Описание функциональных характеристик игры «Троецарствие»

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Общие сведения 5
1.1. Мир игры «Троецарствие» 5
2. Обучение 5
2.1. Обучение в игре 5
2.2. Библиотека 5
3. Пути развития 6
3.1. Витязь 6
3.2. Следопыт 6
3.3. Берсерк 6
3.4. Чародей 6
3.5. Волхв 6
3.6. Заклинатель 6
3.7. Разбойник 7
3.8. Ратоборец 7
3.9. Страж 7
3.10. Смена пути 7
4. PvP 8
4.1. Своды безумия 8
4.2. Боромирова чаща 8
4.3. Арена равных 8
4.4. Арена равного 8
4.5. Чертоги кристаллов 9
5. PvE 9
5.1. Общая охота. 9
5.2. Архимонстры. 9
5.2.1. Осиное гнездо 9
5.2.2. Оскверненный склеп 10
5.2.3. Чащоба 10
5.2.4. Огненный провал 10
5.2.5. Змеиное царство 10
5.2.6. Равнина смерти 10
5.2.7. Смертолесье 10
5.2.8. Паучья яма 10
5.2.9. Логово Ангрока 10
5.2.10. Пещера Баррарума 10
5.2.11. Трясина Черноспора 10
5.2.12. Проклятые руины 10
5.2.13. Схрон Смертожала 10
5.2.14. Сторожевой пост 10
5.2.15. Лютая стынь 10
5.3. Болотная гать 11

5.4. Черная бездна 11
5.5. Обитель Проклятых 11
5.6. Гнездо тьмы 11
6. Репутации 11
6.1. Общие сведения 11
6.2. Репутация Артании 12
6.2.1. Как заработать 12
6.2.2. Награды 12
6.3. Репутация Куявии 12
6.3.1. Как заработать 12
6.3.2. Награды 12
6.4. Истребители дивов 13
6.4.1. Как заработать 13
6.4.2. Награды 13
6.5. Гильдия Торговцев 13
6.5.1. Как заработать 13
6.5.2. Награды 14
6.6. Чёрная лига 14
6.6.1. Как заработать 14
6.6.2. Награды 14
6.7. Союз светлых 14
6.7.1. Как заработать 14
6.7.2. Награды 14
6.8. Братство Непобедимых 15
6.8.1. Как заработать 15
6.8.2. Награды 15
6.9. Великие сражения 15
6.9.1. Как заработать 15
6.9.2. Награды 15
6.10. Искатели древностей 16
6.10.1. Как заработать 16
6.10.2. Награды 16
6.11. Охотники на чудовищ 16
6.11.1. Как заработать 16
6.11.2. Награды 16
6.12. Последователи Зарра 16
6.12.1. Как заработать 16
6.12.2. Награды 17
6.13. Репутация Ховаргов 17
6.13.1. Как заработать 17
6.13.2. Награды 17
6.14. Репутация Вергенов 17
6.14.1. Как заработать 17
6.14.2. Награды 18
6.15. Хранители Громграда 18
6.15.1. Как заработать 18
6.15.2. Награды 18
6.16. Почитатели Велеса 18
6.16.1. Как заработать 18
6.16.2. Награды 19
6.17. Репутационный рейтинг 19
6.17.1. Как заработать 19

6.17.2. Награды 19
6.18. Почет 19
6.18.1. Как заработать 19
6.18.2. Награды 19
6.19. Орден Равновесия 19
6.19.1. Как заработать 20
6.19.2. Награды 20
6.20. Вечные воители 20
6.20.1. Как заработать 20
6.20.2. Награды 20
6.21. Царские разведчики 21
6.21.1. Как заработать 21
6.21.2. Награды 21
6.22. Демоноборцы 21
6.22.1. Как заработать 21
6.22.2. Награды 21
6.23. Авангард бесстрашных 21
6.23.1. Как заработать 22
6.23.2. Награды 22
6.24. Добытчики Кристаллита 22
6.24.1. Как заработать 22
6.24.2. Награды 22
6.25. Знаток Троецарствия 22
6.25.1. Как заработать 22
6.25.2. Награды 23
6.26. Покоритель грёз 23
6.26.1. Как заработать 23
6.26.2. Награды 23
6.27. Избранники светил 23
6.27.1. Как заработать 23
6.27.2. Награды 23
6.28. Воитель кланового турнира 24
6.28.1. Как заработать 24
6.28.2. Награды 24
6.29. Орден Чести 24
6.29.1. Как заработать 24
6.29.2. Награды 24
7. Валюты, их описание, добыча и траты 24
7.1. Кругляш 24
7.2. Золотой Кругляш 24
7.3. Серебряный Кругляш 25
8. Клан 25
8.1. Регистрация клана. 25
8.1.1. Звания в клане. 25
8.1.2. Устав и новости клана. 25
8.2. Ратный клан. 25
8.2.1. Становление ратного клана. 26
8.2.2. Награды для ратных кланов. 26
8.3. Форт трёх мечей. 26
8.3.1. Распорядители и роли. 27
8.3.1.1. Хранитель Алтарей. 27
8.3.1.2. Охотник. 27

8.3.1.3. Дуэлянт. 27
8.3.1.4. Гипнотизер. 27
8.3.1.5. Магик. 27
8.3.1.6. Воитель. 27
8.3.1.7. Зодчий. 27
8.3.2. Благословения. 27
8.3.3. Условия победы. 28
8.4. Клановый алтарь. 28
8.4.1. Получение знаков. 28
8.4.2. Прокачка алтаря. 28
8.5. Клановый остров. 29
8.5.1. Задания. 29
8.5.2. Островная охота. 29
8.5.3. Клановая статуя. 29
8.5.4. Фонтан судьбы. 30
8.5.5. Островной разлом. 30
8.6. Клановые способности. 30
8.6.1. Способности 1-ой ступени. 30
8.6.2. Способности 2-ой ступени. 30
8.6.3. Способности 3-ой ступени. 31
8.6.4. Способности 4-ой ступени. 31
8.6.5. Способности 5-ой ступени. 31
8.6.6. Способности 6-ой ступени. 31
8.6.7. Способности 7-ой ступени. 31
8.6.8. Способности 8-ой ступени. 31
8.6.9. Способности 9-ой ступени. 31
8.6.10. Способности 10-ой ступени. 32
8.6.11. Способности 11-ой ступени. 32
8.6.12. Способности 12-ой ступени. 32
8.6.13. Способности 13-ой ступени. 32
8.6.14. Способности 14-ой ступени. 32
9. Прогресс профиля. 32
9.1. Опыт. 32
9.2. Слава. 34
9.3. Заслуги. 36

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Игра Троецарствие (далее – «Троецарствие»), мультимедийное программное обеспечение, включающее взаимосвязанные базы данных и программный комплекс, обеспечивающее представление информации в виде звука, графики, организующее игровой процесс (gameplay), связь с партнерами по игре, или само выступающее в качестве партнера.

1.1. Мир игры «Троецарствие»

В основу мира легла известная вселенная, созданная Юрием Никитиным и описанная им в книгах серии «Троецарствие» и других. События происходят в альтернативной вселенной, задолго до возникновения Киевской Руси. В игровом мире «Троецарствия» сражаются два крупнейших государства - Артания и Куявия, а игрокам предстоит выбрать одну из враждующих сторон. Степные воины артане славятся своей отвагой и физической силой, а развитая цивилизация куявов в большей степени полагается на магию.

«Троецарствие» - это бесплатная многопользовательская ролевая онлайн игра, Игрокам предстоит вести сражения в различных уголках мира, начиная со столиц царств и заканчивая отдалёнными пустынными регионами. Дизайн проекта сочетает простое управление и уникальный игровой процесс, позволяя с головой окунуться в суровый мир славянского фэнтези.

В «Троецарствии» игроков ждут:

- разнообразные локации;
- охота;
- профессии;
- многочисленные задания, в том числе с участием персонажей, описанных в одноименной серии романов;
- схватки между игроками (PvP);
- временные инстансы для одиночного или кооперативного прохождения (PvE).
-
- Уникальными особенностями игры являются:
- Девять игровых путей развития с разными стилями боя и тактиками;
- Боевая система, основанная на заклинаниях и особых умениях;
- Разветвлённая система прогресса
- Взаимодействие с разнообразными фракциями

2. ОБУЧЕНИЕ

В Троецарствии существует удобная и простая система обучения новичков основам игры. Она подается пользователю в несколько этапов, идущих друг за другом.

2.1. Обучение в игре

После создания персонажа (выбора внешности и имени), автоматически начинается базовый курс обучения, в котором новичок знакомится с основами игры: диалоги с неигровыми персонажами и квесты, охота и боевая система, перемещение по локациям, взаимодействие с инвентарём и предметами.

2.2. Библиотека

На сайте игры в разделе «Библиотека» размещены материалы для ознакомления с базовыми аспектами игры, необходимые для новых игроков:

- Учебник новичка – https://3kingdoms.ru/info/library/index.php?obj=cat&id=121
- Словарь терминов – https://3kingdoms.ru/info/library/index.php?obj=cat&id=122&page=3
- Комплекты вещей - https://3kingdoms.ru/info/library/index.php?obj=cat&id=125
- Охотничьи трофеи – https://3kingdoms.ru/info/library/index.php?obj=cat&id=124
- Пути развития – https://3kingdoms.ru/info/library/index.php?obj=cat&id=144

Также в Библиотеке есть множество информационных статей практически обо всём, что игроку может повстречаться в Троецарствии.

3. ПУТИ РАЗВИТИЯ

3.1. Витязь

Витязь - могучий боец, сражающийся двуручным топором. Из-за своих способностей временного и постоянного увеличения урона он может ударить с такой силой, что враги падают в ужас. Также витязь обладает поглощением части входящего урона, что делает его универсальным бойцом.

Витязь особенно опасен для Разбойников, которые плохо защищены, но незнакомый с магией Витязь может столкнуться с проблемами при борьбе с Чародеями.

3.2. Следопыт

Следопыт - отличный стрелок из арбалета. Имея способности временного увеличения урона, спасения от сильных ударов противника и истощение жизненных сил врага он по истине ловкий, осторожный и сообразительный, и каждый его выстрел попадает в цель.

Следопыт представляет опасность для Ратоборцев, которые не слишком расторопны, и может преобразить их в утыканных стрелами ежей. Однако, ему предстоит быть осторожным с Волхвами, которые призывают на помощь силы природы.

3.3. Берсерк

Берсерк - огромный двуручный фламберг этот воин держит без усилий, будто тростинку, а обладая возможностями уворачиваться от ударов противника, игнорирования защиты и временного увеличения урона – он становится опасным врагом на поле битвы.

Неуклюжим Стражам нечего противопоставить в битве один на один с агрессивным Берсерком. Однако Заклинатель, умело используя мощные заклинания, способен победить гиганта даже без помощи вызванных существ.

3.4. Чародей

Чародей - в бою он привлекает на свою сторону весь арсенал колдовских сил используя свой чародейский жезл. При этом обладая способностями восстанавливать свое здоровье во время боя и сокрушать защиту противника, хрупкий чародей становится проблемным врагом.

Используя боевую магию, Чародеи без труда справляются с далекими от магии Витязями. Особую опасность для Чародея представляет ловкий и коварный Разбойник.

3.5. Волхв

Волхв - оказываясь в бою, он использует силу природных стихий. При помощи своего волшебного посоха и умений восстанавливать свои силы во время боя, возвращать входящий урон обратно противнику и истощать силы врага – на первый взгляд неприметный волшебник становится грозным врагом в бою.

Привлекающий на свою сторону силы природных стихий волхв особенно опасен в бою для не владеющих магией Следопытов. Однако выносливый и непреклонный Ратоборец способен доставить ему массу проблем.

3.6. Заклинатель

Заклинатель - в битве Заклинатель использует особый колдовской двуручный скипетр и мощь призванных созданий. Обладая навыками призыва мощнейшего духа на свою сторону, превращения в дракона и постоянного увеличения урона, он нередко потешается над врагами, павшими у его ног.

Заклинатели легко пробивают чуткую к магии защиту Берсерков, однако стойким Стражам под силу вплотную приблизиться к колдунам и навязать им ближний бой, в котором те заметно уступают опытным бойцам как по силе, так и по мастерству.

3.7. Разбойник

Разбойник - вихрем врывается в гущу врагов и уносит одну жизнь за другой, ловко орудуя двумя мечами одновременно. А его навыки оглушать противника, блокировать части входящего урона и временное увеличения урона делает его ловким и быстрым на полях битв.

Разбойник, перемещающийся со скоростью молнии, обладает повышенной устойчивостью к заклинаниям Чародеев. Особую опасность для Разбойников представляют Витязи, наносящие своими топорами быстрые и очень сильные удары.

Подобно Ратоборцам и Стражам, Разбойники относятся к Латникам, - особому классу тяжеловооруженных воинов. Ратоборцы, Разбойники и Стражи отлично знают уязвимые места тяжелой брони и наносят друг другу увеличенный урон. Это происходит всегда, когда на поле боя сходится любая пара противников из перечисленных.

3.8. Ратоборец

Ратоборец - он отлично владеет мечом, но особенно славится способностью искусно защищаться, ведь меч и щит является основным оружием доблестного защитника. Благодаря повышенной вероятности наносить сильные удары, блокировать части входящего урона и возможности временного увеличения урона – он является не только крепким защитником, но и отличным убийцей.

Заручившиеся покровительством богов Ратоборцы способны успешно противостоять Волхвам. Особую опасность для хорошо защищенных, но медлительных Ратоборцев представляют разящие их издалека Следопыты.

Подобно Разбойникам и Стражам, Ратоборцы относятся к Латникам, - особому классу тяжеловооруженных воинов. Ратоборцы, Разбойники и Стражи отлично знают уязвимые места тяжелой брони и наносят друг другу увеличенный урон. Это происходит всегда, когда на поле боя сходится любая пара противников из перечисленных.

3.9. Страж

Страж - могучая фигура Стража внушает чувство спокойствия и уверенности, ведь он обладает искусством владения глефой. А навыки игнорировать защиту противника, уворачиваться от атак противника и временное увеличения урона позволяет стражам быть универсальными бойцами, не только на полях сражений, но и в сражениях с монстрами.

Заклинателям не стоит провоцировать Стража и вступать с ним в сражение: выдержка, которой славятся воины-стражи, не покинет их даже при виде врага в облике опасного зверя. А яростный Берсерк не станет задумываться перед тем, как наброситься на могучего противника, поэтому шанс победить Стража у него особенно велик.

Подобно Разбойникам и Ратоборцам, Стражи относятся к Латникам, - особому классу тяжеловооруженных воинов. Ратоборцы, Разбойники и Стражи отлично знают уязвимые места тяжелой брони и наносят друг другу увеличенный урон. Это происходит всегда, когда на поле боя сходится любая пара противников из перечисленных.

3.10. Смена пути

Смена пути доступна игрокам с 3-го уровня. Для этого вам необходимо отправиться к персонажу, отвечающему за определенный путь развития и пройти у него квест. Изменить выбранный вами путь можно неограниченное количество раз.

Если же вы сомневаетесь, что новый выбранный вами путь окажется вам по душе, то можно обратиться к кудеснику Марилию, который готов при помощи колдовства одарить вас способностями любого выбранного вами пути, а также предоставить на 3 дня соответствующие ему доспехи. За свою большую услугу Марилий просит лишь незначительную компенсацию в 100 кругляшей, которые должны покрыть его расходы на колдовские компоненты.

Если вы желаете сменить путь, но не хотите терять дорогие «встройки», сделанные в вещи текущего пути, обратитесь в коммерческий сектор и воспользуйтесь сменой пути развития на

вещах.

4. PVP

В Троецарствии у игроков есть возможность участвовать в боях против других игроков. Это возможно как в режиме путешествия по локациям, так и в режимах боевых ПвП состязаний в ПвП инстансах. Для ПвП боёв в режиме путешествия достаточно просто перемещаться по локациям (игровое меню справа по центру от изображения локации), пока в списке жителей (игровое меню справа внизу, от окна игрового чата) игрок не увидит игрока с изображением красного топора. Нажав иконку этого топора, игрок может начать ПвП бой. За участие в таких боях игроки могут получить, славу четь, а также Эмблемы вечных воителей, которые можно обменять у неигровых персонажей на репутацию Вечных воителей.

ПвП инстансы Троецарствия включают в себя:

4.1. Своды безумия

ПвП инстанс, в котором могут участвовать 10 игроков. Деления на команды нет. Ники, боевые эффекты и экипировка участников скрыты. Инстанс представляет из себя систему комнат, по которым могут перемещаться игроки. В случае, когда в одной из комнат оказалось два игрока и более, выход и неё блокируется. Выйти из комнаты нельзя, однако другие игроки могут зайти в неё (и после попадания внутрь комнаты, выходе будет заблокирован и для них). Для выхода из комнаты необходимо сразиться с игроками, находящимися в ней (выйти из комнаты можно как в случае победы, так и в случае поражения). За участие в боях в Сводах безумия игроки могут получить славу, честь, а также ордена доблести или героизма, которые можно обменять у неигровых персонажей на репутацию и некоторые квестовые предметы.

4.2. Боромирова чаща

ПвП инстанс, в котором могут участвовать 16 игроков. При попадании в инстанс, игроки делятся на две команды по 8 человек. Для победы в инстансе, игрокам каждой из команд («Красная» и «Синяя») необходимо набрать 175 очков или иметь по истечении времени после старта инстанса (27 минут) на счётчике больше очков, чем у команды противника.

Приносить очки своей команде можно участвуя в сражениях и добывая руду (медную, железную или метеоритную). За сдачу одной единицы медной или железной руды команда сдавшего её игрока получает 2 очка. За сдачу одной единицы метеоритной руды команда сдавшего её игрока получает 3 очка. За победу в бою против игроков другой команды начисляется 1 очко. Карта представляет из себя два лагеря, от каждого из которых идут переходы к залежам руды. Залежи каждой из руд – общие для игроков соперничающих команд.

За участие в сражениях в Боромировой чаще игроки могут получить славу, честь, а также ордена доблести или героизма, которые можно обменять у неигровых персонажей на репутацию и некоторые квестовые предметы.

4.3. Арена равных

ПвП инстанс, в котором могут участвовать 4 игрока. При попадании в инстанс игроки делятся на две команды (2 на 2). Для победы необходимо набрать 5 очков. За победу в бою над противником начисляется 1 очко. Также можно заработать 2 очка, захватив и перенеся топор Тогерда из лагеря противника.

За участие в сражениях на Арене равных игроки могут получить славу, честь, а также ордена доблести или героизма, которые можно обменять у неигровых персонажей на репутацию и некоторые квестовые предметы.

4.4. Арена равного

ПвП инстанс, в котором могут участвовать 2 игрока. При попадании в инстанс, игроки делятся на две команды и противостоят друг другу 1 на 1.

Для победы необходимо набрать 5 очков. За победу в бою над противником начисляется 1 очко. Также можно заработать 2 очка, захватив и перенеся топор Тогерда из лагеря противника.

За участие в сражениях на Арене равных игроки могут получить славу, честь, а также ордена доблести или героизма, которые можно обменять у неигровых персонажей на репутацию и некоторые квестовые предметы.

4.5. Чертоги кристаллов

Чертог Кристаллов - командное фракционное МБС формата 5х5 на равных со множеством тактик и покупным комплектом обмундирования. Для посещения инстанса необходимо иметь 70 энергии. Максимум - 100 энергии.

Карта представляет их себя центральный чертог кристаллов, от которого к лагерю каждой из команд идут по три коридора с переходами. Для победы в инстансе необходимо набрать 100 очков. За победу в бою дается 1 очко.

За сдачу одного кристаллита дается 1 очко. За бои и сдачу ресурсов вы не будете получать славы и опыта, они будут выдаваться по итогам инстанса. Помимо славы и опыта, в зависимости от исхода сражения и уровня игрока, игрок будет также получать необработанный кристаллит (если пройден вводный квест «Загадки кристаллитовой магии»), ордена доблести или героизма.

5. PVE

В Троецарствии у игроков есть возможность получать игровую валюту, награды и опыт в ПвЕ режиме, охотясь на монстров в режиме охоты или посещая различные инстансы.

5.1. Общая охота.

Базовая ПвЕ механика, доступна сразу на старте игры. Для перехода в режим охоты игроку необходимо кликнуть на кнопку охоты (изображение зайца в верхнем игровом меню). Попав в режим охоты, игрок может выбрать монстра для нападения. Для удачной охоты игрокам рекомендуется нападать на монстров уровневой группы равной уровню игрового персонажа или на один уровень меньше.

После нападения (двойной клик по монстру или нажатие на кнопку «напасть» в режиме охота) открывается окно боя. В нём, используя боевые заклинания (меню снизу окна боя), зелья (игровое меню слева) и различные игровые предметы (доступны по нажатию кнопки «рюкзак» в игровом меню справа) игрокам необходимо одержать победу над монстром. В случае победы по завершению боя игрок получает игровую валюту, опыт и (с некоторой вероятностью) игровые предметы (все возможные трофеи можно посмотреть в разделе «Охотничьи трофеи» https://3kingdoms.ru/info/library/index.php?obj=cat&id=124). В случае смерти по завершению боя игрок превращается в призрака и может только перемещаться по локациям. Для разблокировки игровых действий игрокам необходимо вернуться к жизни, кликнув на статую целителя в столице родного царства или воспользоваться амулетами воскрешения (применяемыми на себя или на других игроков).

5.2. Архимонстры.

В игре доступна охота на архимонстров – очень сильных монстров с повышенными характеристиками и уникальными способностями. За победу над ними игроки могут получить уникальные награды и различные квестовые предметы (список доступных архимонстров и наград можно посмотреть в разделе «Инстансы» https://3kingdoms.ru/info/library/index.php?obj=cat&id=233). Там же можно ознакомиться из какой локации можно попасть к каждому из архимонстров.

Доступ к архимонстрам возможен только в группе. Для создания группы игрокам необходимо нажать на кнопку «Группа» - «Создать группу».

5.2.1. Осиное гнездо

В этом инстансе обитает архимонстр Королева улья. Одолев её, игроки могут получить бижутерию по уровню, а также различные квестовые предметы.

5.2.2. Оскверненный склеп

В этом инстансе обитает архимонстр Древник-осквернитель. Одолев его, игроки могут получить бижутерию по уровню, а также различные квестовые предметы.

5.2.3. Чащоба

В этом инстансе обитает архимонстр Чащобник. Одолев его, игроки могут получить бижутерию по уровню, а также различные квестовые предметы.

5.2.4. Огненный провал

В этом инстансе обитает архимонстр Красный бес. Одолев его, игроки могут получить бижутерию по уровню, а также различные квестовые предметы.

5.2.5. Змеиное царство

В этом инстансе обитает архимонстр Царица змей. Одолев её, игроки могут получить бижутерию по уровню, а также различные квестовые предметы.

5.2.6. Равнина смерти

В этом инстансе обитает архимонстр Огненный Турадор. Одолев его, игроки могут получить бижутерию по уровню, а также различные квестовые предметы.

5.2.7. Смертолесье

В этом инстансе обитает архимонстр Смертоцвет. Одолев его, игроки могут получить бижутерию по уровню, а также различные квестовые предметы.

5.2.8. Паучья яма

В этом инстансе обитает архимонстр Харра-ширш. Одолев его, игроки могут получить бижутерию по уровню, а также различные квестовые предметы.

5.2.9. Логово Ангрока

В этом инстансе обитает архимонстр Ангрок. Одолев его, игроки могут получить бижутерию по уровню, а также различные квестовые предметы.

5.2.10. Пещера Баррарума

В этом инстансе обитает архимонстр Барарум. Одолев его, игроки могут получить бижутерию по уровню, а также различные квестовые предметы.

5.2.11. Трясина Черноспора

В этом инстансе обитает архимонстр Черноспор. Одолев его, игроки могут получить бижутерию по уровню, а также различные квестовые предметы.

5.2.12. Проклятые руины

В этом инстансе обитает архимонстр Маранакс. Одолев его, игроки могут получить бижутерию по уровню, а также различные квестовые предметы.

5.2.13. Схрон Смертожала

В этом инстансе обитает архимонстр Смертожал. Одолев его, игроки могут получить бижутерию по уровню, а также различные квестовые предметы.

5.2.14. Сторожевой пост

В этом инстансе обитает архимонстр Забытый страж. Одолев его, игроки могут получить бижутерию по уровню, а также различные квестовые предметы.

5.2.15. Лютая стынь

Инстанс доступный игрокам только в период празднования нового года. Вход в него не требует создания группы. Также большим отличием является то, что зайти в инстанс можно неограниченному кол-ву игроков. После победы над дивом, обитающем в Лютой стыни, все игроки получают игровые награды (новогодние квестовые предметы).

5.3. Болотная гать

Инстанс доступный для игроков от 3-го уровня. Для прохождения рекомендуется группа из пяти игроков подходящей уровневой группы. Инстанс представляет из себя тропы с переходами. В конце каждой тропы игроков ожидает один из боссов Болотной гати. Чтобы добраться до боссов, игрокам необходимо пройти через все лежащие на пути к нему переходы, при этом победив монстров на каждом из них (монстры атакуют игроков автоматически, при переходе). С монстров на переходах наград нет. Победив каждого из пяти боссов, игроки получают ключ, использовав который для открытия тайника, они получают квестовые предметы «Светочи», которые в дальнейшем могут обменять на усиленное обмундирование (оружие, доспехи, щиты).

5.4. Черная бездна

Инстанс доступный для игроков от 6-го уровня. Для прохождения рекомендуется группа из пяти игроков подходящей уровневой группы. Инстанс представляет из себя тропы с переходами. В конце каждой тропы игроков ожидает один из боссов Чёрной бездны. Чтобы добраться до боссов, игрокам необходимо пройти через все лежащие на пути к нему переходы, при этом победив монстров на каждом из них (монстры атакуют игроков автоматически, при переходе). На некоторых переходах игрокам предстоит также одолеть мини боссов, чтобы открыть проход дальше. С монстров на переходах наград нет. Победив каждого из пяти боссов, игроки получают ключ, использовав который для открытия тайника, они получают квестовые предметы «Светочи», которые в дальнейшем могут обменять на усиленное обмундирование (оружие, доспехи, щиты).

5.5. Обитель Проклятых

Инстанс доступный для игроков от 11-го уровня. Для прохождения рекомендуется группа из пяти игроков подходящей уровневой группы. Инстанс представляет из себя длинный туннель, состоящий из нескольких комнат, в каждой из которых им предстоит одержать победу над боссами инстанса. Одержав победу в каждой из трёх комнат, игроки получают игровые предметы «Демонические печати», которые в дальнейшем могут обменять на усиленное обмундирование (оружие, доспехи, щиты).

5.6. Гнездо тьмы

Инстанс доступный для игроков от 11-го уровня. Охотясь в нём на монстров разлома, игроки могут получить квестовые предметы для прокачки репутации «Ордена равновесия» («Вызревающее яйца» и «Созревшее яйцо»). Денежное вознаграждение по окончании боя с монстрами разлома не предусмотрено. Во время охоты на монстров игроки могут воспользоваться кнопкой «Зление», тогда в бой войдут дополнительные монстры. При злении монстров есть вероятность, что в бой войдёт усиленная версия монстра. Победить его сложнее, но ценный квестовый предмет «Созревшее яйцо» падает с него со 100% шансом.

6. РЕПУТАЦИИ

6.1. Общие сведения

Репутация - это отношение к вам какой-либо общественной группы, существующей в мире Троецарствия, начиная от известности в своей стране и заканчивая благосклонностью малочисленного, закрытого братства.

Зарабатывать репутацию можно, совершая деяния в пользу того сообщества, уважения которого вы хотите добиться. Обычно репутация зарабатывается в ходе выполнения сложных и

ответственных заданий. Так, чтобы прославиться в стране и пользоваться хорошей репутацией у царя, его советников и военачальников, вам необходимо выполнять задания высокопоставленных патриотов своего царства.

Чем лучше ваша репутация, тем на более весомую награду вы в праве рассчитывать.

Набор репутации у любой из организаций в Троецарствии способствует повышению Репутационного рейтинга. Для увеличения Репутационного рейтинга желательно развивать отношения с максимально возможным количеством организаций. Кудесник Марилий ценит труд тех, кто старается достичь совершенства, и готов вознаградить даже за промежуточные успехи на этом поприще.

Большинство репутаций имеют граничные значения, и соответственную медаль.

Табл. 1.Прогрессия большинства репутаций

Репутация, очки	Цвет	Знак
500	Серая медаль	Знак «Признания»
1000	Зелёная медаль	Знак «Дружбы»
2000	Синяя медаль	Знак «Уважения»
3000	Фиолетовая медаль	Знак «Почёта»
Квест	Красная медаль	Знак «Поклонения»
Квест	Оранжевая медаль	Знак «Превознесения»

6.2. Репутация Артании

6.2.1. Как заработать

Заработать репутацию можно, выполняя наиболее ответственные и сложные задания известных артан-патриотов. Чем больше подвигов вы совершите во благо своей страны, тем лучше будет ваша репутация.

Репутация доступна артанам со 2 уровня.

6.2.2. Награды

Одной из наград стали производимые кудесниками амулеты призыва духов - опасное магическое оружие, дарующее обладателю значительное преимущество в любом бою. Обратившись к силе амулета, вы можете призвать в бой грозного призрака, который будет сражаться на вашей стороне до победы или собственной гибели.

Кроме того, царь повелел изготовить особенно качественные походные сумки, которые наказал продавать только людям с хорошей репутацией царства. Благодаря этому решению истинные патриоты не испытывают трудностей с транспортировкой большого числа предметов, ведь их сумки гораздо вместительнее обычных!

Наконец, чтобы сделать служение родному царству по-настоящему привлекательным делом, царь договорился с заводчиком Брокием о том, чтобы тот продавал ездовых животных лишь воинам - патриотам. Боевые кони в большой цене в Троецарствии, ведь почти всех этих животных истребили дивы.

6.3. Репутация Куявии

6.3.1. Как заработать

Заработать репутацию можно, выполняя наиболее ответственные и сложные задания высокопоставленных куявов-патриотов. Чем больше подвигов вы совершите во благо своей страны, тем лучше будет ваша репутация при царском дворе.

Репутация доступна куявам со 2 уровня.

6.3.2. Награды

Одной из наград стали производимые кудесниками амулеты призыва духов - опасное магическое оружие, дарующее обладателю значительное преимущество в любом бою.

Обратившись к силе амулета, вы можете призвать в бой грозного призрака, который будет сражаться на вашей стороне до победы или собственной гибели.

Кроме того, царь повелел изготовить особенно качественные походные сумки, которые наказал продавать только людям с хорошей репутацией царства. Благодаря этому решению истинные патриоты не испытывают трудностей с транспортировкой большого числа предметов, ведь их сумки гораздо вместительнее обычных!

Наконец, чтобы сделать служение родному царству по-настоящему привлекательным делом, царь договорился с заводчиком Тахаем о том, чтобы тот продавал ездовых животных лишь воинам - патриотам. Боевые кони в большой цене в Троецарствии, ведь почти всех этих животных истребили дивы.

6.4. Истребители дивов

6.4.1. Как заработать

Репутация истребителя дивов — это отношение к вам одноименного ордена, созданного бессмертным Мраком и вербующего в свои ряды людей по всему Троецарствию. Миссия ордена — борьба с наступающим на мир злом, армию которого возглавляют Падшие боги Долунного мира, воспользовавшиеся для своего усиления мощью самого Ящера. Падшие стремятся возродить привычный им мир дивов и других диких созданий, условием же возрождения является уничтожение всех людей.

Главным скоплением тёмных дивов сегодня является Болотная гать — логово зла, в котором царит продавший душу Ящеру черный маг Водяник. Именно во владениях Водяника вы сможете заработать Репутацию истребителя дивов.

Прежде чем начать борьбу с дивами, непременно разыщите служителя, представляющего орден в вашей стране. Артанам необходимо познакомиться с Фаремайтом, а куявам — с Дилеем. Эти опытные воины подскажут вам, с чего начать и как максимально быстро улучшить репутацию в Ордене.

Репутация доступна игрокам от 3 уровня.

6.4.2. Награды

Хорошая репутация Истребителя дивов будет крайне полезна для вас. Ведь Орден финансируется из бездонной казны Барбуса, а следовательно, доверенным борцам с тьмой доступны новейшие разработки алхимиков и многие другие средства, крайне полезные в бою.

Те смельчаки, что добьются высшей степени признания у Истребителей дивов, обретут небывалые возможности. Служители откроют им древние тайны ордена и предложат прибегнуть к запретным обрядам, которые могут изменить тип Светочей или сотворить из двух Светочей один, более сильный - но обращаться к их помощи можно будет не чаще раза в сутки, столь сложны эти обряды! Кроме того, у таких воинов появится возможность улучшить Медальон архимага Рона, что позволит призывать на свою сторону еще более могучих дивов.

6.5. Гильдия Торговцев

6.5.1. Как заработать

Репутация Гильдии торговцев — это отношение к вам сообщества купцов, занимающихся поставками в заморские страны редких охотничьих трофеев и даров природы, стоящих в далеких землях гораздо дороже, чем на рынках Троецарствия. Гильдия постоянно получает новые заказы, один выгоднее другого. Лишь связанные с войной проблемы омрачают думы деловых людей.

Для того, чтобы стать поставщиком охотничьих трофеев и даров природы, поспешите навестить в Куявии купца Крумту или в Артании торговца Богдана. Возможно, эти почетные участники Гильдии торговцев захотят испытать вас, прежде чем предложат сотрудничество. Но проверка не будет долгой, очевидно, что рабочих рук дельцам крайне не хватает.

Участники Гильдии торговцев будут давать вам различные задания раз в три дня.

Репутация доступна игрокам от 3 уровня после прохождения квеста «Знакомство с Гильдией Торговцов».

6.5.2. Награды

Хорошая репутация Гильдии торговцев может быть чрезвычайно полезна для вас. Ассоциация купцов располагает очень большими возможностями, её казна полна золота, а на складах найдется такое количество диковинных и ценных вещей, что одно только ознакомление с ними займет целую жизнь! Трудитесь, по совести, и участники гильдии непременно отблагодарят вас.

6.6. Чёрная лига

6.6.1. Как заработать

Лига – это объединение могущественных колдунов Троецарствия. Участники Лиги являются приверженцами черной магии и некромантии, они убеждены, что должны править миром, считают все морально-этические нормы ложными, а нравственность уделом слабых. Попасть в ряды Лиги непросто, если вы разделяете взгляды её приверженцев и сумели стать одним из них, то вам крупно повезло.

Улучшить репутацию Черной лиги можно, добывая и принося её участникам обереги неофитов и адептов этой организации. Такие обереги когда-то выдавались всем членам Лиги, теперь они являются раритетом, который можно лишь изредка встретить во время путешествий по миру. Обереги защищены особой колдовской аурой, преодолеть которую может лишь тот воин, который находится под действием благословения «Ярость Перуна».

Репутация доступна игрокам от 5 уровня, прошедшим квест «Вступление в Чёрную лигу» и не имеющим репутацию Союза светлых.

6.6.2. Награды

Как известно, Черная лига – это союз сильнейших магов Троецарствия, чьи души полны зла, а колдовские книги содержат разрушительные заклятия невообразимой силы. Эти чародеи используют в своей войне с добром лишь лучшие изделия из мира волшебства, созданные сильнейшими тёмными кудесниками - истинными мастерами своего дела. Вы тоже можете получить доступ к бесценными диковинками лиги через специальные магазины, которые есть как в Артании (След велета), так и в Куявии (Вязкие топи). Совершать там покупки имеют права лишь те люди, чья репутация в организации достаточно хороша.

6.7. Союз светлых

6.7.1. Как заработать

Союз светлых – собрание самых добродетельных, благодушных, добросердечных и отзывчивых людей Троецарствия. Каждый из участников общины в совершенстве владеет знахарским искусством и видит своё призвание в том, чтобы избавлять ближних от страданий, созидать добро и порядок в землях Артании и Куявии. В Союзе всегда рады новым членам, количество участников организации непреклонно растет. Вместе с тем, попасть в число "светлых" может далеко не каждый, для этого необходимо быть профессиональным целителем и выдержать строгий экзамен.

Как ни странно, самый простой способ заслужить хорошую репутацию в Союзе светлых заключается в том, чтобы принести его участникам обереги неофитов или адептов Черной лиги. Такие обереги когда-то выдавались всем членам Лиги, теперь они являются раритетом, который можно лишь изредка встретить во время путешествий по миру. Обереги защищены особой колдовской аурой, преодолеть которую может лишь тот воин, который находится под действием благословения «Ярость Перуна».

Репутация доступна игрокам от 5 уровня, прошедшим квест «Вступление в Союз светлых» и не имеющим репутацию Чёрной лиги.

6.7.2. Награды

Союз светлых собрал под своими знаменами так много проницательных и выдающихся умов, что теперь не нуждается в поставках магических средств извне. Участники этой организации изготавливают самые лучшие зачарованные вещи во всём Троецарствии. Вы тоже можете получить доступ к богатому арсеналу Союза при помощи особых магазинов, расположенных в Артании в Жемчужном заливе и в Куявии в Златых нивах. Совершать там покупки имеют право лишь те люди, чья репутация в среде поборников добра и справедливости достаточно хороша.

6.8. Братство Непобедимых

6.8.1. Как заработать

Непобедимые – это ветераны Троецарствия, восхищающиеся доблестью героев древности и осуждающие молодых воинов за то, что те позабыли заветы пращуров, трусливы и слабы. Непобедимые организовали состязания на Арене равных, пристально следят они и за битвами в Боромировых лесах. Их идеалы – это честь, сила и отвага.

В число Непобедимых входят такие известные воины Троецарствия, как хранители Леса Меривой и Франк, а также ветераны Гестор и Тогерд. Упомянутые бойцы помогут вам улучшить репутацию в братстве: просто поговорите с одним из них, а затем продемонстрируйте свою удаль на одном из полей битв!

Репутация доступна игрокам от 3 уровня после прохождения квеста «Испытание боевой удали».

6.8.2. Награды

Среди Непобедимых немало состоятельных аристократов и крупных военачальников, братство обладает завидным влиянием и даже осуществило расшифровку древних рецептов боевых зелий, теперь его участникам доступны уникальные очень эффективные снадобья. Надо ли говорить, что эти напитки никогда не появятся на полках обычных магазинов? Лишь тот, кто имеет хорошую репутацию в Братстве непобедимых, сможет приобретать их и приводить врагов в ужас своей возросшей мощью.

6.9. Великие сражения

6.9.1. Как заработать

Война между Артанией и Куявией не стихает ни на минуту, постоянно совершаются вылазки во вражеские земли, воины вступают в битвы в Боромировых лесах и на Арене Равных, каждая их победа – это шаг вперед для одной из сторон конфликта. Однако по-настоящему важными для всего хода войны являются лишь победы в Великих сражениях, в каждом из которых участвует, как минимум, сто человек.

Для того чтобы улучшить свою репутацию Великих сражений, вам необходимо просто принять участие в происходящей между артанами и куявами битве с большим числом участников или организовать соплеменников на такую битву самостоятельно. Однако помните, что репутация начисляется только тем воинам, что представляли собою на поле брани настоящую силу. Для получения репутации вам необходимо иметь как минимум зеленые доспехи своего уровня.

Если число дерущихся с каждой стороны превышает 25 человек, сражение считается Памятным, до его окончания запрещено вызывать боевых призраков, обе команды получат славу, а каждый вновь присоединившийся воин влияет на индикатор силы сторон.

Если число бойцов с каждой из сторон станет больше 200, сражение перейдет в разряд Грандиозных, а если каждая команда наберет свыше 400 человек, сражение можно считать Судьбоносным! Славу получают все участники, чем сражение значительнее, тем больше будет славы!

6.9.2. Награды

Цари Артании и Куявии очень ценят ветеранов, отстаивавших честь родной страны в кровопролитных Великих битвах, и предоставляют им эксклюзивные привилегии на приобретение редкостных и очень ценных вещей, недоступных простым жителям Троецарствия.

6.10. Искатели древностей

6.10.1. Как заработать

Земли Троецарствия таят в себе множество сокровищ: старинных амулетов и древних диковин, забытых кладов и тайных артефактов. Лишь тот, кто не боится опасностей на пути к заветной цели и превыше всего на свете ценит вещи, попавшие к нему в руки из глубин веков, сможет стать достойным Знатоком древностей.

Повысить репутацию Искателей древностей можно, собирая обрывки бересты и относя их искателям своего царства. Позднее можно будет научиться совмещать эти обрывки между собой, превращая их в карты сокровищ.

Во время поиска сокровищ по древним картам вам будут попадаться древние монеты. Они потребуются искателям для дальнейшего повышения репутации и приобретения уникальных вещей.

При достижении 500 репутации можно научиться совмещать обрывки бересты между собой, превращая их в карты сокровищ. Для этого также потребуется изучение старинного манускрипта начинающего искателя.

6.10.2. Награды

Искатели Бородор и Световей посвятили поискам следов прошлого немало времени. Старинные клады позволили им открыть свои лавки, где истинный ценитель старины сможет обзавестись полезными артефактами. Следует лишь помнить, что совершать покупки в лавке искателей могут лишь те, чья репутация среди антикваров достаточно хороша.

6.11. Охотники на чудовищ

6.11.1. Как заработать

Искусство охотника проявляется не только в умении сражаться, но и в мастерстве приманивать в уже идущий бой новых противников. Такой прием позволяет уничтожить сразу нескольких хищников одного вида.

Приманивая новых врагов, вы имеете шанс вызвать в бой Чудовище – наиболее сильного и опасного представителя вида. Чудовищ сотворил сам Ящер, вдохнув в каждое из них частицу своей черной силы. Когда сердце Чудовища останавливается, эта сила высвобождается и какое-то время существует в виде Пламени Ящера.

Обучиться искусству приманивания различных монстров можно, поднявшись высоко в горы, где живут самые опытные охотники Троецарствия – вожди Куявии Медведарь и Артании Гризлорк. В их племенах искусство охоты на Чудовищ передавалось из поколения в поколение и те, кто осваивают его, пользуются большим почетом.

Одолев Чудовище и добыв Пламень Ящера, отнесите ваш трофей вождю в доказательство победы. Тем самым вы повысите свою репутацию среди Охотников на чудовищ. Чем больше подобных трофеев вы принесете, тем выше будет ваша репутация.

Репутация доступна игрокам от 5 уровня при наличии как минимум зелёных вещей на свой уровень.

6.11.2. Награды

Искусные Охотники на чудовищ пользуются большим уважением горного вождя, который готов предоставить им доступ к тайным закромам своего племени, скрывающим редкие и чрезвычайно эффективные боевые средства!

6.12. Последователи Зарра

6.12.1. Как заработать

И желающих сделать это бы не нашлось, если бы не Зарр – потомок двуединого Хаграта. Изучая историю Исхода и событий того рокового дня, Зарр понял, что божественная сила, царящая в катакомбах, сводит с ума и действует разрушительно оттого, что состоит из двух непримиримых начал. Отделив одно начало от другого и собрав достаточно чистой силы Зверобогов, именуемой Дароком, Зарр намерен стать бессмертным героем, который сумеет одолеть тварей Разлома и вернуть прежнее величие изгнанным в чащу славам.

Вы можете помочь Зарру в этом благородном деле, сражаясь под Сводами безумия и добывая Ордены героизма, которые в дальнейшем можно обменять в Элитном магазине Барбуса на Сферы дарока.

Репутация доступна игрокам от 11 уровня после прохождения квеста «Дело Зарра».

6.12.2. Награды

Лишь Зарру ведомы таинственные техники поглощения Дарока, однако культист не оставит без внимание ту помощь, которую вы ему оказываете. При достижении определенного уровня репутации вы сможете обратиться к Зарру, чтобы тот помог вам поглотить небольшую долю священной энергии зверобогов и сделать ваше звериное обличье сильнее!

6.13. Репутация Ховаргов

6.13.1. Как заработать

Трое темных зверобогов следят за ховаргами, выделяя из их числа самых жестоких, коварных и находчивых. Лиса Химри покровительствует следопытам, готовящим ловушки на торных тропах, медведь Моргрод - неистовым воинам, одержимым страстью разрушения, а лев Грайвар - отчаянным охотникам, готовым сразиться с самым лютым противником. Ни один из этих духов не помогает тем, кто слишком слаб - но сильным они даруют истинное могущество.

Двое старейшин стоят у власти в племени - Громгорд и Гарг. Они не доверяют даже своим соплеменникам, но это не значит, что они откажутся от помощи воина-чужеземца, желающего встать на одну сторону с ховаргами! Выполняйте их задания, трудитесь на благо этого народа - и тогда, быть может, мудрые старцы уравняют вас в правах с другими воинами...

Репутация доступна игрокам от 11 уровня после прохождения квеста «Помощь старейшине».

6.13.2. Награды

Ховарги нелюдимы, но со своими немногочисленными друзьями каждый из них открыт и честен. Нелегко завоевать расположение этих лесных обитателей. Лишь тот, с кем я вместе проливаю кровь, может быть моим товарищем - таков основной принцип представителей этого племени. Но побратима жестоких ховаргов ждут награды, не имеющие равных. Быть может, ему даруют тайное знание превращения в зверя...

6.14. Репутация Вергенов

6.14.1. Как заработать

Трое зверобогов приняли вергенов под свою защиту. Лисья хитрость Айри помогла им выжить среди опасных хищников, благородство Листрона вдохновило на строгий и справедливый уклад жизни, а воинская честь Рарса стала залогом бесстрашия в бою. Светлые зверобоги заботятся о своих последователях, но их нельзя при этом назвать добрыми или милостивыми - они не более милосердны, чем сама природа, заставляющая слабых уступать место сильным. Вергены живут по собственным законам, не оглядываясь на мораль жителей Артании и Куявии, и потому некоторые принципы их жизни могут показаться гостям чересчур жестокими...

Всеми делами вергенов заправляют двое старейшин - Ольви и Арланд. Радея о процветании своего народа, они никогда не отказываются от помощи, которую могут предложить чужеземные воины. Выполняйте задания Ольви и Арланда, помогайте вергенам в их борьбе против дивов - и тогда суровые вожди рано или поздно признают вас достойным воином!

Репутация доступна игрокам от 11 уровня после прохождения квеста «Помощь старейшине».

6.14.2. Награды

Вергенов трудно назвать радушными хозяевами, и все ж нельзя сказать, чтобы они относились к соседям враждебно. Чужаку непросто завоевать доверие этого племени, но те, кто сумеют доказать свою преданность вергенским идеалам, удостоятся наград, равных которым не может предложить никто за пределами Славии. Им откроются тайны обретения звериного облика!

6.15. Хранители Громграда

6.15.1. Как заработать

Старейшие Громграда, Дилим и Мидин, провели немало времени в поисках новых источников энергии. И в конце концов пришли к выводу, что самым надежным вариантом станет использование силы могучих дивов - Архимонстров и их приспешников. Разработанное подземниками приспособление, Филактерий, стало инструментом, способным вытягивать сгустки силы из душ убитых монстров, облекая их в непроницаемое стекло.

Старейшие готовы выдать вам на руки Филактерий, дабы вы могли извлекать Сгустки силы из душ чудовищ, убитых в логовах Архимонстров.

Малые сгустки силы извлекаются из Архимонстров без каких-либо дополнительных действий. С Великими дела обстоят чуть сложнее: есть вероятность, что с тела убитого хозяина логова поднимется темный дух с великой силой, силу которого нужно заточить в Филактерий.

Репутация доступна игрокам от 5 уровня после прохождения квеста «Громград зовет».

6.15.2. Награды

Добывая Сгустки силы по приказу Старейшего, вы мало-помалу растапливаете лед недоверия, питаемого почтенным подземником по отношению к гостям с поверхности. За верную службу вы удостоитесь ценных наград: Старейший щедр со своими сторонниками и, возможно, даже одарит вас небывалыми редкостями из личной сокровищницы!

6.16. Почитатели Велеса

6.16.1. Как заработать

Велес покровительствует мирным ремеслам. Его почитают земледельцы и скотоводы, кузнецы и кожевники, поэты и сказители. Считается, что этот бог редко вмешивается в земные конфликты. Однако же тот, кто осмелится навлечь на себя гнев Велеса, имеет все шансы убедиться в суровости этого небожителя. Верно и обратное: со своими последователями Велес милостив и щедр. Нередко он защищает не только мирных людей, но и воинов, доказавших искренность своей веры.

Лишь двое жрецов Велеса явили себя миру в нынешние лихие времена. Артанин Яросвет и куяв Разумир готовы дать воителям своих царств мудрый совет и благословить их на справедливый бой. А тот, кто явится к ним с подношениями для жертвенника Велеса, может удостоиться даров от самого божества...

Велес, в отличие от некоторых других небожителей, отнюдь не рад тем, кто пытается снискать его благосклонность на поле брани. Будучи покровителем земледелия и мирных ремесел, Велес гневается, когда иной воитель проливает кровь во имя его. Заслужить благосклонность этого божества можно лишь подношениями. Особенно Велесу приятны предметы, свидетельствующие о том, что жестокость, жадность и бессердечие не имеют власти над душами воинов, тружеников и, порой, даже дивов...

Вы можете принести в дар Велесу предметы трех типов. Мерцающие сердца изредка можно извлечь из тел чудовищ, Драгоценные зерна время от времени попадаются среди ресурсов любого вида, а Лесные сокровища встречаются в Боромировых лесах и чащах.

Репутация доступна игрокам от 7 уровня.

6.16.2. Награды

Тот, кто сумеет заслужить милость Велеса, удостоится чести приобщиться к мудрости этого бога. Будучи покровителем ремесел и мирного труда, Велес придаст рукам своего последователя небывалую ловкость, а мыслям - ясность. Тот, кто заглянет на страницы скрижалей премудрости Велеса, научится быстро тасовать предметы в своих карманах, не покидая сражения!

6.17. Репутационный рейтинг

6.17.1. Как заработать

Репутационный рейтинг - это совокупность всех ваших заслуг перед разнообразными организациями Троецарствия, будь то Гильдия торговцев, Союз светлых (или Черная лига) или Братство Непобедимых.... Завоевание доверия всевозможных фракций является непростым делом, и не всякий воин решится ступить на путь достижения идеальных отношений со всеми разом! Но тех, кто не боится испытывать себя на этому пути, ждут не только награды от самих организаций. Кудесник Марилий ценит труд тех, кто старается достичь совершенства, и готов вознаградить даже за промежуточные успехи на этом поприще!

Набор репутации у любой из организаций в Троецарствии способствует повышению Репутационного рейтинга. Обратитесь к соответствующим разделам, чтобы узнать, как заработать репутацию у той или иной организации. Помните, что Репутационный рейтинг зависит не только от значения конкретной репутации, но и от общего количества репутаций, над повышением которых вы трудитесь! Соответственно, для увеличения Репутационного рейтинга желательно развивать отношения с максимально возможным количеством организаций.

Кудесник Марилий готов наградить воинов, добившихся успехов во многих репутациях Троецарствия. Начинать накапливать репутационный рейтинг можно с 3 уровня.

6.17.2. Награды

На городской площади Барбуса вас ждет Кудесник Марилий. Он всегда рад вознаградить воина, заслужившего славу и уважение у достойных людей. От вас требуется лишь предъявить ему соответствующие медали репутации для доказательства своих подвигов и заслуг.

6.18. Почет

6.18.1. Как заработать

Почет – это полное восхищения отношение жителей Троецарствия к воинам, борющимся с теми напастями, которые время от времени обрушиваются на земли Артании и Куявии. Мудрецы Ладей и Льдяст убеждены, что необходимо ценить и поощрять людей, готовых рисковать собой, тратить силы и время для того, чтобы улаживать множество проблем, возникающих повсюду на просторах Троецарствия.

В Троецарствии много Событий, происходящих регулярно на определенных территориях. Участвуя в них и помогая местным жителям противостоять злу, вы будете обретать особые Почетные символы. Мудрецы Ладей и Льдяст убеждены, что воины, активно действующие в Событиях, заслуживают щедрых наград. Вы можете обрести причитающиеся вам ценности, обратившись к мудрецу своего царства и явив ему в качестве доказательства своих заслуг Почетные символы, которые можно получить во время Событий.

За участие в повторяющихся событиях игроки получают жетоны почета, которые можно обменять на награды. Участвовать в событиях можно с 3 уровня.

6.18.2. Награды

Мудрецы Ладей и Льдяст готовы поделиться с вами ценностями, которые накопили за долгую жизнь. Главное для них – это убедиться, что вы на самом деле обладаете значительным Почетом. Доказательством служат Почетные символы, на которые старцы и обменивают награды.

6.19. Орден Равновесия

6.19.1. Как заработать

Противостояние Союза светлых и Черной лиги не раз ставило обе стороны на грань поражения, когда в конфликт вмешивалась третья сила - злокозненные прислужники Ящера или сонмы тварей, порожденных Разломом. Существование общего врага нередко приводило к заключению перемирия, но различия между адептами Света и Тьмы были столь велики, что ни о каком долговременном сотрудничестве не могло быть и речи...

Но дела в Славии обстояли иначе. В условиях непрерывных боев с порождениями Разлома многие воины из числа приверженцев как Союза, так и Лиги, решили объединиться, забыв о разногласиях и дав клятву не чинить друг другу препятствий, пока угроза не будет устранена. Более того, ядром этой организации по общему согласию стали военачальники славийских племен, которые издревле не вмешивались в конфликт Света и Тьмы, но при этом не знали равных в искусстве борьбы с тварями Разлома.

Как следует из названия, Орден равновесия принимает в свои ряды всех, кто готов забыть о борьбе Света и Тьмы перед лицом общей угрозы, а свои намерения относительно борьбы с дивами всегда подкрепляет делами.

Наиболее важной задачей командование Ордена считает борьбу с самками дивов, которые, выползая из Разлома, создают гнезда и откладывают яйца, порождая новые очаги заражения лесов Славии. Хотя наткнуться на самок можно в любой стае дивов, наибольшая их концентрация находится в Гнезде тьмы - вулканической пещере в самом начале Разлома, где жар способствует самому быстрому вызреванию яиц.

Репутация доступна игрокам от 11 уровня.

6.19.2. Награды

Тот, кто сумеет расположить к себе суровых военачальников и доказать свою приверженность идеала Ордена равновесия, ждут награды - зелья, созданные на основе совместных разработок славов и выходцев из Союза и Лиги. Мощь этих настоев поистине безгранична!

6.20. Вечные воители

6.20.1. Как заработать

Каждый воин, единожды взяв в руки боевое оружие и пролив вражескую кровь, до конца жизни запомнит вкус победы. Многие пытаются обуздать жажду новых сражений, другие, напротив, позволяют ей взять верх над рассудком, превращаясь в безумцев, одержимых желанием убивать. И лишь самые сильные, опытные и хладнокровные воители обращают эту страсть в самое сильное свое оружие.

Лишь самые опытные бойцы могут вступить в ряды Вечных воителей. Путь этот будет непрост, ведь для начала им нужно будет заслужить признание самого Аспарта и получить из его рук ценный дар - Штандарт Вечной битвы! За честные победы над другими воинами под этим знаменем бойцы могут получать Эмблемы Вечных воителей, служащие свидетельством победы в глазах легендарного бойца.

Получать эмблемы можно, сражаясь с игроками вашего уровня в любой точке Троецарствия. Набрав определённое количество эмблем их можно сдать Аспарту для повышения репутации среди Вечных Воителей.

Репутация доступна игрокам от 11 уровня после прохождения квеста «Путь Вечного воителя: первый шаг».

6.20.2. Награды

Бойцы, что добились расположения Вечных воителей, смогут преобрести ценные экстракты и иные редкости. У тех, кто достиг вершин познания воинского искусства, нет секретов от братьев по оружию, ветераны Артании Тогерд и Куявии Гестор готовы продемонстрировать это, и открыть доступ к тайным арсеналам. Годы непрерывных сражений позволяют Вечным воителям накапливать бесценные знания о воинском искусстве и

совершенствовать таинственные экстракты, придающие небывалую мощь в бою. Говорят, что не чужды они и славийским тайнам, обладая секретами звериных богов, что полезны воинам-оборотням…

6.21. Царские разведчики

6.21.1. Как заработать

Все жители Троецарствия привыкли к жестокой войне и к грохоту битв, изведали сладость побед и горечь поражений. Но не каждый задумывался о том, что не только сталь и храбрость имеют значение в этом великом противоборстве. Не менее важно знание о планах неприятеля. Служба царской разведки видит врага насквозь и предугадывает все его действия. Руководят разведкой хитроумнейшие воители своего царства: сотник Рипей в Куявии и полководец Щецин в Артании.

Любой игрок 5-го уровня может пройти вступительное задание, после этого в сражениях против игроков другого царства он сможет получать обрывки информации, раз в неделю эти предметы можно будет сдавать руководителям Царских разведчиков для дальнейшего анализа. Также раз в неделю можно получать задание на анализ добытой информации, успешно проведя который и выполнив дополнительное задание можно заработать репутацию.

Репутация доступна игрокам от 5 уровня.

6.21.2. Награды

Воители, которые проявили себя на нелегком поприще разведчика смогут получить доступ в секретные лаборатории Царской разведки, где разрабатывают новые, ещё невиданные ранее образцы оружия и обучают секретным умениям разведчиков.

6.22. Демоноборцы

6.22.1. Как заработать

Демоноборцы призывают бесстрашных защитников Троецарствия на битву с исчадиями самой преисподней! В глубинах Разлома открылся проход в неизведанную бездну – и полчища монстров рвутся из нее на поверхность, грозя гибелью всему живому. Кто остановит их на пути к мирным поселениям?

Лишь умудренные воители, сталкивавшиеся в бою с самыми страшными чудовищами, смогут выстоять в бою против нового противника. Новый, опасный враг появился на землях Славии, и борьбу с ним возглавили Мстители - те кто не по наслышке знаком с повадками демонических тварей.

После сражения с чудовищными обитателями Обители Проклятых, бойцы часто находят таинственные демонические печати. С помощью этих печатей, Триумвират контролирует и усиливает своих рабов. Демоноборцы же используют силу этих печатей, для создания печатей обмана - таинственных артефактов, создающих в лабиринтах Обители безопасные тропки для отважных исследователей.

Набрав определенное количество демонических печатей, их можно сдать мстителю, для получения репутации Демоноборцев.

Репутация доступна игрокам от 11 уровня.

6.22.2. Награды

При получении очередной ступеньки репутации Демоноборцев, становятся доступны соответствующие награды репутации. ри достижении 500 репутации Демоноборцев с боссов Обители Проклятых с некоторым шансом можно будет получать Запечатанные демонические шкатулки. Шкатулки открываются свитками снятия печатей из оружейной Демоноборцев, свиток при этом тратится. В шкатулках можно отыскать - Боевые расходники 9+ уровня, передаваемые один раз Демонические печати или Части древнего доспеха, с помощью которых можно улучшать броню 12-го уровня.

6.23. Авангард бесстрашных

6.23.1. Как заработать

Лишь певцы и сказители, ни разу в жизни не смотревшие в лицо смерти на поле боя, берутся наделять своих героев полным незнанием страха. Настоящим бойцам ведомо, что не тот зовется бесстрашным, кто не испытывал этого чувства вовсе, а тот, кто встретил его во всеоружии и одолел раз и навсегда!

Внимание ветеранов Авангарда заслужить несложно - они пристально следят за всеми, кто не страшится боя и в числе первых вступает в битву. Но тот, кто переоценивает свои силы и вместо победы приносит лишь позор родному царству, теряет уважение Авангарда. Таким образом, повышение и понижение репутации у этой организации зависит от того, сколь часто вы одерживаете верх в боях против вражеского царства.

После прохождения вводного задания у Воеводы Дуная и Богатыря Тура, за победы в ПвП боях с некоторым шансом можно будет получить 10 очков репутации Авангарда Бесстрашных. Также за проигрыш можно потерять 10 очков. Репутация не может опуститься ниже 0 и ключевых отметок медалей - 500, 1000, 2000, 3000.

Репутация доступна игрокам от 3 уровня.

6.23.2. Награды

При получении очередной ступеньки репутации Авангарда Бесстрашных, становятся доступны соответствующие награды репутации, которые влияют на бонусы первого ПвП боя игроков.

6.24. Добытчики Кристаллита

6.24.1. Как заработать

В единственном месте Троецарствия, в Чертоге кристаллов под Капью древних, сокрыто месторождение Кристаллита. Только настоящий смельчак рискнёт отправиться в эти мрачные подземные лабиринты! Ведь ему придётся оставить на входе свои доспехи и оружие, чтобы облачиться в броню, выкованную из Монет мертвых, а потом сражаться с теми, кто поджидает его в полутьме, – недругами из вражеского царства, грозным Стражем Чертога и его свирепыми подручными, Кристаллическими Харнами. Однако и цена успеха велика – чудодейственный минерал всегда высоко ценился за свою колдовскую силу.

Получить Необработанный Кристаллит можно в Чертоге кристаллов. За победу дается 10 единиц, за поражение с некоторым шансом 5 единиц.

Репутация доступна игрокам от 5 уровня после прохождения квеста «Загадки Кристаллитовой магии».

6.24.2. Награды

Маги ценят помощь Добытчиков Кристаллита и по мере улучшения вашей репутации, всё больше мощи кристаллита будет выделяться для ваших будущих походов в виде зелий и расходников. Новые формы использования кристаллита помогут вам увеличить добычу в Чертоге, ведь не секрет, что при лучшей подготовке больше шансов вернуться с победой.

6.25. Знаток Троецарствия

6.25.1. Как заработать

Все началось в тот день, когда к кудеснику Марилию попала древняя Магическая книга. Книга повествовала обо всем, что есть в Троецарствии: о землях и ресурсах, знаменитых людях и опасных чудовищах.

Марилий выяснил, что магическая сила возвращается к страницам Книги, когда хорошо знающий Троецарствие человек находит то, о чем на них говорится. Если вы чувствуете себя знатоком мира и готовы помочь, возьмите у кудесника одну из страниц. Далее с помощью небольшой подсказки, которой с вами поделится страница, найдите человека, место, ресурс или монстра. Как только вы сделаете это, магическая сила восстановит страницу, и ее можно будет вернуть под обложку Книги.

Репутация доступна игрокам от 3 уровня после прохождения квеста «Знаток Троецарствия».

6.25.2. Награды

Помогая восстанавливать Магическую книгу, вы зарабатываете репутацию Знатока Троецарствия. Могущество Книги велико, и когда она будет восстановлена хотя бы частично, она сможет отблагодарить старательных Знатоков. Чем выше ваша репутация, тем более ценные награды будут вам доступны.

6.26. Покоритель грёз

6.26.1. Как заработать

Не всегда зло является в отвратительном и пугающем обличье. Иногда оно принимает очень привлекательный, а то и соблазнительный вид. Тем больше тогда опасность для прямодушных воинов, привыкших издали узнавать своего противника!

С именно таким злом пришлось столкнуться отважному артанскому дружиннику Радуру и куявскуому Варарду. Дружинники выяснили, что немалое количество демонов развелось подле Скал слепой ярости и Долины загадок. Демоны обустроили себе логово, куда, охмурив, утаскивают своих жертв. Некоторые же особи выбираются наружу, чтобы отыскать своих жертв, заблудших в лесу неподалеку.

Уничтожая соблазнителей, не забудьте прихватить с собой Амулеты демона-искусителя, которые послужат доказательством вашей непоколебимости. Однако, мало устранить угрозу в лесу неподалеку, Долина грёз — вот истинный источник зла.

Репутация доступна игрокам от 3 уровня после прохождения квеста «Покоритель грёз».

6.26.2. Награды

При получении очередной ступеньки репутации покорителей грёз для игроков открывается доступ в магазин с уникальными товарами, усиливающих персонажей в бою с помощью временных эффектов, а также уникальной бижутерии.

Также, в лавке покорителя грёз, вы найдете два артефакта, которые облегчат вам прохождение инстанса Долина грез. Их покупка возможна с самого начала и не требует наличия серой медали. Их использование допустимо только в рамках прохождения заданий по репутации.

Репутация доступна игрокам от 3 уровня.

6.27. Избранники светил

6.27.1. Как заработать

Двенадцать созвездий влияют на судьбы смертных, всё мироздание пронизано четырьмя стихиями... Великие мудрецы издревле знали об этом. Но ныне многое из учения о тайнах звёздных знаков и природных первоначал утеряно.

Диварь Дарадан и Фириет вознамерились возродить древнее чародейство! Им удалось открыть путь в загадочный Мир Стихий, созданный магами Долунной эпохи для изучения этой науки.

Добывая кристаллы и преобразуя их в минералы стихий, вы поможете диварю в изучении тайн звезд и стихий. Однако не спешите и взвешивайте каждый свой шаг - в Мире Стихий вас ждут загадки, битвы с приспешниками духов и противостояние с самими духами стихий. А самых стойких ждет еще и испытание Владыки Стихий.

Репутация доступна игрокам от 5 уровня после прохождения квеста «Избранники светил».

6.27.2. Награды

При получении очередной ступеньки репутации избранников светил для игроков открывается доступ в магазин с уникальными товарами, усиливающих персонажей в бою с помощью временных эффектов.

6.28. Воитель кланового турнира

6.28.1. Как заработать

Издавна гремит по всем трём царствам слава клановых турниров, на которые собираются воинские союзы из всех уголков своих государств. Единым строем, плечом к плечу, выходят на битвы воители, дабы доказать, что нет их братства сильнее, доблестнее и дружнее. Плотны ряды сражающихся, и взгляду пролетающей птицы кажутся отряды большими стальными зверями, схлестнувшимися в безжалостной схватке.

Сражаясь на клановом турнире и получая знаки кланового бойца, обменивайте их в магазине репутации воителя кланового турнира на городской площади Барбуса. Каждый знак равен 1 очку репутации.

Репутация доступна игрокам от 5 уровня.

6.28.2. Награды

При получении очередной ступеньки репутации избранников светил для игроков открывается доступ в магазин с уникальными товарами, усиливающих персонажей.

6.29. Орден Чести

6.29.1. Как заработать

Сила, храбрость, воинское мастерство, острый ум… Боец, обладающий этими качествами, несомненно сможет прославиться и внушать трепет. Однако ему всё равно будет чего-то не хватать, чтобы добиться истинного уважения и восхищения жителей трёх царств. Чего же именно? Конечно чести! Без неё даже самый непобедимый воин не лучше разбойника с большой дороги или лютого зверя из лесной чащи. Только честное имя превращает простого истребителя противников в героя, служащего всеобщим примером. Именно этим путём и идёт Орден чести, который направляют умудренные Тогерд и Гестор. Выполняя задания заслуженных ветеранов, вы станете образцом благородства, чьи ослепительные доспехи не в силах замарать никакая дурная молва или сплетни завистников.

Добывайте Ордена чести в сражениях на любых полях битв. Сдавая эти трофеи Тогерду или Гестору, вы станете получать репутацию Ордена Чести.

Репутация доступна игрокам от 5 уровня после прохождения квеста «Добывай честь смолоду».

6.29.2. Награды

При получении очередной ступеньки репутации ордена чести, для игроков открывается возможность улучшать свою экипировку с помощью талантов чести, не смотря на происхождение самой экипировки.

7. ВАЛЮТЫ, ИХ ОПИСАНИЕ, ДОБЫЧА И ТРАТЫ

7.1. Кругляш

Кругляш — основная валюта игры. Можно получить, охотясь на монстров, повышая свой уровень, продавая ненужные вещи в лавке старьёвщика, а также продавая собранные ресурсы и продукцию производящих профессий другим игрокам. Кроме того, кругляши можно получить с помощью обмена Золотых Кругляшей в игровом банке, который можно найти на Центральной площади каждого из городов.

За кругляши можно совершать покупки на рынке и в различных игровых магазинах, ремонтировать снаряжение.

7.2. Золотой Кругляш

Золотой Кругляш — валюта, получаемая при пополнении счёта реальными средствами. Купить Золотые Кругляши можно в игровом банке, который можно найти на Центральной

площади каждого из городов. Также Золотые Кругляши можно получить за активность в особых внутриигровых событиях и участие в конкурсах.

Золотые Кругляши можно потратить на специальные услуги, покупки в особых игровых магазинах и акциях либо конвертировать их в другие типы валют (Кругляш и Серебряный Кругляш).

7.3. Серебряный Кругляш

Серебряный Кругляш — валюта, которую можно получить в качестве бонуса при пополнении счёта реальными средствами, купить за Золотые Кругляши в магазине редкостей, получить за активность в особых внутриигровых событиях и участие в конкурсах, а также при участии в некоторых акциях.

Серебряные Кругляши можно потратить на покупки в магазине редкостей, лавке подарков и некоторых других игровых магазинах.

8. КЛАН

8.1. Регистрация клана.

Кланы регистрируются в Ратной палате города. Главе клана необходимо собрать 10 подписанных будущими членами клана бланков Артании или Куявии. Для получения бланков нужно обратиться: в Куябе - Надар (он даст вам клановый бланк Куявии), в Арсе – Герць (он даст вам клановый бланк Артании). Бланк стоит 3 кругляша. После получения бланка, каждый из участников предприятия должен подписать его, а затем, передать будущему Главе клана.

Собрав 10 подписанных бланков, Глава может идти в Ратную палату, где должен будет сообщить название регистрируемого клана, и выбрать графическую эмблему. После чего, клан будет создан. Вся информация о клане содержится в разделе «Клан», достижимом через закладку «Персонаж».

Чтобы продлить срок содержания клана, вам необходимо оплатить налог в Регистрационной палате. Налог на содержание клана составляет 100 кругляшей и продлевает срок расформирования клана на 30 дней. Глава клана может оплатить налог, если срок расформирования вашего клана меньше 30 дней. При неуплате налога в срок - клан расформируется. Вы можете освободить свой клан от уплаты налогов с помощью специального сервиса, стоимость которого 1500 кругляшей.

8.1.1. Звания в клане.

Глава клана имеет возможность передавать соклановцам часть своих прав. Делать это он может, определяя звание каждого члена клана. Звание дает носящему его игроку ряд полномочий.

Полный список возможных полномочий выглядит следующим образом:

- прием в клан;
- исключение из клана;
- написание сообщений в клан чат;
- изменение полномочий;
- изменение званий;
- изменение новостей.

8.1.2. Устав и новости клана.

Устав и Новости клана пишутся в соответствующих подразделах раздела «Клан», и доступны для прочтения не только членам клана, но и всем, запросившим информацию о клане. Писать новости клана может не только Глава, но и любой член клана, имеющий звание, дающее полномочие «Изменение новостей».

8.2. Ратный клан.

Покровительство царственных владык принесет избранному клану много преимуществ и позволит участвовать в великих испытаниях, выпадающих на долю жителей Троецарствия.

8.2.1. Становление ратного клана.

Стать Ратным может лишь по-настоящему серьезный клан, ведь для этого в числе его участников должны быть как могучие богатыри, так и мастера на все руки, способные обеспечить добротными товарами армию, а также личности, добившиеся немалых успехов в жизни.

Но и этого недостаточно для заветного повышения! Воинам клана, претендующего на улучшение, предстоит выдержать сложнейшее испытание: собирая Солнечные самоцветы, сотворить амулет, призывающий духа самого Ящера, а затем собственноручно изгнать явившегося морока обратно в мировые глубины.

Для того чтобы подробнее узнать об испытании, глава клана должен обратиться к (Артании) богатырю Туру или (Куявии) воеводе Дунаю.

8.2.2. Награды для ратных кланов.

Клан, удостоившийся присвоения статуса Ратного, получает возможность повышать уровень и звание. Для этого участники клана должны приобретать опыт и славу. Процент от набранного идет в зачет клану, тем самым повышая его статус. Для ратных кланов доступно 11 уровней прокачки, а так же 11 славных званий.

Ратные кланы могут пользоваться клановой казной, доступной из любой точки Троецарствия. Для этого глава ратного клана должен приобрести в банке ячейку. Для доступа в клановую казну необходимо находиться в клане не менее двух недель. Доступ выдает глава клана или соклановец, имеющий необходимые полномочия. Казна доступна игрокам с 3-го уровня.

Ратные кланы могут заключать между собой нерушимые Альянсы. Альянс получает собственный канал в чате, общий для всех кланов, входящих в альянс.

Награды можно найти в Обменной лавке на Городской площади Арсы и в Пригороде Куябы.

Товары в этом магазине приобретаются за Кузнечный лом.

Для производства кузнечного лома используется Кузнечного инструмент, при работе с которым необходимо иметь 5 Лунных кристаллов.

Награды: Барабан «Рокот Гнева» от Ратного до Небесного - Барабан «Рокот гнева» усиливает боевые возможности персонажа на срок 30 минут. Медаль от дельца до магната - Медаль магната позволяет увеличить объем клановой казны. Горн ветерана – позволяет увеличить количество мест в клане для игроков. Бирка от теневика до мажордома – снижает уровень налогов при работе с клановой казной. Книги, которые увеличивают количество получаемых кланом очков опыта и славы от получаемых его членами. А так же Грамота «О новых барабанах», которая после прочтения главой клана увеличивает количество доступных барабанов в месяц с 3 до 5.

8.3. Форт трёх мечей.

Форт трёх мечей – это командное клановое поле битв, сражение происходит между трёх взаимно враждебных клановых команд. Численность каждой команды – 7 человек. Уровневые группы: 5-8, 9-10, 11-12, 13-15

Инстанс представляет цветовую схему. Красный, синий и зеленый лагеря – это стартовые локации каждой из команд. В каждом из этих залов находится Алтарь воскрешения, а также Распорядитель Ролей.

Сиреневый, Розовый и Желтый залы - промежуточные локации инстанса, отличающиеся расположением в них особых существ, одержав победу над которыми, игроки получат определенные Усилители.

Белый зал - центральная локация инстанса, отличающаяся расположением в ней особого существа - Владыки форта, одержав победу над которым, игроки получает определенное Благославение.

8.3.1. Распорядители и роли.

Роль, является набором дополнительных способностей, которые можно использовать во благо своей команды или во вред вражеской внутри инстанса. В одной команде может быть не более 5 игроков с ролями, а роли не могут повторяться.

8.3.1.1. Хранитель Алтарей.

Хранитель Алтарей - игрок, выбравший данную роль, создает возможность дополнительного базирования команды в инстансе - использовав специальную способность на локации, он создаст возможность воскрешения игроков своей команды в этой локации. Кроме того, такой персонаж получит возможность выборочно воскресить своего союзника в любой локации инстанса. Обе способности доступны не чаще, чем раз в N времени. Кроме этого в бою хранитель также может воскресить своего союзника!

8.3.1.2. Охотник.

Охотник - выбрав эту роль, игрок получает 2 новые способности. Во-первых, в бою он сможет наносить высокий урон любому участнику боя, не являющемуся игроком, при помощи специального заклинания. Во-вторых, оказавшись в локации со Стражем Форта, лесник при помощи особого предмета сможет определить, какое конкретно Благословение можно получить в данной локации. Данная способность не повлияет на остальных Стражей в инстансе.

8.3.1.3. Дуэлянт.

Дуэлянт- роль для любителей быстрых дуэлей. Этот набор умений состоит в основном из боевых заклинаний, дающих быстрое и ощутимое преимущество в бою 1 на 1 (не стоит, однако, думать, что за использование такой роли не придется заплатить мощностью персонажа во всей остальных случаях)

8.3.1.4. Гипнотизер.

Гипнотизер - набор способностей данной роли включает инструменты для "обуздания" персонажей вражеской команды, таких как увеличение отката заклинаний противника, переманивание призванных существ и тому подобного.

8.3.1.5. Магик.

Магик - набор боевых заклинаний для усиления персонажей своей команды или ослабления персонажей вражеской команды в бою.

8.3.1.6. Воитель.

Воитель - роль, отличающаяся вариативностью исполнения. Игрок, выбравший себе эту роль, сможет защитить себя полным иммунитетом к боевым способностям гипнотезера и усилить дополнительными боевыми характеристиками себя.

8.3.1.7. Зодчий.

Зодчий - как и Хранитель Алтарей, эта роль сугубо внебоевая. Зодчий может "запирать" локации внутри инстанса таким образом, что никто, включая призраков, не может покинуть запертый зал в течение некоторого времени. Стартовые локации команд не могут быть заперты.

8.3.2. Благословения.

Усилители - особые временные эффекты ("баффы") длительностью 11 минут, дающие дополнительные полезные характеристики персонажам-носителям.

Красное благословение - идеологически это бафф "танковитости". Получив такой бафф, персонаж получает прибавку к защитным (прямым и косвенным), а также регенирирующим характеристикам.

Синее благословение - "атакующий" бафф. Обладатель подобного баффа получает как прямую прибавку к урону, так и дополнительные косвенные атакующие характеристики.

Зеленое благословение - бафф "трикстера". Персонаж с таким баффом получает, в основном, косвенные мощности.

Особняком стоит благословение с Владыки Форта, обитающего в центральной локации (Белый зал) - Благословение Венца Сокрушающей Мощи. Прибавка от данного эффекта включит в себя защитные и атакующие характеристики, прямые и косвенные усиления, боевые и не только. Использовать его могут только члены команды, один из персонажей которой нанес последний (смертельный) удар Владыке Форта в Белом зале, и только в течение 12 минут с момента гибели этого бота.

8.3.3. Условия победы.

Сражение будет происходить на выбывание:

Как неоднократно упоминалось выше, в стартовых локациях команд расположены Алтари Воскрешения. Если в течение 5 минут времени все игроки в команде мертвы и не воскрешаются, независимо от состояния Алтаря, команда считается проигравшей.

До тех пор, пока Алтарь воскрешения команды сохранен, игроки данной команды имеют возможность воскрешения в рамках инстанса.

Как только в рамках инстанса остается только одна команда, она автоматически признается победившей, получает содержимое банка получаемой награды, а также бонус победителя.

8.4. Клановый алтарь.

Клановый Алтарь - это система улучшений для доспехов и оружия, доступная всем участникам клана, достигшим 5 уровня. Найти клановый алтарь можно в верхнем меню: кнопка «Персонаж», в подменю кнопка «Клан», закладка «Алтарь».

Там отображаются вещи, которые ваш клан может улучшить или уже улучшил с помощью Алтаря.

Для прокачки самого алтаря и для улучшения доспехов с его помощью, вам потребуются Знаки Кланового Алтаря.

8.4.1. Получение знаков.

Получить эти знаки можно разными способами. Каждый из способов доступен 1 раз в сутки для каждого члена клана! Клановый навык Мастер Алтаря позволит вам получать больше знаков.

Квест на сдачу случайных квестовых ресурсов* - 10 Знаков Алтаря.

Убийство босса мини-инстанса своего уровня - 10 Знаков Алтаря.

Победа на Арене равных - 10 Знаков Алтаря.

Победа в боромировой (бесфракционной) чаще (можно получить с 50% вероятностью за проигрыш) - 20 Знаков Алтаря.

Занять 1-5 места в Сводах Безумия (можно получить с 50% вероятностью за 6-10 места) - 20 Знаков Алтаря.

Принять участие в Клановом МБС (Форт Трех Мечей) – 30 Знаков Алтаря.

8.4.2. Прокачка алтаря.

Алтарь имеет 5 уровней, и для каждого нового уровня потребуется больше опыта. При получении знака, вы сразу же получаете 1 единицу опыта для алтаря. Дополнительный опыт вы можете получить, обменивая знаки (1 знак кланового алтаря = 1 опыта алтаря).

Участвовать в прокачке алтаря может каждый, но помните, что есть ограничения, как личные так и клановые! Принимайте решение с умом, что хотите прокачать в первую очередь!

На первом уровне алтаря сразу доступна прокачка первого ранга доспехов и оружия. Чтобы открыть доступ к следующему рангу прокачки доспехов, вам необходимо поднять уровень своего алтаря!

На каждом ранге вещи будут получать свой набор характеристик, отличающийся от других рангов. Во всплывающей подсказке (при наведении курсора на иконку ранга рядом с интересующим вас предметом) вы увидите бонусные характеристики, которые данный ранг добавляет.

8.5. Клановый остров.

Стать владельцем данного острова может лишь великий клан, который пожертвует богам 1000 Островных монет, добытых в противостоянии на Клановых турнирах.

Воины клана, завладевшего Островом, смогут получать пропуск, позволяющий переместиться в самое сердце острова:

За победу над архимонстром не ниже своего уровня.

За убийство 50 обычных монстров на 1 ниже или своего уровня.

За убийство 5 персонажей противоположной расы (по правилам получения PvP дропа).

Пропуск существует в течении 3-х дней. Условия для получения нового пропуска будут засчитываться, только если предыдущий уже исчез.

8.5.1. Задания.

Сначала на острове доступна только Охота, где обитают особые монстры, однако главе клана будет доступна серия заданий по исследованию острова, в ходе которых откроется множество новых возможностей. Восстановление Ратуши, на которой столетия запустения сказались меньше всего, станет отличным стартом для создания неприступной клановой крепости.

Табл. 2. Задания на острове.

Название	Награда
Восстановление ратуши	Доступ к дальнейшему улучшению острова
Восстановление каменоломни	Доступ к дальнейшему улучшению острова
Восстановление травяных угодий	Доступ к дальнейшему улучшению острова
Восстановление ледяного водоема	Доступ к дальнейшему улучшению острова
Восстановление гильдии магов	Доступ ко всем последующим улучшениям острова
Восстановление пути в глубины тьмы	Доступ к разлому острова
Фонтан судьбы	Доступ к фонтану и ежедневным наградам
Дух внутри	Доступ к статуе и мистическим клановым навыкам
Охотничий азарт	Доступ к улучшенной охоте

8.5.2. Островная охота.

Инстанс для игроков от 3-ого уровня. Период посещения – 1 раз в 12 часа. Длительность инстанса – 80 минут. Охотясь здесь, вы будете получать меньше опыта за монстров, которые встречаются в других частях Троецарствия. Кроме того, тут совсем не встречаются чудовищные монстры.

8.5.3. Клановая статуя.

Могущественный дух, заключённый в статую столетия назад, может усилить весь ваш клан, если вам удастся с ним договориться. Пробудившись, он откроет для прокачки в вашем клане новые Мистические способности. Они, в отличие от аналогичных клановых способностей, все являются пассивными и будут действовать сразу на весь клан. Для того, чтобы активировать все мистические способности, потребуется приложить множество усилий для полного раскрытия возможностей духа.

Прокачка мистических навыков не отличается от базовых клановых способностей, точно так же требуя значительного количества знаков Форта трех мечей.

8.5.4. Фонтан судьбы.

После магического обряда, который провёл маг Фельганд, на дне фонтана стали находить дары. Кто их там оставляет, загадка: боги ли благоволят клану, или другие могущественные силы, а может это Фельганд при помощи своих фокусов подкидывает, с него станется. Участники клана получают возможность получить ежедневный дар Фонтана судьбы – 15 Знаков Форта Трёх Мечей или 5 Знаков Алтаря.

8.5.5. Островной разлом.

В отличие от разлома, который находится в Славии, островной разлом - совсем небольшой, прорваться чудовищам из гнезд через него не удастся. Герои, отправившиеся на борьбу с дивами через разлом на острове, будут не зная усталости уничтожать сотни тварей, порожденных Разломом! Те же, кто употребит вытяжку предвечной тьмы, смогут добыть Первородные яйца дивов.

Усталость не влияет на получение наград;

Количество получаемого опыта снижено на 50%;

Шанс получения созревших и вызревающих яиц ниже, чем в обычном разломе;

Шанс получения первородных яиц такой же, как в обычном разломе;

Полученная добыча – непередаваема;

8.6. Клановые способности.

Доблестные участники кланов могут усилить свои боевые братства с помощью клановых навыков – приобретаемых главами кланов за Знаки Форта трех мечей.

Приобретать навыки может только глава клана или его доверенное лицо! Остальные участники клана в разделе способностей могут посмотреть доступные способности и применить для себя активные таланты.

Почти все навыки имеют 5 уровней развития, и каждый новый уровень стоит дороже. Более того, каждый навык относится к определенному грейду (или ступени): чтобы открыть доступ к следующему грейду, вы должны приобрести некоторое количество навыков из предыдущих грейдов.

Пассивные навыки начинают действовать сразу после приобретения, а навыки активные заработают лишь после того, как вы вставите их в специальную ячейку.

8.6.1. Способности 1-ой ступени.

Понимание зверя – Пассивный навык, после приобретения действует на весь клан. Увеличивает коэффициент опыта, получаемого питомцами.

Источник славы – Пассивный навык, после приобретения действует на весь клан. Увеличивает % получаемой кланом славы.

Источник опыта - Пассивный навык, после приобретения действует на весь клан. Увеличивает % получаемого кланом опыта.

8.6.2. Способности 2-ой ступени.

Клановые товары - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Позволяет покупать и использовать определенные товары из кланового магазина.

Боевая стойкость - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Дает увеличение защищенности от травм.

Стремительность - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает скорость игрока.

8.6.3. Способности 3-ой ступени.

Приумножение славы – Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает % получаемой славы.

Бесценный опыт – Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает % получаемого опыта.

Глухая оборона – Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает защиту.

8.6.4. Способности 4-ой ступени.

Ремесленная сноровка – Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Появление шанса изготовления удвоенного количества предметов при производстве.

Сноровка собирателя - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает шанс удачи.

8.6.5. Способности 5-ой ступени.

Точность – Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает точность игрока.

Перехват инициативы – Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Дает увеличение инициативы игрока.

Крепость духа – Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает сопротивление игрока.

8.6.6. Способности 6-ой ступени.

Сокрушение – Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает вероятность критического удара.

Сила оружия – Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает урон игрока.

Малой кровью - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает антикрит игрока.

8.6.7. Способности 7-ой ступени.

Необъятная казна - Пассивный навык, после приобретения действует на весь клан. Увеличивает максимально доступное количество ячеек в клановой казне.

Сломленный дух - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает пробивание сопротивления любому урону.

Проломить оборону - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает пробивание защиты от любого урона.

8.6.8. Способности 8-ой ступени.

Вместимость - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает вместимость.

Боевая ярость - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает рейтинг критического урона.

Безумие - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает свирепость.

8.6.9. Способности 9-ой ступени.

Запас здоровья - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает живучесть.

Ошеломление - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает шанс оглушения.

Проворность - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает уворот.

8.6.10. Способности 10-ой ступени.

Боевой клич - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает рейтинг урона.

Особая привилегия - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Позволяет получать очки на клановом турнире без преодоления планки.

Дополнительный источник славы - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает % начисляемой славы клану.

8.6.11. Способности 11-ой ступени.

Дополнительный источник опыта - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает % начисляемого опыта клану.

Кровожадность - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает вампиризм.

Животные корни - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает звериную силу.

Подавление жажды - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает подавление вампиризма.

8.6.12. Способности 12-ой ступени.

Медитация - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает рейтинг восполнения.

Исцеление ран - Для получения эффекта игроку необходимо установить навык в слот активных навыков. Увеличивает рейтинг лечения.

Расширение границ I - Пассивный навык, после приобретения действует на весь клан. Увеличивает максимально доступное количество ячеек активных навыков.

8.6.13. Способности 13-ой ступени.

Для Расширение границ II - Пассивный навык, после приобретения действует на весь клан. Увеличивает максимально доступное количество ячеек активных навыков на 1.

Коллекция барабанов - Пассивный навык, после приобретения действует на весь клан. Увеличивает количество доступных барабанов для приобретения.

Мастер алтаря - Пассивный навык, после приобретения действует на весь клан. Увеличивает количество получаемых знаков кланового алтаря.

8.6.14. Способности 14-ой ступени.

Для Расширение границ III - Пассивный навык, после приобретения действует на весь клан. Увеличивает максимально доступное количество ячеек активных навыков на 1.

9. ПРОГРЕСС ПРОФИЛЯ.

Участвуя в боях, игровых активностях, выполняя задания и прокачивая различные характеристики, игрок совершает прогресс. Прогресс по основным характеристикам можно разделить на опыт, славу, честь и заслуги.

9.1. Опыт.

Опыт можно получить за победу над монстрами в ПвЕ боях, за победу над другими игроками в ПвП боях и за выполнение задание неигровых персонажей. Опыт влияет на уровень персонажа. Игрок начинает игру персонажем 1 уровня. С каждым новым уровнем игроку становятся доступны новые заклинания, доспехи, репутации и квестовые предметы. Требуемое количество опыта для получения новых уровней представлены в таблице 3.

Табл.3. Количество опыта для получения уровня

Уровень	Количество опыта
2	720
3	3 780
4	17 064
5	69 300
6	108 000
7	202 500
8	405 000
9	495 000
10	798 646
11	1 600 000
12	2 200 000
13	3 100 000
14	4 300 000
15	6 000 000

9.2. Слава.

Славу можно получить за победу в ПвП сражениях, а также за прохождение некоторых квестов. Слава влияет на звание игрового персонажа. С каждым новым званием игроку становятся доступны новые игровые предметы усиленного качества (бижутерия, доспехи, усилители в доспехи). Требуемое для получения званий количество славы представлено в таблице 4.

Табл.4. Количество славы для получения звания

Значок *	Звание	Нужно набрать славы	Необходимый для получения звания уровень**
	Ополченец	*выдается игроку сразу*	
	Ратник	1 000	
	Служилый	6 000	
	Богатырь	28 000	3
	Дружинник	100 000	4
	Десятник	165 000	5
	Сотник	300 000	6
	Тысячник	610 000	7
	Воевода	750 000	8
	Герой	1 200 000	9
	Избранник небес	2 400 000	10
	Небожитель	3 300 000	11
	Небесный воитель	4 650 000	12
	Вершитель судеб	6 450 000	13
	Властелин	9 000 000	14
	Наместник богов	13 000 000	15

***** Значок отображается напротив звания игрока в информации о персонаже (начиная со звания дружинника значок начинает отображаться напротив ника игрока в чате игры).

1.1. Честь.

Честь - характеристика, доступная персонажам, достигшим 5 уровня, начисляется за победы над другими игроками в рамках МБС, за участие в МБС и различных игровых событиях, отображается во вкладке «честь» в рюкзаке.

Количество чести за бой зависит от количества нанесённого вами урона, по отношению к общему урону, полученному противником в течение боя. В случае, если уровень противника выше вашего на 1/2/3, то количество получаемой при победе чести увеличивается на 10/20/30%. Если уровень противника ниже вашего на 3 и ниже, честь за него не выдаётся.

Прогресс чести также можно отслеживать, кликнув на линейку славы в панели характеристик персонажа.

С каждым новым рангом игроку становятся доступны новые игровые предметы усиленного качества (бижутерия, доспехи, усилители в доспехи).

Табл.5. Количество чести для получения рангов

Значок*	**Ранг**	**Нужно набрать чести**	**Необходимый для получения ранга уровень**
	1	*выдается игроку с первым ранговым боем*	5
	2	10 000	5
	3	22 000	5
	4	35 000	5
	5	50 000	5
	6	67 000	6
	7	87 000	6
	8	110 000	6
	9	135 000	6
	10	164 000	7
	11	197 000	7
	12	234 000	7
	13	276 000	7
	14	323 000	8
	15	375 000	8
	16	434 000	8
	17	500 000	8
	18	573 000	9
	19	655 000	9
	20	745 000	9
	21	845 000	9
	22	955 000	10
	23	1 080 000	10
	24	1 210 000	10
	25	1 360 000	10
	26	1 520 000	11
	27	1 690 000	11
	28	1 880 000	11
	29	2 090 000	11
	30	2 310 000	12
	31	2 550 000	12
	32	2 810 000	12

	33	3 090 000	12
	34	3 390 000	13
	35	3 710 000	13
	36	4 060 000	13
	37	4 430 000	13
	38	4 820 000	13
	39	5 230 000	13
	40	5 670 000	13
	41	6 140 000	13
	42	6 630 000	13
	43	7 140 000	13
	44	7 680 000	13
	45	8 240 000	13

9.3. Заслуги.

Заслуги — это ещё один способ проследить за прогрессом игрового персонажа. Заслуги выдаются игрокам за совершение различных игровых действий: получение нового уровня, получение нового звания, прохождение основного сюжетного квеста, победу над архимонстром, убийством определённого количества монстров и т.д.

Заслуги в окне заслуг разделены на группы: Ранги, Персонаж, Квесты, Репутации, Ездовые животные, Питомцы, Охота, Чудовища, События, Славные подвиги, Земли Куявии, Земли Артании, Таинственные места, Находки, Архимонстры, Растения Троецарствия, Рыба Троецарствия, Камни Троецарствия, Сезонные, Оборотни.

За выполнение каждой из заслуг, игроку начисляется от 10 до 30 очков заслуг. За накопленные очки игрок может купить в магазине заслуг анимированные смайлы, для использования в чате. Раз в неделю игрок может сбросить потраченные очки заслуг и выбрать другие анимированные смайлы для использования.