

Гайд для ветерана

Подготовка

Старт с нуля

Если у нас уже есть [склонность](#) и экипировка хотя бы 11 уровня **EF** качества или благошмота - пропускаем этот раздел главы подготовки. Если же мы оказались на 12 уровне совершенно голым, без гроша в кармане, [получаем склонность](#), и освежаем память по основным валютам

Бойцовского Клуба.



[еврокредиты](#) (екры) - более редкая и ценная валюта. 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 нуждающегося 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.

В Гостинице [открываем класс](#) если еще не открыт (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.

Для более легкого старта на 12 уровне, независимо от класса которым мы



хотим играть рекомендуем открыть класс **Силовик**, им будет проще всего, так как он менее требователен к экипировке для комфортного прохождения пещер, с которыми нам предстоит иметь дело.

Ищем способы добыть экипировку **EF** качества из [Туманных Низин](#), сами или просим кого-нибудь.

При возможности  екровых затрат, посещаем [Зал для особых клиентов](#). Покупаем экипировку хотя бы 9 уровня **VR** качества, или 10 уровня **R** качества, требующую [Благодать Алхимика](#) (благошмот).

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 (в Умениях подсвечивается зеленым).

Помимо экипировки, нам нужна будет разного рода амуниция, которая для удобства будет описана отдельным разделом в конце гайда.

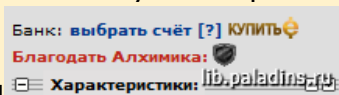


Благодать Алхимика (Благо)

Что-то вроде VIP подписки на игру. Польза начиная с Блага III ранга:

- Увеличенный опыт в боях;
- Ускоренное получение репутации [Ангелов](#) при [получении склонности](#);
- Дополнительный поход в [Подземелья](#);
- Уменьшение задержки на [телепортацию](#) между городами;
- Увеличивает скорость передвижения по улицам города;
- Экипировка не ломается;
- Увеличивает количество выпадающих из убитых монстров(мобов) и различных сундуков и тайников (нычки) ценностей (дроп).

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



инвентаря, 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.

Продвижение

Получив 12 уровень, ищем способы раздобыть соответствующую уровню экипировку:

- Если мы вышли на 12 уровень с каким-то количеством  **Кровавых**

Цехинов (КЦ), покупаем у  Лича-Секретаря (если у нас его еще нет - выполняем [квест](#)) экипировку  качества в [Магазине Кровавых Цехинов](#) в следующем порядке:

Броня, шлем, поножи, амулет, серьги, наручи, перчатки, обувь, пояс, кольца,

Классы **Танк** и **Маг** плохо подходят для копания пещер даже после их усиления, но экипировку в любом случае покупаем на класс, которым планируем играть и которого будем развивать в первую очередь (основа), а классы открытые для пещер (**Силовик** и **Арбалетчик** наиболее эффективны при слабой экипировке) могут ограничиться экипировкой описанной далее, или теневого экипировкой по **1 екp** за единицу.

- Ходим в Подземелье Потерянных в **EmeraldsCity** (для входа в город



нужны **Зеленые Очки** за **1 екp**, или покупаем с аукциона) и выполняем задания которые берутся на входе. При достижении **5000 репутации** пещеры, с помощью проводников (которых ищем в Торговом, на



входе в подземелье или просим помощи в клане), добываем Личную печать Валлуара Великого, которую можем обменять на часть экипировки, на которую нам не хватило КЦ 12 **VR** внутри самой пещеры (три кольца, наручи, пояс, обувь и перчатки);

За время блужданий по подземелью, в том числе при походах за **Печатью** с проводником, из некоторых сундуков и тайников (нычки) может выпасть экипировка **VF** качества 12 уровня.

- Купить наручи и пояс можно на аукционе;
- Вещи за коллекции из Подземелья Потерянных. Копая пещеру можно находить любую часть любой коллекции, и с помощью обмена с другими игроками (возможно за доплату) получить нужные для получения необходимой экипировки.

Можем немного себя усилить, вставив простые руны на +6 профильного урона и чарки на +2 профильного стата. Стоят недорого.



- Купить в Магазине Храма своего Ангела, при наличии склонности и **Слезах Врага**, добываемых в боях.

Наша главная цель: собрать полный комплект **R** качества в Магазине Кровавых Цехинов (МКЦ).

КЦ добываются в боях где дают благородство. Самые популярные:

- участие в Боях Чести - можно начать, напав на персонажа другой склонности свитком  Вызов Чести на игрока другой склонности, или войти в уже идущий поединок через вкладку "**Конфликты**";
- нападения через кнопку на улице или через различные свитки нападений;
- Королевские Битвы;
- бои Лиги Мастерства.

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](#).

[Лига Мастерства](#) проводится 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, получаем опыт, благородство, Кровавые Цехины, поднимаемся в рейтинге, получаем призы каждую неделю за 10 побед, и [титулы](#). На 12 уровне существует лимит в 10 поединков в сутки, который можно увеличить

имея в инвентаре специальный предмет  [Империял дуэлянта](#).

Активно посещая Уличные Бои Чести и бои Лиги, обязательно обзаводимся



[Солнечным Фиалом](#), он понадобится нам для заработка. В самих

боях удобнее всего участвовать с помощью мобильного приложения  **Combats Mobile**. Изучаем как работают наши приемы, устанавливаем, и заходим в бои. Настраиваем использование приемов, 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 опыта до максимального, а потом для прокачки 300 апов [Превосходства](#) на каждом классе:

- Просим у Наставника;
- [Свиток с именами](#) - эффект накопительный за каждый день активности по 20%. Максимально 5 дней - 100%;
- [Лягушка-путешественница](#) - добываем по возможности. Купаем, получаем бонусы;

- [Королевские битвы](#) (через  такой крестик рядом с ником игрока, можем вмешаться в уже идущий бой).

Попутно:

- Запоминаем главное - большую часть из того что нам необходимо добывать можно купить, потому что 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.

- 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. В подвале Хором стоит Тренажер, запустив тренировку с которым, получаем опыт, и в зависимости от качества тренировки еще и Благородство, Слезы Врага и Оковы Сущности.

Пользуясь благами клана, стоит пытаться быть полезным и ему, а на 12 уровне большое количество кланов будут предлагать нам вступить в свои ряды, потому что знакомимся с коллективом, и когда найдем тот клан в котором хочется остаться - спрашиваем чем можем помочь. Большая часть всего чем клан может обеспечить своих игроков добывается самим составом, так что быть полезным в наших же интересах. Например походы в [Клановую Лигу](#) обеспечат нас сундуками с полезными бонусами.

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



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

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.

По возможности в [Книжном Магази́не](#) покупаем  **Тайные Знания** - книги, дающие +1 слот для приемов (всего 4 штуки) если еще не куплены.

Там же ищем книги приемов  **Выжить**,  **Отменить**, если играем воином или стрелком, и высматриваем приемы, подходящие нашему классу.



[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.

Выше среднего

После собранного комплекта **R** качества и сбора усиления описанных в конце гайда встанет вопрос - как стать еще сильнее? Самое популярным решением является усиление вещей до **VR** качества с Ремонтной Мастерской EmeraldsCity. Делается это за **екры** и **КЦ**.



Приобретение [уникального оружия](#).

Приобретение рун и чарок с большим количеством полезных модификаторов, сократив количество "мусорных" (ненужных).

Расходные предметы в бою (расходка)

Если мы решили биться в ручном режиме - в магазинах и различных подземельях можно высматривать расходные материалы в бою (расходка). Это могут быть как свитки, так и карманные предметы дающие преимущество в бою, или наоборот - вредящие врагу.

Здоровье (НР):



Свиток дополнительного здоровья

+25% к макс здоровью | Туманные Низины (ТН), МКЦ, Аук



Шоколад

увеличивает макс здоровье | Призы Лиги, Магазин Трайна Буки (Трайн), Магазин (госмаг)



[Монетки в фонтан](#)

увеличивает кол-во восстанавливаемого в бою НР | Призы Лиги, Трайн



Свиток постепенного исцеления

восстанавливает HP (хилит) 5 ходов | ТН, Аук



Восстановление энергии (450-1200HP)

восстанавливает HP | госмаг, Трайн, МКЦ, Аук, Излом, Гора Легиона, Обитель Древних (ОД), Ежедневные задания



Целебный пирог (карман)

восстанавливает 10% от потерянного HP | госмаг, Трайн



Зелье иссушающего проникновения (карман)

-HP врагу, +HP нам | Лаборатория

Защита:



Кинетический барьер

снижает наш урон /2, урон по нам /4 | Призы Лиги, МКЦ, Излом, Эм



Советы магов (4 вида) - должны находиться в инвентаре

+50 ЗОМ на каждую стихию | Магазин Молли, Аук



Свиток толстой кожи

по нам прилетает только 33% урона от удара | ТН, МКЦ, Аук



Кристаллизация Гиганта (можно только один свиток за бой)

повышает защиту от урона | Трофейный Магаз, МКЦ, Эм, Аук



Свиток толстой шкуры

урон магии по нам повышает защиту на 20% | Испорченный боевой свиток



Барьер: Поглотить Порезы/Зарубы...

дает защиту от профилек | Излом

Полезное:



Хмельной дух

+ ЗОУ, + профильного стата | Сундуки за Клановую Лигу, Таверна



Тавро

повышает наш урон | Клановые сундуки



Тактическое мышление

увеличивает получаемые тактики | Трайн, Берёзка, разные призы



Змеиная грация

Абс. мф уворота | Трайн, Берёзка, разные призы



Тактики

даёт тактик | Излом, Пещера Эмеральда (Эм)



Свиток продвинутого лечения

даёт много тактик, если хильнуться на 900HP+ | Испорченный боевой свиток



Волевой Барьер

спасает от парализации | Призы Лиги, Трайн



Свиток тяжелого тарана

+5% урона если попасть в блок | Испорченный боевой свиток



Свиток рассеивания проклятий

снимает Казнь, проклятья магов | ТН, МКЦ, Призы Лиги



Гора заслоняет дерево

урон по нам повышает защиту товарищу | Испорченный воинский свиток

Полезное магам: (всё из "Испорченный магический свиток")



Вербальный диссонанс

каждое заклинание шокирует случайного противника мага



Диффузионный удар

магический крит нанесет раны случайным соперникам



Когнитивный фотосинтез

повышает интеллект после применения Искры (Маг Воздуха)



Криогенная травма

после применения Инея понижает характеристики случайному противнику (Маг Воды)



Мелкодисперсное поле

повышает владение магией Земли после применения Метеорита (Маг Земли)



Оптическая гематома

после применения Вспышки повышает сопротивление крити (Маг Огня)

Полезное стрелкам: (всё из "Испорченный стрелковый свиток")



Курс точных болтов

три выстрела болтами повысят дробящий урон



Курс точных стрел

три выстрела стрелами повысят колющий урон



Курс быстрой смены позиции

использование Залпа стрел сильно увеличивает шанс уворота



Курс превентивной защиты

наши три выстрела в бою повысят ЗОУ и ЗОМ

Вредящее врагу:



Свиток тактических просчетов

отнимает тактики врагу | ТН, МКЦ, Аук



Орел наносит удар

отнимает тактики врагу, если попасть критом | Испорченный воинский свиток

Карманы:



Точильный камень (воин)

урон | Лаборатория



Зелье ярости

10% абс урона | МКЦ, ТН



Яд для стрел (стрелок)

-НР противнику | Лаборатория



Цепь защитника (маг)

защита | Лаборатория



Изумрудный амулет

защита от магии | Аук, Эм, МКЦ



Изумрудный щит

защита от урона | Аук, Эм, МКЦ



Глас ангела

снимает Казнь, проклятья магов | Призы Лиги, Лаборатория



Парализующее зелье

парализует случайного врага | Аук, Эм, МКЦ

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, 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.

Нам нужно выкопать первостепенно все пещеры, необходимые для

получения  [Редкого Самородка](#), который добавит нам еще больше репутации, на которую можно приобрести статьи и умения.

Помимо этого, распределяемую награду можно получить в пещерах [Гора Легиона](#), [Обитель Древних](#) и выполняя [Задания 3 круга Катакомб](#) - там же

можно улучшить  [Жадный Взгляд Алчности](#) для получения кредитов за убийство монстров в подземельях.

Амуниция, усиления, и дополнительная активность

За время игры, возвращаемся к данному разделу, и сверяемся с наличием описанного.

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** - 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](#).



- В вещи можем вставить [руны](#) и [чарки](#). Комфортными чарками **R** на +3 профильного стага, но позже их желательно сменить до **VR**, а в идеале **ER** качества.

Комфортными рунами будут:

- для воинов +6 парирования, +6 профильного урона (критам +6 мф. мощности критического удара (МК));
- стрелкам +6 профильного урона, +3 профильного стага;
- магам +1 подавление защиты от профильной магии, +4 мощности профильной магии, +2 интеллекта.



- **Титулы** - 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 "ловить" **против мощности критического удара** актуально только для титула **U** качества.



- приобретаем свиток **Призыва Рыси** с аукциона. Корм для нее можно



ловить самому. Нужны **Дневник Охотника** и **Набор Капканщика**. Стоят недорого на аукционе. Или на аукционе можно сразу покупать сам [корм](#). Поднимать уровень питомца удобнее всего в подземельях, в городах которых у нас есть рыцарство хотя бы первого круга со свитком **Помощь Призраков**.

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

- [Сумки](#):



Мешок Хранителей Лесного Покоя дает +25 защиты от урона (обращаем внимание на значок  после названия, обозначающий что экипировать предмет можно только в количестве одной единицы);



Сумка изумрудных запасов дает +50 защиты от магии;



Большая сумка для трупов дает +10 защиты от урона, +20 защиты от магии;



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



Сумка из шкур ПГ дает +120 распределяемых защит. Добывается через выполнение [квеста](#).

-  **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** - 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** - [турниры](#) одна из тех вещей которые "почему я этим раньше не занимался". Жетоны дают даже за участие. Копим, [покупаем](#) плащик.

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

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

-  [Пряжка жемчужного блеска](#) - дорогое удовольствие. [Собирается](#)

из  **Амулетов Древних** в Обители Древних, но держим в голове ее существование.

-  **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](#).

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.

Ежедневная активность:

- Набиваем суточный лимит КЦ.
- Ходим в Лигу Мастерства. Цель - набить 10 побед за неделю и получить мешочек с призом.
- Покупаем Лягушку-путешественницу.
- Трусим Бонсайчик.

• 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.

• 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](#).

- Посещаем [Турниры Лавизара](#). В сутки получаем по +20  **Кристаллов**, с помощью которых сможем зарабатывать или добывать себе расходку.
- Выполняем [клановые задания](#).

- После выполнения одной из веток квестов Леса Чудес забираем  **Золото Леса**.

- Покупка  **Комплектов чарок 12 уровня** в Магазине Кристофа. В сутки по 5 штук.

Способы заработка:

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, Пещер Мглы и Горы Легиона.
- **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.

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 пура кредов 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](#).

• Наличие  [Солнечного Фиала](#) в инвентаре обеспечивает накопление  Песчинок Холона и самих   Холонов в инвентаре. С помощью Фиала песчинки преобразовываем в Холоны, и продаем.

 Чарки собранные в подземельях, и при вскрытии Комплектов чарок купленных у Кристофа можно продавать, или повышать их качество в [Энергетической кузне](#) и продавать дороже.

• Улучшаем, а потом используем  [Жадный Взгляд Алчности](#) для получения кредитов за убийство монстров в подземельях

• [Гора Легиона](#) - помимо почвы, в ней можно добыть чарки, свитки нападений, свитки восстановления энергии, Право на дружбу, пур и испорченные свитки которые можно продавать.

• [Владения Проклятого Клана](#) (ВПК) - пещера-рулетка. Читаем инструкцию по прохождению и вскрываем сундуки.

• Эмеральд - чарки, железо, пур, экипировка  качества, продаваемая в магазин за кредиты.

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).