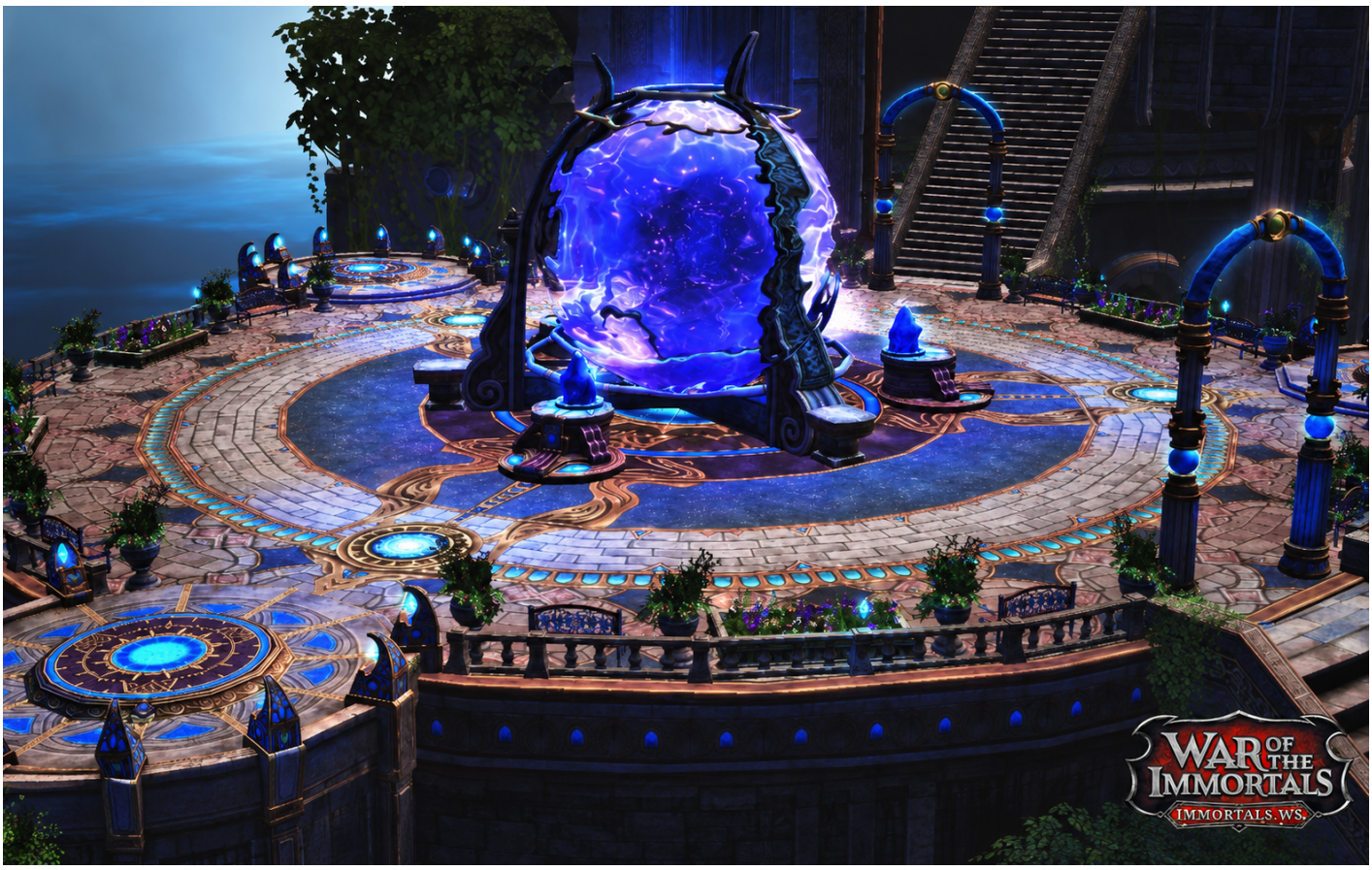
Об игре

Руководства War of the Immortals: Cult of the Wyrm.

- War of the Immortals — об игре
- WOI — классы и выбор персонажа
- Берсерк / □□□
- Воитель / □□□
- Убийца / □□□
- Маг / □□□
- Еретик / □□□
- Душегуб / □□□
- Следопыт / □□□
- Чародейка / □□□
- Жнец / □□□
- Продвижение класса и боевое мастерство
- Первые шаги в War of the Immortals
- Интерфейс и управление
- Задания, журнал и автопуть
- Характеристики и основы боя
- Авто-охота и усталость
- Карта развития персонажа

War of the Immortals — об игре



War of the Immortals — приключение в мире Атлантиды, древних богов и чудовищ, переживших Рагнарёк. Герой выбирает одну из девяти боевых традиций, проходит сюжетные цепочки и подземелья, развивает питомцев и вступает в борьбу легионов. Учебник охватывает этап **Культ Змея**.

С чего начать

Если вы хотите…	Откройте
Освоить игру после входа	Первые шаги в WOI
Выбрать роль и оружие	Девять классов

Если вы хотите…	Откройте
Понять, что улучшать дальше	Геймплей и развитие
Пройти историю последовательно	Лор и история мира
Подготовиться к совместным походам	Подземелья и испытания
Разобраться в войнах игроков	Легионы, альянсы и PvP

Что отличает развитие в WOI

Одной экипировкой путь не ограничивается. Краеугольный камень усиливает действие самоцветов; Кровная линия развивает аспекты и общие умения; Двойная родословная открывает второй класс. На старших уровнях важны Вера, Подвиги Героя, Кодекс и Карты сущности. У каждой системы собственный способ получения силы.

Как устроен учебник

Краткая страница раздела помогает выбрать тему. Внутри руководства находятся условия доступа, порядок действий, объяснение механик и связанные продолжения. История подземелья размещена вместе с его маршрутом, а отдельные системы не повторяются в каждой классовой статье.

Дальше по теме

- Атлас мира
- Повседневные занятия
- Питомцы и скакуны

WOI — классы и выбор персонажа

Выберите, что хотите делать в бою. На карточке — роль класса; внутри — ключевые приёмы, их иконки и применение в группе.

Передняя линия

Воитель

Воитель

Передняя линия, защита группы и удержание монстров

Как играть за класс →

Берсерк

Берсерк

Ближний физический бой, массовый урон и усиление группы

Как играть за класс →

Душегуб

Душегуб

Ближний магический бой, ослабление врагов и защитные области

Как играть за класс →

Дистанция и точечная атака

Убийца

Убийца

Ближний физический урон по приоритетной цели, скрытность и контроль

Как играть за класс →

Следопыт

Следопыт

Дальний физический урон, ловушки и смена позиции

Как играть за класс →

Маг

Маг

Дальний магический урон, массовые заклинания и управление дистанцией

Как играть за класс →

Лечение, ауры и формы

Еретик

Еретик

Направленное и групповое лечение, усиления и воскрешение

Как играть за класс →

Чародейка

Чародейка

Магическая поддержка, ауры, лечение и контроль

Как играть за класс →

Жнец

Жнец

Магический бой косой, управление душами и запасом маны

Как играть за класс →

Класс в командном бою

Воитель начинает сбор и возвращает ушедших монстров; Еретик удерживает здоровье группы. Массовые атаки Берсерка и Мага раскрываются после сбора. Убийца и Следопыт помогают быстро убрать опасную цель, Душегуб ослабляет врагов в выбранной области, Чародейка поддерживает ауры, Жнец добавляет магический урон и контроль. Это распределение задач, а не требование брать все девять классов в одну группу.

В PvP заранее назначьте цель и порядок контроля. Оглушение, сон, запрет умений и остановка движения не взаимозаменяемы; неподвижный противник иногда сохраняет возможность атаковать. Провокацию монстров нельзя считать гарантированным

управлением игроком.

Один персонаж — две родословные

Двойная родословная позволяет развивать второй класс. Общие коллекции и ресурсы не отменяют отдельную экипировку и навыки. Первый выбор стоит делать по удобству повседневной игры, а вторую роль подбирать под занятия группы.

Дальше по теме

- Первые шаги
- Продвижение класса
- Все системы развития

Берсерк / □□□

	Характеристика	Описание
Берсерк	**Роль**	Ближний физический бой, массовый урон и усиление группы
	Оружие	Двуручный меч
	Развитие	Сила, физическая атака, меткость, критический удар; запас здоровья для ближнего боя

Как играть в группе



Берсерк: облик в экипировке «Культа Змея».

- Дайте Воителю собрать противников, поддерживайте усиление физической атаки и бейте группу массовыми приёмами.
- Вихрь наносит несколько последовательных ударов, поэтому выгоден по уже собранным монстрам.
- Добивание используйте на ослабленной цели, а блок оставляйте на опасный удар босса.
- Рывок позволяет добраться до дальнего противника, но не заменяет умения танка удерживать всю группу.

Против других игроков

- Рывок открывает короткое окно оглушения; продолжайте его атакой и замедлением, а не вторым контролем одновременно.
- Усиление сопротивления контролю помогает пройти опасный участок, однако не даёт полной невосприимчивости.
- Против дальнего магического урона используйте укрытия и поддержку группы; тратить оба способа сближения до отхода противника рискованно.

Умения по уровням

Иконка помогает найти приём в окне умений. Уровень указан рядом с ней; справа — действие навыка. Сила эффекта зависит от изученного ранга. Приёмы ярости расходуют отдельный боевой ресурс.

Первые приёмы · 1–25

Навык	Когда и зачем использовать
 **1 ур.**	Основной удар двуручным оружием.
 **10 ур.**	Воодушевление: усиление физической атаки ближайших союзников.
 **10 ур.**	Рассечение: удар с восстановлением собственного здоровья и шансом кровотечения.
 **20 ур.**	Ярость: удар по группе противников с замедлением.
 **25 ур.**	Дальняя волна меча: урон и замедление.

Навык	Когда и зачем использовать
 **25 ур.**	Рывок к цели с оглушением.

Основной набор · 40–60

Навык	Когда и зачем использовать
 **40 ур.**	Пассивная меткость и дополнительный урон монстрам.
 **40 ур.**	Вихрь клинка: серия ударов по окружающим целям.
 **55 ур.**	Добивающий удар: усиленный эффект против цели с малым здоровьем.
 **55 ур.**	Прыжковая атака с замедлением.

Старшие приёмы · от 70

Навык	Когда и зачем использовать
 **70 ур.**	Временное сопротивление оглушению, заморозке, молчанию и сну; повышение скорости.
 **70 ур.**	Длительное усиление специального удара и его силы.
 **70 ур.**	Широкий взмах по группе врагов.

Навык	Когда и зачем использовать
 **85 ур.**	Блок двух атак на короткое время.
 **85 ур.**	Пассивное повышение шанса критического удара.

История и характер класса

Берсерки живут войной и доводят владение тяжёлым мечом до искусства. Там, где другой боец попытается выйти из окружения, они прорубают дорогу сквозь врагов. Их преимущество — ровное физическое давление и удары по нескольким целям. Но выносливость против оружия не делает их неуязвимыми для магии: затянувшийся бой в чужом окружении остаётся опасным.

Следующий этап развития

Базовый набор дополняют классовое продвижение и боевое мастерство, героические умения и умения кровной линии. Двойная родословная открывает другой класс с собственными умениями и экипировкой: переключение не превращает две панели навыков в одну.

Дальше по теме

- Сравнение девяти классов
- Продвижение класса и боевое мастерство
- Подготовка экипировки

Воитель / □□□

	Характеристика	Описание
Воитель	**Роль**	Передняя линия, защита группы и удержание монстров
	Оружие	Оружие и щит
	Развитие	Выносливость, здоровье, физическая защита и сопротивления; меткость для надёжных атак

Как играть в группе



Воитель: облик в экипировке «Культа Змея».

- Начинайте сбор с провокации, закрепляйте монстров массовым вызовом и разворачивайте их от группы.
- Одиночную провокацию держите для противника, переключившегося на лекаря.
- Защитную стену и короткую неуязвимость распределяйте по опасным моментам босса, а не включайте вместе при полном здоровье.
- Умение, обменивающее физическую защиту на атаку, не подходит для удара босса по танку.

Против других игроков

- Оглушение молотом и удержание на месте помогают прикрыть лекаря или задержать выбранную цель.
- Провокации описаны прежде всего как управление монстрами: не рассчитывайте, что игрок будет обязан атаковать вас.
- Щит, восстановление и неуязвимость дают время группе, но победа требует согласованной атаки союзников.

Умения по уровням

Иконка помогает найти приём в окне умений. Уровень указан рядом с ней; справа — действие навыка. Сила эффекта зависит от изученного ранга. Приёмы ярости расходуют отдельный боевой ресурс.

Первые приёмы · 1–25

Навык	Когда и зачем использовать
 **1 ур.**	Базовая атака с уменьшением скорости атак цели.
 **10 ур.**	Длительное усиление защиты и снижение урона от монстров.
 **10 ур.**	Удар щитом по нескольким целям; в уроне участвует физическая защита.
 **20 ур.**	Ярость: массовый удар с ослаблением критических атак врагов.
 **25 ур.**	Восстановление и временная защита от физического урона.

Навык	Когда и зачем использовать
 **25 ур.**	Ослабление защиты нескольких целей и привлечение монстров.
 **25 ур.**	Надёжный удар с вкладом максимального здоровья.

Основной набор · 40–60

Навык	Когда и зачем использовать
 **40 ур.**	Удержание группы противников на месте.
 **40 ур.**	Одиночная провокация и ослабление атаки монстра.
 **40 ур.**	Массовая провокация с уроном и снижением скорости атак.
 **55 ур.**	Бросок молота с оглушением.
 **55 ур.**	Защитный эффект, способный замедлить атакующего.

Старшие приёмы · от 70

Навык	Когда и зачем использовать
 **70 ур.**	Защитная стена: краткое усиление физических и магических сопротивлений.

Навык	Когда и зачем использовать
 **70 ур.**	Массовая атака с продолжительным кровотечением.
 **85 ур.**	Восстановление здоровья, увеличение его предела и скорости передвижения.
 **85 ур.**	Короткая неуязвимость; можно продолжать применять умения и получать лечение.
 **85 ур.**	Атакующий режим ценой физической защиты — использовать вне опасного входящего урона.

История и характер класса

Воитель встречает удар щитом и удерживает линию там, где союзникам нужно время для заклинания или лечения. Его сила проявляется не только в запасе здоровья: часть атак использует защиту и здоровье самого героя. Поэтому развитие защитных параметров поддерживает и способность сражаться, хотя превращать танка в беззащитного атакующего бойца опасно.

Следующий этап развития

Базовый набор дополняют классовое продвижение и боевое мастерство, героические умения и умения кровной линии. Двойная родословная открывает другой класс с собственными умениями и экипировкой: переключение не превращает две панели навыков в одну.

Дальше по теме

- Сравнение девяти классов
- Продвижение класса и боевое мастерство
- Подготовка экипировки

Убийца / □□□

	Характеристика	Описание
Убийца	**Роль**	Ближний физический урон по приоритетной цели, скрытность и контроль
	Оружие	Парное оружие
	Развитие	Сила, ловкость, меткость, уклонение и критические атаки

Как играть в группе



Убийца: облик в экипировке «Культа Змея».

- Сосредотачивайтесь на боссе или опасном отдельном монстре.
- Короткое усиление критических атак выгодно совмещать с моментом, когда цель доступна и не требует отхода.
- Дым и ослепление полезны против обычных противников, но ряд эффектов не действует на боссов.
- Следите за угрозой: скрытность и высокий урон не делают Убийцу заменой Воителю.

Против других игроков

- Подойдите скрытно, дождитесь уязвимой цели и используйте рывок, когда она начинает уходить.
- Ослепление и связывание помогают удержать короткое окно атаки; защитный эффект и дым оставляйте для ответа противника.
- Истощение маны особенно полезно против героев, которым ресурс нужен для лечения или защитных навыков.

Умения по уровням

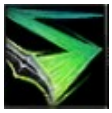
Иконка помогает найти приём в окне умений. Уровень указан рядом с ней; справа — действие навыка. Сила эффекта зависит от изученного ранга. Приёмы ярости расходуют отдельный боевой ресурс.

Первые приёмы · 1–25

Навык	Когда и зачем использовать
 **1 ур.**	Основной колющий удар.
 **10 ур.**	Метательное отравленное оружие: дальняя атака с шансом молчания.
 **10 ур.**	Пассивное увеличение диапазона физической атаки.
 **20 ур.**	Ярость: атака по группе с сильным уменьшением меткости.
 **25 ур.**	Рывок к выбранной цели.

Навык	Когда и зачем использовать
 **25 ур.**	Короткое усиление критического шанса и скорости атак.
 **25 ур.**	Скрытность и повышение скорости передвижения.

Основной набор · 40–60

Навык	Когда и зачем использовать
 **40 ур.**	Двойной удар с возможным уменьшением меткости цели.
 **40 ур.**	Пассивное уклонение.
 **55 ур.**	Ядовитое ослепление: цель не может двигаться и атаковать.
 **55 ур.**	Временная магическая защита и скорость передвижения.
 **55 ур.**	Дымовая область: снижение меткости врагов и усиление уклонения; ограничения против боссов.

Старшие приёмы · от 70

Навык	Когда и зачем использовать
 **70 ур.**	Пассивное ускорение атак.

Навык	Когда и зачем использовать
 **70 ур.**	Массовая атака с замедлением.
 **85 ур.**	Выжигание маны с соответствующим уроном цели.

История и характер класса

Убийца выигрывает момент атаки прежде, чем противник успевает ответить. Парное оружие, яды и скрытность позволяют выбирать цель и заходить с удобного направления. Диапазон физического урона у этого класса важен не меньше скорости ударов: серия сильных попаданий опасна, но уклонение не даёт постоянной защиты от всего входящего урона.

Следующий этап развития

Базовый набор дополняют классовое продвижение и боевое мастерство, героические умения и умения кровной линии. Двойная родословная открывает другой класс с собственными умениями и экипировкой: переключение не превращает две панели навыков в одну.

Дальше по теме

- Сравнение девяти классов
- Продвижение класса и боевое мастерство
- Подготовка экипировки

Маг / □□□

	Характеристика	Описание
Маг	**Роль**	Дальний магический урон, массовые заклинания и управление дистанцией
	Оружие	Магическое оружие
	Развитие	Интеллект, магическая атака, меткость и магическая защита

Как играть в группе



Маг: облик в экипировке «Культа Змея».

- Ставьте метель на уже собранных монстров, применяйте цепную молнию по плотной группе и держите защитный щит.
- Заморозка движения не всегда запрещает цели атаковать или пользоваться умениями — замороженного дальнего противника по-прежнему нужно учитывать.
- Телепортацию сохраняйте для ухода из опасной области, если ситуация не требует срочного перемещения к группе.

Против других игроков

- Замедление помогает держать дистанцию, превращение выводит цель из активного боя, а корни мешают догнать.
- Не складывайте весь контроль в одно мгновение: используйте его последовательно и учитывайте сопротивления.
- Молнии получают дополнительную пользу от соответствующего электрического эффекта, если он активен; огненная атака выгодна по скоплению врагов.

Умения по уровням

Иконка помогает найти приём в окне умений. Уровень указан рядом с ней; справа — действие навыка. Сила эффекта зависит от изученного ранга. Приёмы ярости расходуют отдельный боевой ресурс.

Первые приёмы · 1–25

Навык	Когда и зачем использовать
 **1 ур.**	Молния по одной цели; усиливается электрическим эффектом.
 **10 ур.**	Ледяная стрела с замедлением.
 **20 ур.**	Ярость: массовое пламя с последующим горением.
 **25 ур.**	Метель в выбранной области; обычные монстры дополнительно замедляются.
 **25 ур.**	Ледяной щит: физическая защита и шанс замедлить атакующего.

Навык	Когда и зачем использовать
 **25 ур.**	Пассивные меткость, запас маны и урон монстрам.

Основной набор · 40–60

Навык	Когда и зачем использовать
 **40 ур.**	Замораживание движения нескольких целей; атаки и умения цели не обязательно блокируются.
 **40 ур.**	Усиление магической атаки союзника.
 **40 ур.**	Цепная молния по группе рядом с выбранной целью.
 **55 ур.**	Удар молнии с шансом уменьшить магическую защиту.
 **55 ур.**	Телепортация вперёд.

Старшие приёмы · от 70

Навык	Когда и зачем использовать
 **70 ур.**	Превращение: запрет обычных атак и умений, замедление.
 **70 ур.**	Огненный взрыв вокруг героя.

Навык	Когда и зачем использовать
 **85 ур.**	Массовое удержание на месте.
 **85 ур.**	Метеорит: сильный дальний удар и снижение меткости.

История и характер класса

Маги WOI владеют разрушительными заклинаниями и могут обрушить на поле боя молнии, холод и огонь. Сила не избавляет их от слабости в ближней схватке: особенно опасно физическое давление. Побеждает тот Маг, который оставляет себе пространство, выбирает область удара и успевает разорвать дистанцию до следующей атаки врага.

Следующий этап развития

Базовый набор дополняют классовое продвижение и боевое мастерство, героические умения и умения кровной линии. Двойная родословная открывает другой класс с собственными умениями и экипировкой: переключение не превращает две панели навыков в одну.

Дальше по теме

- Сравнение девяти классов
- Продвижение класса и боевое мастерство
- Подготовка экипировки

Еретик / □□□

	Характеристика	Описание
Еретик	**Роль**	Направленное и групповое лечение, усиления и воскрешение
	Оружие	Магическое оружие
	Развитие	Дух, запас маны, здоровье и защита; магическая и стихийная атака участвуют в отдельных эффектах

Как играть в группе



Еретик: облик в экипировке «Культа Змея».

- До боя обновите длительные усиления.
- Воителю обеспечьте направленное лечение, а при уроне по нескольким игрокам используйте область восстановления и групповое исцеление.
- Защитный щит поглощает ограниченное число атак, поэтому ценнее перед сильными ударами, чем под мелким непрерывным уроном.
- Воскрешайте, когда место безопасно: новый персонаж не должен сразу погибнуть снова.

Против других игроков

- Держитесь так, чтобы союзники оставались в радиусе лечения, а противник не мог свободно выйти к вам.
- Паралич и удержание движения помогают оторваться; это разные эффекты с разными задачами.
- Не уходите за добиваемой целью ценой потери танка.
- Против массового давления заранее занимайте место для группового лечения.

Умения по уровням

Иконка помогает найти приём в окне умений. Уровень указан рядом с ней; справа — действие навыка. Сила эффекта зависит от изученного ранга. Приёмы ярости расходуют отдельный боевой ресурс.

Первые приёмы · 1–25

Навык	Когда и зачем использовать
 **1 ур.**	Священная атака, обходящая магическую защиту цели.
 **10 ур.**	Направленное лечение с вкладом Духа и стихийных параметров.
 **10 ур.**	Длительное усиление здоровья и выносливости группы.
 **20 ур.**	Ярость: массовый удар со снижением скорости атак.
 **25 ур.**	Изгнание: магический удар и последующий урон.

Навык	Когда и зачем использовать
 **25 ур.**	Пассивные физическая защита и стихийные сопротивления.
 **25 ур.**	Групповое усиление атаки с дополнительной пользой против демонов и нежити.

Основной набор · 40–60

Навык	Когда и зачем использовать
 **40 ур.**	Массовый паралич.
 **40 ур.**	Воскрешение с восстановлением части здоровья и маны.
 **55 ур.**	Защитный эффект с возможным замедлением атакующего.
 **55 ур.**	Область периодического лечения нескольких союзников.

Старшие приёмы · от 70

Навык	Когда и зачем использовать
 **70 ур.**	Фронтальное удержание движения и ослабление стихийной защиты.
 **70 ур.**	Щит, блокирующий ограниченное число атак.

Навык	Когда и зачем использовать
 **70 ур.**	Массовая атака с усилением против нежити и демонов.
 **85 ур.**	Групповое лечение и временное повышение максимального здоровья.
 **85 ур.**	Атака с вкладом запаса маны; для боя с игроками действует ограничение эффекта.

История и характер класса

Еретик обращает духовную силу и против врагов, и на спасение союзников. Его роль не сводится к непрерывной атаке светом: направленное лечение, защитные эффекты и возвращение павшего в бой меняют исход долгой схватки. Сила против нечисти сочетается с поддержкой всей группы, но для лечения нужно сохранить собственную жизнь и доступ к союзникам.

Следующий этап развития

Базовый набор дополняют классовое продвижение и боевое мастерство, героические умения и умения кровной линии. Двойная родословная открывает другой класс с собственными умениями и экипировкой: переключение не превращает две панели навыков в одну.

Дальше по теме

- Сравнение девяти классов
- Продвижение класса и боевое мастерство
- Подготовка экипировки

Душегуб / □□□

	Характеристика	Описание
Душегуб	**Роль**	Ближний магический бой, ослабление врагов и защитные области
	Оружие	Коготь и магический клинок
	Развитие	Магическая атака, запас здоровья, защита и меткость

Как играть в группе



Душегуб: облик в экипировке «Культа Змея».

- Используйте области там, где группа действительно будет сражаться: собственные усиления и ослабления врага работают вместе.
- Кража атаки и некоторые ограничения цели имеют исключения для боссов.
- Массовый сбор душ и семя могут привлекать монстров — заранее согласуйте это с основным танком.
- Не ставьте новую область сразу перед перемещением группы.

Против других игроков

- Замедление при сближении и связывание создают окно для атаки.
- Снижение получаемого лечения полезно по общей цели команды; усиление защиты позволяет пережить ответ.
- Душегубу нужно находиться рядом с противником, но выход из собственной области может уменьшить получаемые преимущества.
- Выбирайте участок боя, а не просто преследуйте цель по всей карте.

Умения по уровням

Иконка помогает найти приём в окне умений. Уровень указан рядом с ней; справа — действие навыка. Сила эффекта зависит от изученного ранга. Приёмы ярости расходуют отдельный боевой ресурс.

Первые приёмы · 1–25

Навык	Когда и зачем использовать
 **1 ур.**	Тёмный удар клинком.
 **10 ур.**	Пассивное усиление магической атаки.
 **10 ур.**	Кража атаки: ослабление цели и усиление себя; не для боссов.
 **20 ур.**	Ярость: адское пламя по группе.
 **25 ур.**	Сближение с замедлением цели.

Навык	Когда и зачем использовать
 **25 ур.**	Область, усиливающая героя и ослабляющая защиту противников.

Основной набор · 40–60

Навык	Когда и зачем использовать
 **40 ур.**	Пассивная магическая защита.
 **40 ур.**	Массовая атака клинком.
 **40 ур.**	Сбор душ: массовый удар, защитные усиления и привлечение монстров.
 **55 ур.**	Тёмное семя: уменьшение получаемого целью лечения и привлечение монстров.
 **55 ур.**	Защитная область с усилением героя и ослаблением атаки и лечения врагов.

Старшие приёмы · от 70

Навык	Когда и зачем использовать
 **70 ур.**	Массовая теневая атака.
 **70 ур.**	Связывание: ограничение движения и атак цели.

Навык	Когда и зачем использовать
 **85 ур.**	Краткая защита с использованием магической силы.
 **85 ур.**	Усиленный удар когтем с увеличенной дистанцией.

История и характер класса

Принц Роан мечтал стать паладином. Защищая Атлантиду, он обрёл силу, приблизившую его к полубогам, но столкнулся с угрозой, которую одной доблестью остановить было нельзя. Магнитос терял силу, и принц пробудил эльфов, надеясь получить помощь.

Освоив запретное тёмное искусство, он открыл другой путь войны; последователей этого пути стали знать как Душегубов. Их клинок выглядит оружием ближнего бойца, однако основа многих ударов — магия.

Следующий этап развития

Базовый набор дополняют классовое продвижение и боевое мастерство, героические умения и умения кровной линии. Двойная родословная открывает другой класс с собственными умениями и экипировкой: переключение не превращает две панели навыков в одну.

Дальше по теме

- Сравнение девяти классов
- Продвижение класса и боевое мастерство
- Подготовка экипировки

Следопыт / □□□

	Характеристика	Описание
Следопыт	**Роль**	Дальний физический урон, ловушки и смена позиции
	Оружие	Лук
	Развитие	Физическая атака, меткость, критический удар и выживаемость на дистанции

Как играть в группе



Следопыт: облик в экипировке «Культа Змея».

- Ставьте ловушки на пути противников, а не за спиной уже неподвижного босса.
- Взрывная ловушка ослабляет защиту, ледяная затрудняет движение; группа может использовать обе по-разному.
- Усиления скорости и критического удара применяйте во время непрерывной атаки.
- Прыжок назад позволяет разорвать дистанцию, но направление отхода нужно выбрать заранее.

Против других игроков

- Начинайте с дистанции, сочетайте замедление и обездвиживание, а после сближения врага используйте прыжок и ускорение.
- Ядовитая стрела повышает уязвимость выбранной цели и полезна перед общей атакой.
- Дальний точный выстрел имеет специальное исключение против защитного эффекта Убийцы; не считайте его безусловным ответом на любую защиту.

Умения по уровням

Иконка помогает найти приём в окне умений. Уровень указан рядом с ней; справа — действие навыка. Сила эффекта зависит от изученного ранга. Приёмы ярости расходуют отдельный боевой ресурс.

Первые приёмы · 1–25

Навык	Когда и зачем использовать
 **1 ур.**	Базовый дальний выстрел.
 **10 ур.**	Пассивная меткость.
 **10 ур.**	Замедляющая стрела с возможным замораживанием.
 **20 ур.**	Ярость: дождь стрел с остановкой движения целей.
 **25 ур.**	Пассивная скорость передвижения.

Навык	Когда и зачем использовать
 **25 ур.**	Взрывная ловушка: периодический урон и снижение физической и магической защиты.

Основной набор · 40–60

Навык	Когда и зачем использовать
 **40 ур.**	Тройной выстрел.
 **40 ур.**	Ледяная ловушка для замедления группы.
 **40 ур.**	Прыжок назад со сбросом захвата цели.
 **55 ур.**	Временное ускорение атак.
 **55 ур.**	Стрелковая клетка, удерживающая противника на месте.

Старшие приёмы · от 70

Навык	Когда и зачем использовать
 **70 ур.**	Короткое усиление критического удара.
 **70 ур.**	Веерный выстрел по группе.

Навык	Когда и зачем использовать
 **85 ур.**	Ядовитая стрела: увеличение получаемого целью урона.
 **85 ур.**	Сильное краткое ускорение передвижения.
 **85 ур.**	Дальний точный выстрел со специальными исключениями против защитных умений.

История и характер класса

После потерь Рагнарёка эльфийская предводительница Алиса искала для своего народа покой. Эльфы уснули на Золотом острове, чтобы переждать эпоху разрушения, но их обет не означал окончательного отказа от борьбы с Кхаром.

Возвращение в мир вновь потребовало стрелков, которые защищают союзников издалека, преграждают путь врагу ловушками и не дают навязать себе неподвижную схватку.

Следующий этап развития

Базовый набор дополняют классовое продвижение и боевое мастерство, героические умения и умения кровной линии. Двойная родословная открывает другой класс с собственными умениями и экипировкой: переключение не превращает две панели навыков в одну.

Дальше по теме

- Сравнение девяти классов
- Продвижение класса и боевое мастерство
- Подготовка экипировки

Чародейка / □□□

	Характеристика	Описание
Чародейка	**Роль**	Магическая поддержка, ауры, лечение и контроль
	Оружие	Арфа
	Развитие	Дух и стихийные параметры для поддержки; здоровье и защита для сохранения аур

Как играть в группе



Чародейка: облик в экипировке «Культа Змея».

- Следите за радиусом аур: союзник, который ушёл слишком далеко, теряет их пользу.
- Поддерживайте стихии или защиту согласно задаче группы, помогайте лечением при массовом уроне.

- Защитное исполнение требует неподвижности и прерывается действиями или контролем; начните его перед ожидаемой опасностью, а не во время вынужденного бега.
- Чародейка дополняет лекаря, но не должна автоматически заменять весь его набор.

Против других игроков

- Поцелуй временно выключает противника из активного боя.
- Ускорение группы помогает как атаке, так и отходу, а защитная область поддерживает сопротивление контролю.
- Положение Чародейки определяет, кто получит ауру и лечение: не отрывайтесь от союзников ради одного звукового удара.

Умения по уровням

Иконка помогает найти приём в окне умений. Уровень указан рядом с ней; справа — действие навыка. Сила эффекта зависит от изученного ранга. Приёмы ярости расходуют отдельный боевой ресурс.

Первые приёмы · 1–25

Навык	Когда и зачем использовать
 **1 ур.**	Направленная звуковая атака.
 **10 ур.**	Пассивное усиление стихийных параметров.
 **10 ур.**	Аура стихийной атаки для союзников рядом.
 **20 ур.**	Ярость: массовый удар и краткое молчание.

Навык	Когда и зачем использовать
 **25 ур.**	Огненный аккорд с последующим уроном.
 **25 ур.**	Поддерживаемое направленное лечение.

Основной набор · 40–60

Навык	Когда и зачем использовать
 **40 ур.**	Массовая звуковая атака.
 **40 ур.**	Пассивное уклонение.
 **40 ур.**	Защитная аура: сопротивления и уменьшение урона монстров.
 **55 ур.**	Поцелуй, ограничивающий боевые действия цели.
 **55 ур.**	Временное усиление собственного лечения.

Старшие приёмы · от 70

Навык	Когда и зачем использовать
 **70 ур.**	Групповое лечение.

Навык	Когда и зачем использовать
 **70 ур.**	Массовая атака по области.
 **70 ур.**	Групповое ускорение движения и атак.
 **85 ур.**	Пассивное усиление лечения.
 **85 ур.**	Сильный одиночный звуковой удар.
 **85 ур.**	Поддерживаемая групповая защита; движение, атака и контроль прерывают исполнение.
 **85 ур.**	Цветочная область: сопротивление контролю и уменьшение входящего урона.

История и характер класса

София возглавляла тайную сеть «Кристалл». Её участницы попадали туда, куда трудно проникнуть вооружённому разведчику: в дворцы, на приёмы и в окружение влиятельных людей. Музыка и танец скрывали сбор сведений, а знания служили оружием.

Встреча с Роаном заставила Софию переступить привычную границу между наблюдением и открытой борьбой. Чародейки сохранили искусство влияния, но теперь их песни помогают союзникам непосредственно на поле боя.

Следующий этап развития

Базовый набор дополняют классовое продвижение и боевое мастерство, героические умения и умения кровной линии. Двойная родословная открывает другой класс с собственными умениями и экипировкой: переключение не превращает две панели навыков в

одну.

Дальше по теме

- Сравнение девяти классов
- Продвижение класса и боевое мастерство
- Подготовка экипировки

Жнец / □□□

	Характеристика	Описание
Жнец	**Роль**	Магический бой косой, управление душами и запасом маны
	Оружие	Коса
	Развитие	Магическая атака, Дух и запас маны; защита для выбранной формы

Как играть в группе



Жнец: облик в экипировке «Культа Змея».

- Не путайте косу с признаком физического класса.
- Часть атак получает дополнительный вклад максимальной маны, а формы меняют способ использовать ресурс.
- Поддерживайте защиту до входа в группу монстров; сон и последующее молчание имеют ограничения против боссов.
- Массовые приёмы выгодны по собранным целям, но не должны заставлять группу терять контроль над противниками.

Против других игроков

- Сон, молчание и массовое оглушение дают разные окна для команды.
- Истощение маны и уменьшение лечения помогают добить выбранную цель.
- Защитная форма использует ману для поглощения урона, поэтому истощённый ресурс одновременно ограничивает и атаку, и выживание.
- Меняйте форму под задачу, а не только ради внешнего эффекта.

Умения по уровням

Иконка помогает найти приём в окне умений. Уровень указан рядом с ней; справа — действие навыка. Сила эффекта зависит от изученного ранга. Приёмы ярости расходуют отдельный боевой ресурс.

Первые приёмы · 1–25

Навык	Когда и зачем использовать
 **1 ур.**	Тёмная атака косой; дополнительный эффект в тёмной форме.
 **10 ур.**	Заряженный удар душой с вкладом максимальной маны против монстров.
 **10 ур.**	Духовный щит: защита и сопротивления.
 **20 ур.**	Ярость: массовый сбор душ, усиливающийся в тёмной форме.
 **25 ур.**	Духовный рёв по группе с вкладом максимальной маны.
 **25 ур.**	Пассивное увеличение маны и магической атаки.

Основной набор · 40–60

Навык	Когда и зачем использовать
 **40 ур.**	Тёмная форма: атакующие усиления и периодическое воздействие вокруг героя.
 **40 ур.**	Кошмар: сон с последующим молчанием; ограничения против боссов.
 **40 ур.**	Многоударная атака одной цели.
 **55 ур.**	Ускорение и временные физические и магические сопротивления.
 **60 ур.**	Многократное пламя по группе.

Старшие приёмы · от 70

Навык	Когда и зачем использовать
 **70 ур.**	Светлая форма: поглощение урона маной и уменьшение расхода маны атакующими умениями.
 **70 ур.**	Пассивные Дух и запас маны.
 **85 ур.**	Массовое оглушение.
 **85 ур.**	Метка смерти с вкладом максимальной маны.

Навык	Когда и зачем использовать
 **95 ур.**	Истощение маны и ослабление лечения; ограничения против боссов.
 **95 ур.**	Временная общая защита.

История и характер класса

Одину служат не только валькирии. Если они олицетворяют одну сторону его власти над павшими, охотники за душами — другую.

Жнецы ищут достойных воинов среди мёртвых и возвращают их силу в круг противостояния. Их коса разрывает границу между телесным боем и властью над душой: за внешностью тяжёлого бойца скрывается магический класс, чьи атаки и защита тесно связаны с маной.

Следующий этап развития

Базовый набор дополняют классовое продвижение и боевое мастерство, героические умения и умения кровной линии. Двойная родословная открывает другой класс с собственными умениями и экипировкой: переключение не превращает две панели навыков в одну.

Три формы

Форма	Открытие	Назначение
Духовная	С начала игры	Начальная форма для атакующего применения магических умений.
Тёмная	40-й уровень	Скорость, контроль и дополнительные эффекты атак.
Светлая	70-й уровень	Поглощение урона маной и уменьшение её расхода на атаки.

Дальше по теме

- Сравнение девяти классов
- Продвижение класса и боевое мастерство
- Подготовка экипировки

Продвижение класса и боевое мастерство

> Классовое продвижение открывается на 110-м уровне через сюжетную цепочку в храме титанов. Это отдельный этап, а не автоматическое получение всех старших умений при повышении уровня.

Что открывается

- Новые классовые умения: у каждого из девяти классов появляются два дополнительных приёма.
- Продолжение развития ранее изученных пассивного и Умения ярости (Ярость).
- Пятая ступень боевого мастерства.
- Доступ к экипировке продвинутого этапа 115–120.
- Отметка продвижения в портрете персонажа.

Последовательность

Шаг 1 Достигните 110-го уровня и продолжите сюжетную цепочку храма титанов.
Шаг 2 Выполните задание на повышение статуса у соответствующего наставника.
Шаг 3

После завершения откройте окно класса: изучите доступные новые приёмы и продолжение старых.

Шаг 4

Проверьте требования продвинутой экипировки. Одного уровня вещи недостаточно, если классовый этап ещё не завершён.

Чем отличается от других систем

Система	Что меняет
Классовое продвижение	Развивает текущий класс и его основной набор.
Двойная родословная	Позволяет иметь второй класс с отдельной экипировкой и навыками.
Кровная линия	Открывает умения по силе аспектов четырёх направлений.
Подвиги Героя и Вера	Связывают испытания и развитие храмов с героическими улучшениями.

Дальше по теме

- Все классы
- Двойная родословная
- Героические умения

Первые шаги в War of the Immortals

> Здесь начинается приключение внутри игры: персонаж, задания, бой и первые системы. Регистрация аккаунта и установка клиента относятся к отдельным инструкциям Immortals.

Первое задание



Первое поручение: откройте разговор с отмеченным НИП и выберите строку задания.

После создания героя путь начинается в Храме Вальгаллы. Найдите НИП с зелёным восклицательным знаком, откройте разговор и выберите задание. В тексте появится следующая цель; имя НИП можно нажать, чтобы построить автоматический путь. Зелёный вопросительный знак отмечает готовность к сдаче.

Принять, выполнить, получить награду

Шаг	Проверка
Принятие	После разговора поручение должно появиться в журнале Q. Одного открытия диалога недостаточно.
Путь к цели	Нажмите выделенное имя цели в журнале или списке справа. При необходимости сначала войдите в указанную область.
Выполнение	Сверьте счётчик: нужный предмет, разговор или победа должны засчитаться в самом задании.
Сдача	Вернитесь к НИП с отметкой завершения и заберите награду. Только после этого ищите продолжение цепочки.

Что освоить в первые минуты

Шаг 1

Откройте интерфейс и управление: движение, выбор цели, рюкзак и журнал заданий.

Шаг 2

Вынесите основную атаку, лечение и защитный приём на удобные клавиши.

Шаг 3

Прочитайте краткое сравнение классов и страницу своего героя: тип урона важнее вида оружия.

Шаг 4

Продолжайте основную цепочку. Она знакомит с городом, экипировкой и спутниками и открывает следующие этапы.

Шаг 5

Получив питомца, призовите его и проверьте поведение. Перед групповым боем он не должен сам собирать новых врагов.

Первые вещи

Надевайте предметы своего класса и проверяйте требования уровня. Физическая и магическая атака не взаимозаменяемы. До дорогих улучшений разберитесь в слоях экипировки: усиление, пробуждение, самоцветы и звездная пыль дают разную пользу.

Атлантида как центр подготовки

В городе сосредоточены мастера экипировки, питомцев, производства и общественных систем. Используйте список НИП и автопуть, чтобы находить нужную услугу. Похожие названия операций могут означать разные действия: перенос предмета, его переплавка и перековка не заменяют друг друга.

Перед первым подземельем

- Подготовьте восстановление здоровья и маны, свободные места в рюкзаке и исправную экипировку.
- Проверьте требуемый уровень, доступную сложность и состав группы.
- Договоритесь, кто начинает бой, кто лечит и какую цель уничтожают первой.
- После победы проверьте задание и награду у распорядителя: убийство босса не всегда автоматически завершает цепочку.

Дальше по теме

- Задания и навигация
- Карта развития персонажа
- Характеристики и основы боя
- Подземелья

Интерфейс и управление

Основные области экрана



Метка	Область
A	Персонаж: здоровье, мана, ярость и состояние питомца.
B	Миникарта и кнопки навигации.
C	Текущие задания и их цели.
D	Системные сообщения и чат.
E	Быстрые действия: умения и предметы.

Метка	Область
F	Меню игровых окон и систем.

Области экрана крупным планом

Буквы на каждом фрагменте относятся только к нему. Найдите кнопку на изображении и прочитайте её назначение под ним.

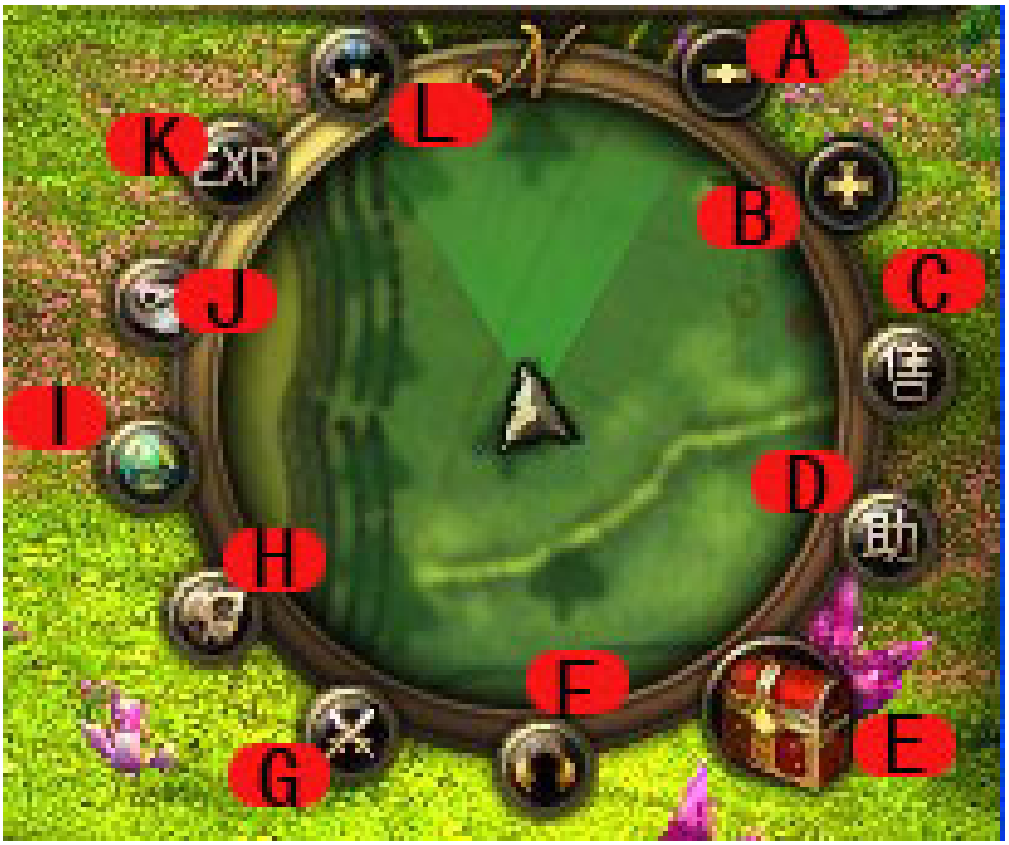
Персонаж и питомец



Персонаж и питомец

Метка	Что находится здесь
A–B	Имя и класс персонажа.
C–D	Защита безопасного времени и автоматическое применение зелий.
E–G	Здоровье и мана, ярость, энергия воплощения.
H–K	Здоровье, мана и опыт питомца; его поведение, отзыв и умения.
L–N	Окно питомца, быстрая смена экипировки, режим боя с игроками.
O–Q	Замок безопасности, портрет и уровень.

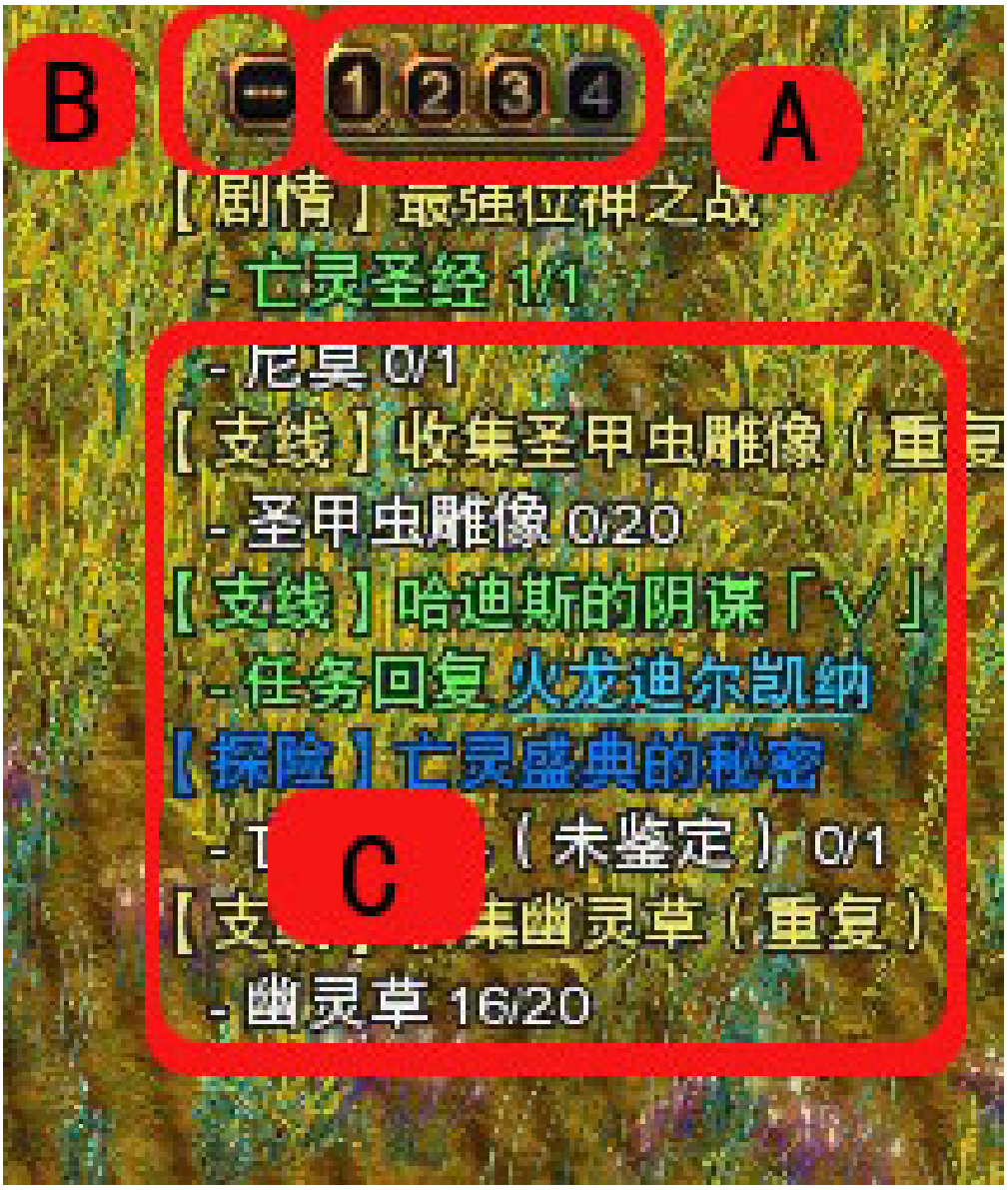
Миникарта



Миникарта

Метка	Что находится здесь
A–B	Уменьшить и увеличить масштаб.
C–D	Рынок и помощник боя.
E–G	Сокровища богов, радио и список целей.
H–J	Карта области, карта мира и почта.
K–L	Ускорение опыта и рейтинг.

Отслеживание заданий



Отслеживание заданий

Метка	Что находится здесь
A	Переключение страницы списка.
B	Кнопка управления отслеживанием.
C	Задания, цели и счётчики выполнения.

Чат



Чат

Метка	Что находится здесь
A–B	Ввод сообщения, эмоции и действия.
C–D	История сообщений и сообщение через Горн.
E–G	Канал, настройки чата и очистка истории.
H	Текст сообщений и системные уведомления.

Быстрая панель



Быстрая панель

Метка	Что находится здесь

A	Ячейки умений и расходников.
B	Шкала опыта персонажа.

Кнопки игровых окон



Кнопки игровых окон

Метка	Что находится здесь
A–C	Персонаж, питомцы, души питомцев.
D–F	Рюкзак, умения и задания.
G–I	Производство, системное меню и дополнительные функции.
J–L	Соревнования, торговля и группа.
M–N	Социальные возможности и друзья.

Движение и камера

W, A, S, D перемещают героя; щелчок по земле задаёт точку назначения. Колесо мыши меняет приближение, удержание правой кнопки позволяет повернуть камеру. Пробел отвечает за прыжок; повторное нажатие в воздухе выполняет второй прыжок.

Основные клавиши

Это базовая раскладка управления. Назначения можно изменить в настройках клавиш; если окно не открывается, проверьте текущую раскладку.

Клавиша	Действие
C	Персонаж и характеристики
B	Рюкзак
K	Умения
Q	Журнал заданий
X	Питомцы и связанные вкладки
M	Карта текущей области
N	Карта мира
Tab	Переключение боевой цели
T	Группа
G	Социальное меню
F	Друзья
P	Производство
Z	Настройки Авто-охоты
Alt + Z	Запуск автоматического боя
Enter	Ввод сообщения
Esc	Закрытие открытых окон, затем системное меню
Alt + Enter	Оконный и полноэкранный режим
F11	Показ или скрытие интерфейса
Print Screen	Снимок экрана

Рюкзак и панель действий

- Правый щелчок использует предмет или надевает экипировку.
- Ctrl + щелчок по стопке открывает разделение количества.
- Перетаскивание активного умения или расходника на панель создаёт быстрый доступ.
- Перетаскивание значка за пределы панели убирает только ярлык; перетаскивание предмета из рюкзака наружу может открыть уничтожение — это другое действие.
- Shift + щелчок по предмету во время ввода сообщения вставляет его ссылку в чат.

Выбор цели и области

Направленному умению нужна выбранная цель. Областное сначала показывает круг размещения: подтвердите точку левой кнопкой или отмените правой. Самостоятельные защитные умения срабатывают на владельце без выбора противника. Эти три типа удобно разместить на панели отдельными группами.

Дальше по теме

- Авто-охота
- Журнал и автопуть

Задания, журнал и автопуть

Задание по шагам

1. Найдите поручение и примите его



Поговорите с НИП и выберите строку поручения.

Откройте предложение задания и проверьте награду перед принятием.



Принятие задания: награда и кнопка подтверждения выделены рамкой.

2. Откройте журнал и выберите цель



В журнале слева выбирается поручение, справа читаются цель и описание.

Откройте журнал клавишей Q. Нажмите имя НИП или цели, чтобы проложить маршрут.

3. Выполните условие и сдайте задание

Следите за счётчиком цели. После выполнения вернитесь к НИП, заберите награду и проверьте продолжение цепочки.

Как читать цепочку

В журнале Q отображаются принятые задания и доступные поручения. Основная линия знакомит с миром и открывает игровые этапы; побочные задания дополняют её. Повторяемое занятие может иметь собственный счётчик и не заменяет завершение сюжетного условия.

Почему автопуть не решает всё



Автопуть ведёт к точке или персонажу, но не выбирает за вас нужную сложность подземелья и не выполняет боевую механику. Если цель находится в отдельном экземпляре, сначала нужен правильный вход и выполнение его условий. Не бросайте цепочку только потому, что герой дошёл до портала и остановился.

Если продолжение не появилось

- Откройте доступные задания и проверьте требуемый уровень.
- Убедитесь, что награда предыдущего этапа действительно получена.
- Проверьте свободные места и нужный предмет в рюкзаке.
- Сверьте область и сложность: монстр с тем же именем в другом режиме может не засчитываться.
- Отделяйте сюжетное поручение от ежедневного повторения того же подземелья.

Дальше по теме

- Путеводитель по истории
- Начало игры
- Подземелья

Характеристики и основы боя

Сначала определите основу класса

Направление	Классы
Физическая атака	Берсерк, Воитель, Убийца, Следопыт.
Магическая атака	Маг, Еретик, Душегуб, Чародейка, Жнец.

Оружие не всегда подсказывает тип урона: Душегуб сражается клинком, а Жнец — косой, но их основные наборы относятся к магической ветке. Часть приёмов дополнительно использует стихийную силу, здоровье, ману или Дух; это указано в описании конкретного умения.

Что сравнивать



Основные области окна персонажа: сведения, экипировка, характеристики и опыт.

Параметр	Практический смысл
Здоровье и защита	Определяют запас на ошибку и переносимый урон. Большое здоровье не отменяет необходимость сопротивления нужному типу атаки.
Физическая / магическая атака	Основа соответствующих приёмов; усиление чужой ветки может почти не помочь.
Огонь, лёд, свет, тьма	Стихийные составляющие атак и противостоящие им сопротивления.
Меткость и уклонение	Влияют на надёжность попаданий и избегание атак.
Критический удар и его блок	Атакующая вероятность и противодействие критическим попаданиям.
Свойства против монстров	Могут усиливать урон или защиту против конкретной категории; не равны универсальному PvP-бонусу.

Параметр	Практический смысл
Сопротивление контролю	Помогает против соответствующего эффекта; не делает героя невосприимчивым ко всем ограничениям.

Контроль не бывает одинаковым

Замедление уменьшает скорость, удержание запрещает движение, молчание ограничивает умения, а сон или оглушение выключают цель иначе. Некоторые корни оставляют возможность атаковать. Босс может быть невосприимчив к эффекту, который работает на обычном монстре. Поэтому описание «есть контроль» ещё не объясняет, когда его применять.

Групповой бой

Шаг 1

Танк собирает и удерживает противников.

Шаг 2

Атакующие ждут закрепления угрозы и бьют согласованную цель или собранную группу.

Шаг 3

Лекарь поддерживает здоровье и остаётся доступным союзникам.

Шаг 4

При выходе опасного врага к поддержке группа возвращает контроль, затем продолжает урон.

Ярость и обычные умения

Умения ярости (Ярость) расходуют отдельный накопленный ресурс. Используйте их, когда доступна полезная цель или группа, а не сразу при заполнении шкалы в пустой области. Пассивные умения действуют без кнопки на панели, активные требуют применения.

Дальше по теме

- Приёмы каждого класса
- Параметры экипировки
- Дополнительные усиления Веры

Авто-охота и усталость

> Авто-охота управляет обычным боем по вашим настройкам. Её энергия, боевая усталость и усталость производства — разные показатели.



Настройка

Шаг 1

Выберите безопасную область с подходящими по силе противниками.

Шаг 2

Откройте Z и проверьте энергию помощника.

Шаг 3

Добавьте зелья персонажа и питомца, задайте пороги здоровья и маны.

Шаг 4

Выберите используемые умения и фильтр монстров.

Шаг 5

Настройте подбор добычи, ремонт и доступные реакции на опасность.

Шаг 6

Запустите бой и сначала понаблюдайте несколько циклов: хватает ли маны, не тянет ли питомец лишние группы, работает ли лечение.

Энергия

Помощник работает, пока хватает его ресурса. Специальные расходники пополняют энергию; запас можно проверить в том же окне. Энергия не отменяет усталость от убийства монстров и не гарантирует полезную добычу после достижения её предела.

Боевая усталость

Состояние	Базовое действие
Менее 50%	Обычный опыт и добыча от убийства монстров.
50–99%	Опыт и добыча уменьшаются.
100%	Убийства перестают приносить обычный опыт и добычу.

Автоматическая группа

Игрок без группы и глава группы могут разрешить автоматическое принятие приглашений или заявок. В настройках задаются ограничения по уровню и исключение длительно отсутствующих участников. Для обычного члена группы эти управляющие параметры недоступны.

> Автоматическое возрождение расходует доступные возможности, а ремонт и зелья — ресурсы. Проверьте настройки до длительной охоты, особенно на территории, где возможны атаки игроков.

Дальше по теме

- Усталость сбора и производства
- Поведение питомца

Карта развития персонажа

Уровень открывает возможности, но часть систем требует отдельного задания, ранга или предмета. Эту карту удобно использовать как последовательность проверки: что уже доступно и где находится подробное руководство.

Этап	Что проверить
Первое приключение	Основную цепочку, управление и роль класса.
45+	Создание собственного легиона при желании руководить организацией.
50+	Производство и изготовление реликвий.
60+	Краеугольный камень и души питомцев.
75+	Храмы зодиака и подходящие боевые скакуны.
80+	Эволюция питомцев.
89+	Двойная родословная после выполнения её условий.
90+	Кодекс и Арена Полководцев.
95+	Кровная линия.
110+	Продвижение класса и Вера.
115+	Карты сущности и подготовка к проклятым противникам Культ Змея.
Поздний этап «Культ Змея»	Новые земли и история, дворец Фьялара и Нора Нидхегга.

Ранг Печати

Ранг персонажа встречается в требованиях систем и экипировки наряду с уровнем. Если нужная кнопка недоступна при достаточном уровне, проверьте завершение сюжетного этапа и ранг. Поднятие числового уровня не заменяет отдельное продвижение по цепочке.

Куда вкладываться сначала

Начните с устойчивого прохождения своих регулярных занятий: подходящая экипировка, основной набор умений, питомец и восстановление. Затем связывайте системы: самоцветы с Краеугольный камень, аспекты с порогами Кровной линии, Веру с героическими умениями. Для карт сущности смотрите не только прямые характеристики, но и сопротивление проклятию.

Две родословные

Вторая родословная имеет собственный прогресс класса, но часть систем и ограничений общая. Перед расходами на второй комплект откройте таблицу общих и раздельных параметров. Это помогает подготовить другую роль без повторной покупки того, что уже принадлежит персонажу.

Дальше по теме

- Полный раздел развития
- Путь экипировки