

Гайд для новичка

Начало пути

Надевать экипировку, входить в поединки и изучать интерфейс игры в целом нас [обучает](#) сама игра.

На младших уровнях игрового контента мало, потому гайд будет с упором на скорейшее продвижение по уровням, до 10-11 хотя бы, достичь которых можно за 2-3 недели, что проще всего при ограниченном количестве

времени делается с помощью автобоя в мобильном приложении **Combats Mobile**.



Покупка 8 и 12 уровня

8 уровень:

Игра встретит нас акционным предложением:



В  **Легендарном наборе Героев** за **50 екр**, помимо остального

полезного содержимого, включая  **Благодать Алхимика V [30 дней]**,

которая обычно стоит **99 екр**, находится  **Диплом Университета Героев**, использование которого мгновенно поднимет уровень персонажа до 8.

12 уровень:

В [Березке](#), в разделе Книги, продаются    **собрания знаний Архивариуса** по **500, 1500 и 3000 екр**. При использовании получаем 12 уровень, и в зависимости от качества собрания еще и склонность, экипировку 12 уровня, различную валюту, выполненные задания,

пройденные подземелья и многое другое (при нажатии на название большинства предметов в игре, нас перенаправит на страницу с [Библиотеки Паладинов](#) с описанием предмета, его свойствами, способами его получения, применения, содержимым и другими подробностями).

Выбираем наставника

Наставник может обеспечить бонусом опыта для скорейшей прокачки, расходкой (расходный материал в бою), и склонностью. Делает он это за



Таланты Наставника, которые получает за выполненные нами [ежедневные задания](#). Также благодаря наличию наставника, на каждом уровне нам в инвентарь падает [снабжение воспитанника](#) с экипировкой внутри, и другими приятными бонусами.

Если не указывали наставника при регистрации - делаем. Выбираем из [Рейтинга Наставников](#), желательно предварительно пообщавшись с ним, и вписываем в Настройках в верхней панели.



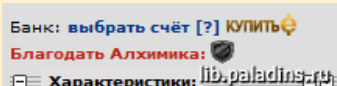
[Благодать Алхимика](#) (Благо)

Что-то вроде VIP подписки на игру. Из полезных для нас бонусов на данном этапе начиная с Блага II ранга:

- Бонус опыта;
- Отсутствие ослабления после боя;
- Ускоренное получение репутации Ангелов для получения [склонности](#) (на 8 уровне);
- Возможность надевать экипировку требующую Благо из [зала для особых клиентов](#) (благшмот).

Смотрим цены на Благо, и при появлении [Ограниченного предложения](#) думаем, хотим ли сэкономить на старте игры - наборы действительно стоящие.

Раз в месяц пользуемся пробным Благом на сутки, перейдя через надпись из



инвентаря [Характеристики: lib.paladins.ru](#), чтобы прочувствовать качество игры с его наличием, и сравнить с игрой без него. Способов получения Блага без вложения средств в игру (донат) достаточно, они будут описаны в самом конце гайда.

Выбор класса

Открытие [класса](#) станет доступным на 6 уровне, но экипировка доступна раньше, потому ознакомливаемся:



Арбалетчик и Танк

Самые подходящие классы для быстрого прохождения начальных уровней (по мнению автора гайда, естественно) на автобое.

Арбалетчик - много урона, мало защиты, быстро заканчивает бои.

Использует арбалет и стрелы, которые заканчиваются, и за количеством которых нужно следить.

Танк - много защиты, меньше урона. Дубина и щит. Возможность дольше продержаться в бою и набить больше.

Автор рекомендует воспользоваться именно одним из этих классов для достижения 10-11 уровня для лучшей эффективности.



Силовик

Взял худшее от первых двух - мало защиты, мало урона. "Фишка" в массе приёмов наносящих безответный урон, на которые в бою нужно умудриться накопить тактик до того как нас убьют. Для игры руками хорош, для автобоя не очень.



Критовик, Уворотчик и Лук

Классы, сильно зависящие от профильного (Соответствующего классу. В умениях подсвечен зеленым) стага и модификатора для выполнения своих основных задач. Без интуиции и мф критического удара **Критовик** не критиует (удар с дополнительным уроном, x2, x3...), без ловкости и мф увертывания **Уворотчик** и **Лук** не уворачиваются. Для полного раскрытия класса потребуются усиления в виде рун и чарок, тратиться на которые при цели быстрее подняться по уровням нет смысла.



Маги

Ситуация та же, что с **Критовиком**, **Уворотчиком** и **Луком**, но сложнее и дороже.

Финансы, экипировка и амуниция

Финансы

На необходимые покупки нам естественно понадобятся [финансы](#).



еврокредиты (екры) - более редкая и ценная валюта **Бойцовского Клуба**. Покупается у [Алхимика](#). Нужна для покупки более ценных и редких предметов в игре, и кто бы что ни говорил - помогает сэкономить часы, дни, а то и недели однообразного труда.



кредиты - основная валюта. На них будет совершаться большая часть покупок. Самый простой и быстрый способ получения - вынос екровых предметов. Во вкладке Торгового чата ищем игрока нуждающемся в предмете за екры, обговариваем курс ваших екров к его кредитам (средний курс отслеживаем в той же вкладке Торга), и через передачу совершаем обмен. Некоторые способы добычи кредитов будут описаны в конце гайда.

зубы - валюта для новичков до 7 уровня включительно. Добывается в боях. Пока дают - покупаем все именно за зубы.

Экипировка

С 5 уровня, при наличии Благодати Алхимика (Благо) можем надевать экипировку из [зала для особых клиентов](#) (благшмот) стоимостью 0.10 екр за единицу для вещей 5-9 уровня и 1 екр для 10, закрыв вопрос с экипировкой до 10-11 уровня включительно. Чем выше ранг Блага - тем выше качество доступного благшмота. При надевании экипировки обращаем внимание на принадлежность вещи. Если надеть одновременно вещь для стрелка и воина - приемы станут недоступными.

На примере **Танка**:

Если Благо и благшмот не наш путь - не забываем открывать **снабжение воспитанника** на каждом уровне. Начиная с 5го уровня, получаем экипировку аналогичную той что продается за екры, по одной единице на уровень. Оставшуюся часть приобретаем за зубы в [Магазине](#) - нам этого хватит.



*для открытия снабжения 5 уровня потребуются  специальные отмычки (Можно купить в [Березке](#) (отдел "Амуниция: Ключи") за 1 екр, или выполнив [данную инструкцию](#)).

Если мы решили взять другой класс, или просто быть сильнее:

- **Арбалетчику** и **Лучнику** нужно оружие минимум  качества, для возможности пользоваться хорошими [стрелами](#) с 7 уровня.



самый оптимальный вариант без благшмота -  уник из [Некровилля](#), которыми пользуемся вплоть до 9-11 уровня;

- в [Каморке Луки](#) из [Заброшенной Канализации](#) доступна экипировка  качества для 4-6 уровней. Сундуки передаются, потому можем как добывать сами, так и попросить кого-то.

Есть ещё варианты добычи вещей, но эти самые оптимальные.

Амуниция

На 4 уровне покупаем:



Потертый рюкзак. [Сумка](#), дает +5 защиты от урона(ЗОУ) - показатель, с нехваткой которого будем сталкиваться на протяжении практически всего пути. Берем штуки три (базово доступно два слота под сумки, но позже будет больше);



Свин в [Зоомагазине](#). Дает броню - та же защита. Корм покупаем там же, качаем выпуская в боях. С помощью свитка  **Помощь Призраков**, который мы пока можем добыть на аукционе, можно ускорить прокачку нашего питомца.



Лечение тяжелых травм. Травмы будут, лечить их может Наставник, но он не всегда доступен. Магазин, заклинания: исцеляющие.



Костыли. Со средней и тяжелой травмой двигаться нельзя, и если по какой-то причине не можем ее вылечить - с этим можно будет.

Продвижение

Первым делом, желательно [телепортироваться](#) в CapitalCity, и получить



квест на [Лича-Секретаря](#). Задание заключается в убийстве игроков, что на первых уровнях делается проще всего. Сам Лич-Секретарь нам за время игры будет очень полезен. Через диалог с ним, после подачи/принятия заявки на хаотичный бой заходим в [Магазин Кровавых Цехинов](#), где на нас не нападут.

Когда за время игры нас будут отговаривать идти на 12 уровень, потому что "там монстры которые будут нас постоянно бить", вспоминаем сколько раз мы подвергались нападениям со стороны игроков раз в пять сильнее нас, и идем дальше.

Изучаем как работают наши приемы, устанавливаем, и заходим в бои. В подземелья и на турниры смысла ходить пока нет, и в целом на младших уровнях нет ничего, чего нельзя сделать на старших куда быстрее и проще.

При боях на автобое с приложения - настраиваем их использование, вводим в настройках приложения количество используемых приемов, и следим несколько боев для их расстановки в оптимальном порядке. Попутно берем всевозможные бонусы опыта для скорейшего прохождения уровней:

- Просим у Наставника;

- [Свиток с именами](#) - эффект накопительный за каждый день активности по 20%. Максимально 5 дней - 100%;
- [Лягушка-путешественница](#) - добываем по возможности. Покупаем, получаем бонусы;
- [Королевские битвы](#) (через  такой крестик рядом с ником игрока, можем вмешаться в уже идущий бой).

На 6 уровне:

В Гостинице [открываем класс](#) (можно сделать не арендуя помещение в Гостинице). Бесплатно можно открыть три класса, два из них можно бесплатно [связать](#) по опыту. При связывании, классы получают опыт синхронно и переключаться между классами можно прямо из инвентаря (при переключении, класс моментально восстанавливает HP).

Для [открытия](#) и [связывания по опыту](#) дополнительных классов, потребуются специальные предметы.



Ищем клан, желательно с  флагом защиты, дающий +20 защиты от урона(ЗОУ) и от магии(ЗОМ). В активных кланах падают [Клановые Сундуки](#),



из которых получаем  Тавро. Их использование прибавит нам +20, или +25% мф мощности урона. Также клан может обладать приятным бонусом в виде от 20 до 70% бонуса к получаемому опыту.



*из этих же сундуков будут падать  [Шестерни Мехацели](#) - используем их, нам это пригодится на 12 уровне.

Пользуясь благами клана, стоит пытаться быть полезным и ему, а единственное чем мы можем быть полезны на данном этапе - выполнять [клановые задания](#). Попутно знакомимся с коллективом, общаемся, думаем, подходим ли мы друг другу.



Из **снабжения воспитанника** получаем  **заговор на защиту от**



физического урона (барьер). За 3 екр можем купить  **рубашу**, и [встроить барьер](#) в нее. Принцип работы прост:

Нас ударили на -150 - барьер забрал урон в себя и запомнил, мы получили 0 урона;

Следом нас ударили на -280 - барьер забрал урон в себя, выпустил тот что запомнил, мы получили -150 урона;

и т.д.

Приобретаем  **Семечко Бонсайчика** и [сажаем](#) его в подвале Хором (можно сделать не арендуя Хоромы). Навещаем каждый день и трусим.

Приобретаем  **Икринку**, из которой получаем [Лягушку-путешественницу](#), купаем ее каждый день, получаем монетки, и каждые 10 (а лучше 100) одинаковых монеток обмениваем у нее на сундук с приятными бонусами.

Начиная с 7 уровня, по возможности в [Книжном Магази́не](#) покупаем  **Тайные Знания** - книги, дающие +1 слот для приемов (всего 4 штуки). Там же ищем книги приемов  **Выжить**,  **Отменить**,  **Превосходство**, и не забываем просить **Наставника** обучать нас приемам.

На 7 уровне если не пользуемся благошмотом и не заполучили уники из Некровилля - покупаем за зубы оружие и щит.

На 8 уровне:

Через **CapitalCity** телепортируемся в один из трех городов:

SunCity: самый густонаселенный город, подходит для игроков предпочитающих игру с нападениями.

AngelsCity и **SandCity**: менее обитаемы. При перемещении по городу и в залах подвергаться нападениям будем куда реже.

Если мы не в благошмоте - в Магази́не за 500 кредитов покупаем **Снабжение для дальних рубежей** для своего класса.

Там есть все кроме оружия и щита. Очки распределения вкидываем в уровень жизни (НР), и продолжаем драться.

Попутно:

- Запоминаем главное - большую часть из того что нам необходимо добывать можно купить, потому прежде чем браться за выполнение долгих квестов проверяем, нет ли нужной нам вещи в продаже и думаем, стоит ли оно потраченного времени. Мы можем сделать это позже, продав вещьцу другому нуждающемуся, окупив затраты.
- Пользуясь [Примерочной](#), выставив в ней фильтры подходящие нашему персонажу, высматриваем экипировку  и  качества которую можно добыть из подземелий. Некоторые вещи могут продаваться на [аукционе](#) за весьма маленькую сумму. Экипировку с надписью "Предмет из подземелья" в описании нужно подгонять в Ремонтных мастерских, в соответствующем

разделе, для возможности чинить вещи, и встраивать в них различные усиления (руны, чарки, и т.д.).

Приоритеты в поиске экипировки:

- профильный урон (смотрим описание своего оружия - в самом низу указаны виды урона, наносимые им. Больше число и есть наша профилька);

- защиты;

- профильный стат.

- Выбираем [склонность](#), желательно соответствующую склонности клана. В Магазине покупаем икону выбранного Ангела (Амуниция: Дополнительные предметы), и начинаем [путь](#) к получению склонности.



- Ходим в [Излом Хаоса](#) раз в сутки. За каждый бой получаем образцы, которые можем тратить на расходку в [Стоянке Экспедиции](#). Там же получаем Трофеи с боссов Излома, за которые в дальнейшем можем покупать у [Шейлы](#) барьеры в рубаху на все виды урона.



- по возможности приобретаем свиток **Призыва Рыси** с аукциона. Рысь 0 уровня уже полезнее любого другого обычного питомца. Корм для



нее можно [ловить](#) самому. Нужны **Дневник Охотника** и **Набор Капканщика**. Стоят недорого на аукционе. Или на аукционе можно сразу покупать сам [корм](#).



- [Прокачанный скакун](#) прибавит нам скорости передвижения по улицам города. Продается запечатанным на аукционе относительно недорого.



- [Набор счастливых талисманов](#) обеспечит скидку на ремонт экипировки. Тоже продается запечатанным на аукционе.

На 10 уровне:



Тут начинается подготовка к 12 уровню. Главное теперь, это добывать **Кровавые Цехины** (КЦ) - валюта за которую купим экипировку в [Магазине Кровавых Цехинов](#) на 12 уровне. Вернее, купим часть этой экипировки, ибо на полный комплект сразу нам не хватит, но это не страшно. Собираем сколько можем.

КЦ добываются в боях где дают благородство, за набитые 1000 урона минимум. Самые популярные:

- нападения через кнопку на улице или через различные свитки нападений;

- Королевские Битвы;
- бои [Лиги Мастерства](#) (о ней чуть ниже).

Есть суточный лимит получаемых КЦ в 10 штук. Увеличить его можно несколькими способами:

-  **Пожиратель Крови** добавит +25 единиц к лимиту, и по +5 за каждый уровень Блага. Обязательно покупаем за 20 екров у Дария в [Торбе Старого Алхимика](#) (сначала нужно пройти [квест](#)), выносом либо на аукционе;
- **Лягушка-путешественница** после купания одним из бонусов предложит увеличить лимит КЦ;
- [Кровавый дар восхождения](#) увеличит лимит еще на +5 единиц на

неделю. Самые доступные способы получения -  **Награда Лиги за Восхождение**, получаемая за разницу в 100 единиц рейтинга между получением обычной награды за Лигу каждую пятницу, и участие в [героических сражениях](#).

Ходим в [Лигу Мастерства](#) по расписанию:

Вт, Ср, Пт, Вс: с 20:00

Чт, Сб: с 12:00

Телепортируемся в **EastCity**, заходим в один из залов, подаем заявки на бой 1 на 1, деремся. Не забываем про требования к экипировке (они написаны прямо во время подачи заявки).

Деремся все доступное для этого время, получаем опыт, благородство, Кровавые Цехины, поднимаемся в рейтинге, получаем призы каждую неделю за 10 побед и [титулы](#). Все оставшееся время продолжаем получать опыт в хаотичных боях.

Ходим на Уличных Монстров: [Безумных Магов](#), [Боевых Бугагов](#) и [Трупожоров](#). С них падает валюта, на которую позже мы сможем покупать сумки, амуницию и экипировку в [Трофейном магазине Молли](#).



Бонсайчику теперь жертвуем каждую неделю по **10 КЦ** и продолжаем трусить - есть шанс получать **2 [векселя](#)**, которые продав в Березку получаем **2 екр**.

Можем начинать копать подземелья (подробнее в конце гайда). Классом **Танк** это делается долго, потому если весь путь до сих пор мы "летели" им - рекомендую на нем и остаться до 11 уровня, так как у него наибольший кпд в боях, что обеспечит нам в Лиге Мастерства больше побед, выше рейтинг,

лучшие призы каждую неделю, а тратиться на экипировку для двух классов на одном уровне не резонно.

На 11 уровне:

Теперь вся резонность класса **Танк** теряет свой смысл. В Лиге Мастерства держаться можно в **U** Лиге любым классом.

Обновляем экипировку. Если пользовались благошмотом - можем продолжать им пользоваться, разве что вставить руны на чуть больше профильного урона.

Если благошмота у нас нет - ищем способы добыть экипировку **EF** качества из [Туманных Низин](#), сами или просим кого-нибудь. Она там не во все слоты, наручи покупаем в [Стоянке Экспедиции](#), оставшуюся часть докупаем в Магазине за кредиты, либо в Магазине Кровавых Цехинов (позже можно будет продать вещи обратно Личу за 60% от стоимости).

Больше для нас ничего не меняется. Разве что в список приоритетных пещер при желании зарабатывать стоит включить [Туманные Низины](#). Продолжаем ходить в Лигу Мастерства, в хаоты нас перестанет пускать в виду возросшей силы из-за экипировки. Можем слегка раздеться чтоб уравнивать шансы и не мешать малышам качаться, при этом приближая заветный 12 уровень.



Арбалетчику и **Лучнику** стоит обновить свое оружие, на Демоническое ER добываемое из [Катакомб](#). Остальным тоже можно, но не настолько критично - помним о необходимости использовать стрелы получше у стрелков. С таким оружием мы пробегаем добрую часть 12 уровня.

Можем обновить сумки:



Большая сумка для трупов дает +10 защиты от урона, +20 защиты от магии (обращаем внимание на значок  после названия, обозначающий что экипировать предмет можно только в количестве одной единицы);



Торба для оторванных ушей дает +10 защиты от урона, +10 защиты от магии.

Подземелья(пещеры)

В первую очередь, пещеры нужны для [распределяемой репутации](#), на которую покупаем статьи и умения своему персонажу и получаемых наград за их прохождение, во вторую - для заработка.

Для похода в пещеры нужен [Риск](#), и суточное количество посещений каждого из них ограничено. Как и в бои, в пещеры лучше ходить с активным **Благом**, что даст нам дополнительный поход в сутки, и увеличит количество выпадающих из убитых монстров(мобов) и различных сундуков и тайников (нычки) ценностей (дроп).

Если хотим залезть в подземелья, оптимальным вариантом будет класс **Силовик** - при минимальных вложениях наиболее эффективен. На втором месте **Арбалетчик** - очень скоростной, но есть необходимость постоянно тратить стрелы. **Критовик** становится куда эффективнее и быстрее в подземельях, но только с полным комплектом рун. Без них проходить подземелья им тяжело.

Первым делом ходим в [Обитель Древних](#). Небольшая [инструкция](#) по ее прохождению.

Пещера примечательна изобилием способов заработка, и полезными для нас получаемыми благодаря ей материалами:

- В пещере больше всего по сравнению с остальными экипировки **P Poor** качества (пур), которую можно как продать в Магазин получив сразу



кредиты, так и обменять на [Вампум](#), которым тоже можно зарабатывать;



- Добывается **кредириум**, который тоже можно продавать в Магазин получая кредиты;
- В [сейфах](#) и нычках подземелья можно найти ценный дроп;



- В [Магазине Кристофа](#) продается **Комплект чарок 12 уровня**, пользующиеся спросом, которые мы сможем продавать, или копить, так как нам они тоже понадобятся на 12 уровне, а также свиток **Помощь Призраков**, увеличивающий опыт получаемый питомцем в боях, которым можем пользоваться сами, или выставлять на аукцион для продажи.

- В том же магазине Кристофа можно купить **Вуаль невидимости** и **Врата Лича**, которые пригодятся нам для скрытного и быстрого перемещения по улицам городов.

- При достижении **15000** репутации пещеры, получаем доступ на второй



этаж пещеры, где можем добывать еще один ресурс, **Амулет Древних**,



который можем складывать в **мешочки** покупаемые у Кристофа и выставлять на аукцион для продажи, или делать себе [пряжку](#).



• За **кредириум** снова у Кристофа, можем покупать **Монеты Риска**, для походов в остальные пещеры.

Усиления и дополнительная активность

Игрокам с возможностями и желанием тратить еврокредиты на усиления, рекомендую рассмотреть ассортимент магазинов [Торбе Старого Алхимика](#) и [Лавки редких товаров](#), прежде чем покупать что-либо из списка ниже.



• **Гриб Хаоса [10]** - пожалуй, самое приоритетное усиление.

Добываем (проходим долгий [квест](#) или **покупаем**). Распределяемые статьи закидываем в наш профильный, и четыре раза в день используем, получая [эффекты усиления](#) (бафы) по 45 минут. Добывается в [Грибнице](#).



• Теперь в вещи можем вставить [руны](#) и [чарки](#). Ищем на аукционе или в торговом руны на +4, +5 своего профильного урона, чарки на +2 профильного стага 9 уровня добываются на 12 достаточно просто, потому что они скорее всего будут более выгодны (если мы можем себе их позволить, конечно).



• **Титулы [10]** - получаем за достижение определенных Лиг. Способ использования и получения характеристик описан по кликабельному названию. В приоритетах из того что стоит "ловить":

- **Воинам:** парирование на первом месте, профильный урон на втором. Оставляем, если словили 3/4 из максимально возможного.

- **Стрелкам:** профильный урон. Можно ещё профильный стат, но лучше урон.

- **Магам:** интеллект на первом месте, мощность профильной магии на втором.

Еще всем классам весьма полезно будет "словить" параметр **против мощности критического удара**, но пригодится нам это на 12 уровне, и актуально только для титула **U** качества.

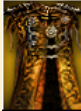
• [Слоты приемов, карманов, сумок, свитков и флагов](#) - помимо открывающихся автоматически, есть возможность открыть дополнительные.



• **Переносная лаборатория** - дается в награду за [рыцарского задания первого круга](#) в [Бездне](#), послужит как средством для усиления, пригодится в некоторых квестах, и может помочь с заработком.



- **Регалии [10]** - зарабатывая [Благородство](#) в боях и повышая его уровень, помимо бонусов описанных в таблице, мы получаем возможность вставить в вещи регалии, покупаемые в храме нашего Ангела, дающие **% к защите**. Рекомендую начинать ставить регалии начиная с **IV ранга**.



- **Турнирный плащ [10]** - [турниры](#) доступны с 10 уровня и это одна из тех вещей которые "почему я этим раньше не занимался", а смысла брать плащ 10 уровня при стремлении на 12ый нет, а при тех же временных затратах на 12 уровне за участие дают в три-четыре раза больше жетонов. Но если нечем заняться, почему бы и да.



- **Рубаха** - помимо характеристик которые дает сама рубаха, полезна барьерами.



- **Корона подземного сияния [11]** - добывается и носится на 11 уровне из [Туманных Низин](#). Как и многое другое легче, выгоднее и быстрее сначала купить.



- **Тома знаний** - книга, дающая минимум +10 к профильному статусу на три часа. Добывается только во время определенного ивента [Дня Знаний](#), но будет с нами весь год.



- **Коллекции Древних** - каждая работает в свой месяц. Добываются через покупку и открытие соответствующих [сундуков](#), на аукционе или с рук.

За другими сезонными событиями, подарками и усилениями следим на сайте [Библиотеки Паладинов](#).

И **квесты**, которые стоит выполнять приоритетно:

- [Память всех призраков](#) - даст усиления в боях;
- [Легенда о древних героях](#) - усиления в боях;
- [Билет участника викторины](#) - нужен для участия в самой [Викторине](#), за участие в которой получаем [призы](#).
- [Помощь Бобрам](#) или [Спасение Волшебного Дерева](#) в [Лесу Чудес](#) -



приносит валюту **Золото Леса**, которой позже можем зарабатывать, или по крайней мере не тратить кредиты. Рекомендую проходить второе, на ежедневные 4 золотых монеты.

Способы заработка:

Способов заработка - уйма, от продажи бутылок в Магазин до покупки чего-нибудь дешевле, и продаже подороже. Здесь будут описаны несколько базовых и незамысловатых способов, достаточные для того чтоб "встать на ноги".

Без финансовых затрат:

[Открыть мультикласс](#) 6 уровня и набить зубов на экипировку сможет каждый, потому за финансовые затраты это даже считать не будем.

- **Продажа [сундуков](#) из Заброшенной Канализации** - жетоны кушать не просят. Наставники часто покупают своим воспитанникам.
- **Продажа [почвы](#)** - покупают и мелкоуровневые для квестов. Самые популярные из Некровилля и Пещер Мглы (7 уровень).
- **Продажа [Палок-Копалок](#)** - добываем по инструкции, собираем в пачки, выставляем на аукцион.
- **Продажа [Кирпичей](#)** - добываем по инструкции, собираем в пачки, выставляем на аукцион.
- **Отказничество в Некровилле** - для добычи [уника](#) в Некровилле нужно несколько человек. Предлагаем свои услуги по отказничеству.
- **Продажа [бутылок с жидкостью](#) в Магазин** - пустые бутылки получаем использовав любые эликсиры в подземельях, [наполняем](#), продаем в Магазин.

На 10 уровне при наличии экипировки или с небольшими затратами:

Все, на чем нет иконки привязки к персонажу 🌐, 🏠, 📦 - передается. Потому проверяем инвентарь и накопления и смотрим, что можно продать.

- **Копаем [Обитель Древних](#)** - все преимущества описаны в разделе "Подземелья".

- **Продажа экипировки  Poor** качества (пур) из других пещер в Магазин

за кредиты, или в Скупку хлама на входе в большинство пещер за  [Вампум](#). В первую очередь после Обители Древних обращаем внимание на **Катакомбы** - копаются быстро уже на 10 уровне. За поход под благом пур кредитов на 60.

- **Покупка** за  [Вампум](#) в [Лавке забытых мастеров](#) материалов для создания рун (болванок), и их **продажа** игрокам, занимающимся той самой плавкой.

- Игрокам, выполняющим [Рыцарское задание 2 круга](#) из [Катакомб](#), можно

предлагать за кредиты вызывать Демонов, с помощью  [Демонических жемчужин](#).

- [Охота](#) в Лесу Чудес - ловим зверушек, выставляем на аукцион. Нужны



Дневник Охотника и



Набор Капканщика. Стоят недорого на аукционе.

- **Продажа** товаров из [Кладовой Лепрекона](#) после прохождения одного из квестов Леса Чудес.

- **Продажа**  [Эликсиров полного восстановления Жизни](#) - делаются

из 15  **Заживляющих Эликсиров**. Нужен [рецепт](#). Для добычи рецепта сначала проходим [Экзамен Вождя](#).

- **Продажа**  [Слизи по рецепту Макропуса](#) и  [Мха благословленного Грибницей](#) за выполненные в [Грибнице](#) квесты.

- **Продажа**  **Права на дружбу**, падающего во многих подземельях. Через [Лабораторию](#) в Гостинице собираем из свитков с малым количеством опыта побольше, и выставляем на аукцион.

- **Продажа**  **Янтарной смолы**, которая делается в [Лаборатории](#) в

Гостинице из  **Янтарных капель** добываемой во многих подземельях и



[Цехина Алхимиков](#).

- **Продажа камней отражения**, которые собираем один раз в сутки в

подземелье, купив в Магазине, в отделе Амуниция: Странные предметы



Камертон и  **Поисковый камень**, который перед входом в подземелье нужно активировать, в самой пещер собираем камни, и увеличив их качество до  в [Руднике](#) выставляем на аукцион.

- **Прокачка Рыси и Филина в подземельях с последующей продажей**

- прокачали до 4 уровня хотя бы, посадили в  [переноску](#), и на аукцион.

- **На 11 уровне можем выносить [свитки от Муравира](#) в Туманных Низинах**. - самый продаваемый товар  **Свиток постепенного исцеления**.

- **Продажа сумок, экипировки и советов Магов** из [Трофейного магазина Молли](#).

Способы получения Блага без вложений:

- **Пробное** (1 день), каждый месяц;
- **Опыление Бонсайчика** (1 день);
- **Лига Мастерства** (1/2 дня из призов), каждую неделю;
- **Клановая Способность** (2 дня), каждый месяц;
- **День Рождения Бойцовского Клуба** (3 дня);
- **Лягушка-Путешественница** (1/10);
- **Ежедневные задания** (7 дней), каждые 3 месяца;
- **Новый Год** (7);
- **День Рождения персонажа** (30).