неограниченную силу, — вещал монах общины слепых на площади. — Потеряете лишь зрение, но приобретёте шестое чувство!

Джон часто слышал эти слова. В этот раз он пошёл за монахом.

Тот вывел его к люку в канализации, спустился вниз, и Джон, ведомый любопытством, последовал.

Через десять минут в темноте показался свет — великолепная церковь.

— Войди, — сказал монах.

Джон шагнул вперёд. На него уставился множеством глаз огромный монстр. Голос существа разрывал его разум. Не в силах сопротивляться, он выколол себе глаза, и тьма поглотила его душу.

— Родился ещё один слепой монах, — сказал проводник.

---

[На сайт игры](#) Page 10 of 10 | r type unknown

# Собрание сочинений.

## Чистилище

### Поиск

Я открыл глаза. Мир утопал в кроваво-красном свете заходящего солнца. Встав, я потрянул головой, и несколько капель крови упали на землю. Опираясь на ружьё, я медленно двинулся вперёд по этой земле смерти.

— Адая! Адая! Адая! — звал я охрипшим голосом.

Адая — моя женщина, носящая под сердцем моего ребёнка. При вторжении женщины не остаются в стороне: клану нужны воины, а у воинов нет пола.

Я шагал от одного мёртвого тела к другому, пока, наконец, не нашёл её. Глаза Адаи были широко открыты, руки крепко сжимали живот, а на лице застыло странное выражение. Не знаю, что оно значило. Знаю лишь, что ни её, ни ребёнка больше нет.

Я проткнул их мечом, а затем сжёг тела. Не оставлять следов — железное правило отряда. Так я защитил честь и достоинство своих товарищей. Это было последнее, что я мог для них сделать.

— Увидимся в аду, друзья, — прошептал я.

В следующую секунду они ринулись на меня и лишили жизни так же, как Адаю и моего ребёнка. Я не боялся — знал, что покидаю этот мир вместе с ними.

---

### Любовь

Я лежал на кровати в ожидании смерти, чувствуя, что мне чего-то не хватает. Чего? Богатства? В молодости я бывал в Дымчатой пустоши и купил у местных кровопийц множество вещей, а вернувшись, сколотил приличное состояние.

Может, силы? Я никогда не хотел быть воином и занялся магией. В ней я был не хуже и не лучше других. Силы у меня достаточно.

Родственных чувств? Я сирота и никогда не видел родителей. Но приёмные оказались добрыми людьми, и жаловаться мне было не на что.

Стук в дверь прервал мои размышления. Вошёл друг и сказал:

— Госпожа Екатерина хочет тебя видеть.

— Екатерина? Я не знаю такую. Впрочем... я скоро умру. Пусть войдёт.

Друг кивнул и вышел. Кто же она? Память упорно молчала. Послышались шаги, и в комнату вошла женщина. Худое лицо, немного морщин — видно, в молодости была красавицей.

— Ты не узнаёшь меня? — спросила она.

Я молчал, и она продолжила:

— Похоже, не узнаёшь. Посмотри внимательнее.

Я вгляделся в её лицо и вдруг понял.

— Китти? — мой голос дрогнул.

Она кивнула. И в этот миг я понял, чего мне не хватало. Любви. Я вспомнил, как она прижималась ко мне, как плакала, когда я уходил в Дымчатую пустошь, как я бросил её ради магии. У меня есть всё — деньги, сила... но нет любви.

— Я виноват перед тобой, — сказал я.

— Это неважно. Я не ненавижу тебя, — ответила она.

— Я только что думал о том, чего мне не хватает. Ты вошла, и я понял... любви.

Она посмотрела на меня и тихо сказала:

— Ничего, я буду с тобой все оставшиеся дни.

Я кивнул, закрыл глаза и спокойно заснул, услышав её шёпот:

— Хороших тебе снов.

---

## **О любви**

— Расскажите о любви, — попросил кто-то.

Он оглядел людей и сказал:

— Любовь — это случайная встреча. Её нельзя найти, нельзя направить. Можно лишь позволить ей вести вас. Когда любовь зовёт, следуйте за ней, какой бы опасной ни была дорога. Верьте ей, даже если искренние слова обманывают вас. Она коронует вас и может распять. Она превращает вас в огонь, что сжигает себя, а дав тепло, оставляет лишь гниль.

Хотите познать любовь? Позвольте ей ранить вас. Будьте готовы пролить кровь за неё. Просыпайтесь утром с благодарностью за новый день любви, днём вспоминайте её радости, вечером восхваляйте дары, а во сне молитесь за того, кто в вашем сердце.

---

## О времени

— О времени? — он задумался. — Когда я начну говорить, мои слова уже будут прошлым. Когда я захочу вспомнить прошлое, воспоминания тоже станут прошлым. Мы верим богатству, потому что оно меняет жизнь, и власти, потому что она даёт славу. Но мы не верим времени, ведь оно неизменно.

Прошлое и история — огромное зеркало, отражающее изменчивое будущее. Это зеркало и есть время. Будущее — тоже время: скоротечное, неуловимое. Мой совет: направляйте надежды на будущее, опираясь на силу прошлого. Иначе вы погубите себя.

---

## О людях

Они лицемерны и честны, трусливы и храбры, коварны и мудры, ничтожны и велики. В них есть черты любого существа в этом мире. Они балансируют на грани добра и зла, и их численность на континенте растёт. Лидеры начали войну, чтобы уменьшить их количество и перераспределить ресурсы.

Мудрый выбор... Думаешь, Легион Штормов их победит? Нет. Они могут погубить только сами себя.

---

## Потерянная душа

Я никогда не видела солнца и луны. Могу выходить наружу лишь тёмной ночью. Не знаю, как это происходит: просто в какой-то момент я уже стою здесь, а потом — ничего не помню.

Так было, пока я не встретила его. Красивый... и беспомощный. Он лежал на песке, словно мёртвый. Я спасла его и, кажется, влюбилась.

Когда он очнулся, то отпрянул, но потом мы разговорились. Каждый раз, когда я появлялась, он приходил. Я решила признаться ему.

Но в следующий раз он пришёл не один. Я услышала:

— Это чудовище, что умеет говорить. Поймаем — разбогатеем!

Я... чудовище? Потом всё погасло. Когда я вернулась, увидела его труп и тела тех, кого он привёл. Боль предательства обожгла меня, но я вспомнила своё имя. Да, я чудовище, которому не дано любить, а лишь убивать. Меня зовут Пустынная жирица.

---

## Мумия

Я проснулся и понял, что вокруг всё вверх дном. Видимо, пока я спал, кто-то украл всё ценное. Разъярённый, я вышел, прикрывая глаза от солнца. Следы вели к городу.

— Держи вора! — крикнул я, но на незнакомом языке. Жители и стража обратили внимание, но стражники отпустили вора и пошли ко мне.

— Что за... — начал я, но меч просвистел у уха, и моя голова полетела. Последнее, что я услышал:

— Чёртовы мумии!

---

## Рыба

Я — мудрая рыба. Моя мудрость кормит меня, но и позволяет видеть уродство. Я влюбился в девушку, что приходила за водой. Пускал для неё пузыри, но она не замечала.

Тогда я обратился к магам нагов и получил человеческий облик. Пошёл в город признаться в любви, но страж преградил путь и разрубил меня. У меня была человеческая фигура... но голова — рыба, а тело покрывала чешуя.

---

## Оружие

Я слышал о могущественном оружии. Бросив семью, потратил полжизни на поиски и нашёл его. Но, открыв ящик, понял: даже в лучшие годы я не смог бы поднять его. Оно создано не для человека.

---

## Белая бумага

Белая бумага гордилась своей чистотой и хотела сохранить её до конца жизни. Бутылка туши рассмеялась про себя, а кисточка решила не прикасаться к бумаге. И бумага прожила жизнь чистой... и пустой.

---

[На сайт игры](#)

# Собрание сочинений. У костра

## Чёрный кот

Чёрный кот каждую ночь сидел на углу.

— Я разберусь с тобой, — думал Генри, как и его предшественник.

Его предшественник уже несколько дней как пропал. До исчезновения он советовался с Генри, как сделать из кота ужин.

В первую ночь всё прошло без происшествий.

На вторую Генри сдал смену и шёл домой. Кот не просто смотрел — он медленно следовал за ним. Йорк, друг Генри, усмехнулся:

— Этот кот влюбился в тебя. Дай-ка понюхаю, чем это от тебя воняет.

— Йорк, этот кот меня пугает. Надо бы с ним разобраться, — Генри не обращал внимания на шутки.

— Кошатину? Я много чего ел, но котов ещё нет. Ладно, завтра расправимся с ним, — пообещал Йорк.

На третий день Йорк заболел.

— Придётся мне одному сделать дело, — пробормотал Генри.

Ночью он спрятал кинжал в рукав и вышел. Кот последовал за ним. Генри остановился, и вскоре в переулке раздался короткий кошачий крик... и тут же стих.

На четвёртый день Йорк, сдав смену, заметил в переулке окровавленный кинжал.

— Не Генри ли это? Неужели он сам сожрал кота? — подумал он.

Но вечером кот снова сидел на углу и смотрел на него, будто хотел что-то сказать. Йорк ухмыльнулся:

— Генри сегодня не пришёл. Ну и ладно, сам с тобой разделаюсь.

---

## Мясо

Темнота. Последний человек вышел и закрыл дверь. В углу затаился грабитель, довольный тем, что его не заметили. Он осторожно двинулся к шкафу у кровати — там были только книги. В гардеробе висело несколько вещей. Но в углу шкафа он увидел небольшой выступ.

— Это оно, — подумал он и нажал.

В темноте что-то щёлкнуло. Из стены вылетела стрела, и он рухнул на пол.

Вскоре вернулся хозяин комнаты.

— Ещё один жирный барашек, — усмехнулся он.

На следующий день снова открылся магазин «Мясные деликатесы Тото». Продавец уверял: сегодня мясо какого-то редкого существа. Количество ограничено.

---

## Тайна

— Это должно остаться нашей тайной, — сказал Майк в темноту.

— Конечно. Я уничтожу его, и никто не узнает, кто заказчик, — ответил тихий голос.

На следующий день Майк сидел в саду, радуясь известию о смерти конкурента.

— Спасибо, что разделались с ним, — сказал он человеку в чёрном, протягивая вино.

— Я не пью. И тебе не за что благодарить, договор ещё не завершён.

— Как не завершён? Я заплатил!

— Остался один шаг... — меч вошёл в горло Майка.

— Никто, кроме хозяина, не узнает, кто заказчик. Даже он сам, — произнёс убийца.

В тот же день нашли два трупа: богатого торговца и неизвестного.

---

## Убийца из-за угла

Джастин знал, что на него готовят покушение, но не боялся. Он был лучшим в Вольной Гавани.

В узком переулке убийцы наконец показались. После короткой схватки они лежали мёртвыми, а толпа смотрела на Джастина с восхищением. Он наслаждался похвалами, пока не пнул ребёнка, стоявшего впереди.

Те, кто видел лучше других, заметили: в руке ребёнка был кинжал.

— Я не теряю бдительности, даже рядом с детьми, — усмехнулся Джастин.

Вернувшись домой, он выпил принесённый служанкой чай... и больше не проснулся.

---

## Нечисть

Вент мечтал разбогатеть и решил призвать демона. Потратив последние деньги на инвентарь, он прочёл заклинание.

Демон Нут, которого никто не вызывал из-за уродства, обрадовался и явился. Вент ожидал грозного, зловещего создания... и умер от страха, увидев его.

В аду ещё долго смеялись над этой историей.

---

## Стойло

— Ты потеряешь власть, богатство, семью. Всё, что имеешь, — сказал человек в чёрном.

— Я готов, — ответил Айри.

Вечером он пил вино с женой и детьми, рассказывая о том, как они встретились и как был счастлив. Ночью, слушая храп жены, он вздохнул:

— Завтра всё изменится.

Наутро его семья была мертва, а сам он исчез. В замке весперiane пили свежую кровь.

— Чья? — спросил один.

— Айри. Хотел вечной жизни — получил. Теперь он в стойле с другими кровносами, — ответил дворецкий.

---

## Кровавые слёзы

Марк подобрал у моря немую женщину. Она вела хозяйство, и он был доволен.

Однажды он убил чудовище с человеческой головой и змеиным телом. Вернувшись домой, увидел, что жена плачет... жемчужинами.

С тех пор он стал убивать чудовищ, чтобы получать жемчуг. Но вскоре жена иссякла от слёз. Марк убил её и бросил в море.

Через год легион нагов ворвался в его дом. Перед смертью он вспомнил маленькую змею, которую когда-то спас, и хвост жены, исчезающий в воде.

---

## Счастье

Я узнал о месте, где продают счастье. Отдав все деньги, получил бутылочку странной жидкости. Мне сказали: выпьешь — будешь счастлив.

Я выпил.

А потом забыл всё: кто я, откуда, чем жил.

Жидкость называлась «Вода забвения». Счастье оказалось неведением.

---

## Вождь

Наш вождь научил нас ловить рыбу, охотиться, возделывать землю. Мы почитали его. Но однажды он сказал, что мы должны уйти с родных мест.

Мы закопали его в землю. Он умер.

Теперь мы не ловим рыбу, не пашем, не охотимся. Народ разделился на племена и живёт, убивая друг друга.

---

## Смерть

Когда-то я искал покоя. Теперь покой стал вечностью. Я хотел отдыха — и получил вечный сон.

Я люблю это чувство и хочу поделиться им с другими... но они боятся. Это удовольствие называется смерть.

---

[На сайт игры](#)