



Справедливости нет и не будет в БК. © Мусорщик

# Гайд для новичка

## Предисловие

Добро пожаловать в мир бойцовского клуба (БК), путник! Отсюда начинается твой путь. И уж поверь, он будет нелегко. Взлеты и падения, заговоры и интриги, предательства и ложь. Этот мир жесток и в нем правит сила. Постараюсь помочь тебе освоиться тут, понять что к чему. Этот гайд предназначен для тех, кто вовсе не играл в БК или играл, но это было очень давно. Я буду стараться давать тебе информацию порционно. Ее очень много и она не всегда нужна вся и сразу. Моя цель - структурировать информацию, которая требуется в данный момент и облегчить твой путь к 12 уровню. Именно там начинается игра, этакий эндшпиль мира БК.

Кто я такой? Пару лет назад я был таким, как ты, практически ничего не знал об игре. Когда-то давно открыл для себя мир БК, это были потрясающие дни, когда интернет был еще по карточкам. Но с тех пор много воды утекло и мир БК сильно изменился. Вернувшись спустя 17 лет, я прошел этот путь и расскажу тебе, как его преодолеть и не допустить ошибок. Весь этот гайд носит сугубо субъективный характер. Мне никто не объяснял как тут осваиваться, никто не водил за руку. Я сам все изучал и узнавал, просмотрев сотни страниц библиотек и форумов. Для твоего удобства в гайде буду оставлять ссылки на разрешенные игровые ресурсы. Весь перечень ссылок я также оставлю в самом конце и ты всегда сможешь к нему вернуться и найти нужную информацию.

Этот гайд будет, условно, разделен на две параллельные ветви. В первой ветви мы поговорим о комфортной игре с минимальными вложениями, во второй же попробуем пройти этот путь без каких либо вложений. Что ж, начнем!

## 0-6 уровень

### Обучение

Ты создал своего персонажа, мои поздравления. Первое, что ты видишь, некоего неигрового персонажа (NPC или Бот) по имени Гар, который поможет тебе выбрать свое имя, пол, попросит придумать пароль, а также расскажет об интерфейсе и

основах управления в игре. Настоятельно рекомендую не пропускать обучение и пройти все его экзамены, за это ты получишь “Жетоны новичка”, которые сможешь благополучно потратить после этого обучения. Если ты ответил на все вопросы правильно, то у тебя должен получиться **31 жетон**. Обязательно нужно их потратить в сувенирной лавке.

Рекомендую купить следующий набор:

- **Модная Рубашка EF** - 4 жетона
- **Модные Штаны EF** - 4 жетона
- **Боевая палка EF** - 4 жетона
- **Таинственный шар R** - 6 жетонов
- **Мешочек зубов R** - 6 жетонов

Итого выходит **24 жетона**. Остальные можешь потратить на свое усмотрение. После того, как используешь **Таинственный шар R** сразу получишь **второй** уровень.

Стоит немного остановиться на уровнях, поднимаясь выше ты открываешь новые возможности/подземелья/слоты под экипировку для твоего персонажа. Двигаясь от одного уровня к другому, ты проходишь апы (чекпоинты). На каждом апе ты получаешь дополнительные характеристики, которые можешь распределить во вкладке “Умения”. Более подробно о том сколько опыта нужно до уровня/апа, какие возможности открываются на том или ином уровне ты можешь посмотреть [тут](#).

Еще один важный атрибут - **Старый учебник VF**. Это твой “лучший друг” на начальном этапе развития. Его ты можешь найти в инвентаре во вкладке “Подарки”. К нему можешь обратиться с вопросами, а также настоятельно рекомендую выполнять его задания. Всего в учебнике 18 [заданий](#). За выполнения каждого из них получаешь награду. После выполнения задания требуется заново открыть учебник и доложить о своих успехах.

## Наставник

Поговорим о наставнике, кто это, что это, зачем это нужно.

Думаю у тебя в голове сейчас крутится один вопрос, зачем мне наставник, если я читаю этот гайд? Это правильный вопрос, но наставник в БК - это не только знания, ну и я всего знать не могу. Запомни одну вещь - ты нужен наставнику ничуть не меньше, чем он нужен тебе. В современном БК наставник и воспитанник - это симбиоз. Будучи оба активными вы помогаете друг другу.

Твоя задача выполнять [ежедневные задания](#), они довольно простые и не требуют усилий. После его выполнения твой персонаж получает эффект “Прилежный воспитанник” на **36 часов** (чуть подробнее про это можно посмотреть [тут](#)). Выполнив задание, на следующий день ты не только обновишь этот эффект, но и улучшишь его. Такие задания выдаются 1 раз в сутки, но время на его выполнение - неограниченно. Выполняя эти задания, твой наставник получает специальную валюту “Талант наставника”, которую он тратит на твой вектор развития. Тебе стоит заранее с ним обговорить этот вектор.

Задача наставника помогать тебе не только своим опытом и знаниями, но и обучать приемам, а возможно и помогать кредитами. Но не раскатывай губу, никто не будет тебя одевать, тебе лишь могут помочь получить на определенном уровне некоторую экипировку. Все коммерческие дела с наставников - это результат твоих договоренностей и его лояльности.

Самое то главное - выбор наставника. Чтобы его выбрать тебе нужно зайти во вкладку "Персонаж" -> "Настройки" -> "Наставничество" -> "Выбрать наставника". Для удобства выбора составлен рейтинг наставников, нажав на него, ты увидишь список наставников с рейтингом и активными воспитанниками. Я бы тебе порекомендовал сперва пообщаться с кем-то из них, а уже потом делать свой выбор. Довольно важно как быстро отвечает наставник, манера общения, его вежливость, терпеливость.

*Важно:* для общения с персонажем, который находится не в твоём городе, тебе понадобится свиток "Мысленная связь", который покупается в Городском магазине (госе) за зубы (это такая валюта для персонажей до **8 уровня**, её ты получаешь после победы/поражения в бою и можешь потратить в госе или гостинице). Используя этот свиток, указываешь имя персонажа, с которым хочешь пообщаться.

*Важно:* наставника можно поменять, если он тебя не устраивает.

За каждый новый уровень, при наличии наставника, ты будешь получать "Снабжение воспитанника", которое содержит полезные предметы. Если ты уже достиг какого-то уровня без наставника, то при его выборе ты также получишь "Снабжение воспитанника", за пройденные уровни. Отнесись очень ответственно к выбору наставника и не затягивай с этим.

## Характеристики и умения

И вот ты наконец добрался до места, где происходят настоящие бои - "**Зал Воинов**". Но не спеши идти в бой. Не забудь распределить свои характеристики и умения.

*Важно:* характеристики и умения всегда можно бесплатно сбросить и распределить заново, если ты напортачил или решил поменять вектор своего развития, для этого нужно посетить сеанс знахаря. Чтобы туда попасть нужно пройти в таверну и далее в комнату знахаря.

На данном этапе тебе доступны **четыре** основные характеристики - это **сила, ловкость, интуиция** и **выносливость**. В будущем станут доступны **интеллект, мудрость** и **духовность**. От этих характеристик напрямую зависят профильные особенности класса, а также его бонусы. Более подробно про классовые бонусы можно посмотреть [тут](#).

Пару слов о терминах, есть понятие "базовая характеристика" и "общая характеристика". Базовая характеристика - это количество очков навыков, которые у тебя распределены в характеристике. Общая характеристика складывается из

базовой плюс добавочной, а добавочная, в свою очередь получается от экипировки, бонусов, бафов (усилений), рун (камень, который встраивается в предмет), чарок (свиток чарования, который наделяет предмет свойством). Чем выше твоя профильная характеристика, тем эффективней и сильнее твои удары, исключение - танки, их профильная характеристика - это выносливость, поэтому силу, как правило, они берут из добавочных.





Твоя задача по максимуму повышать основную характеристику, при этом выносливость необходимо повышать до уровня, который требует твоя экипировка.

## Классы



Чтобы лучше понимать какие характеристики тебе улучшать, надо сперва немного коснуться классов. В игре есть 3 основных класса - **воин, стрелок, маг**.

***Важно:** крайне не рекомендую начинать свой путь с мага. На начальном этапе - это путь страданий.*





Соответственно воины делятся на:

1.  **Уворотчики.** Класс, который полагается на свою изворотливость. Основная характеристика - **ловкость**. Основное оружие - **ножи в двух руках**. Обладает небольшим запасом здоровья, но уворачивается в бою и наносит контрудары.
2.  **Критовики.** Класс, который очень больно бьет. Основная характеристика - **интуиция**. Основное оружие - **мечи в двух руках**. Обладает ниже среднего запасом здоровья, полагается на свои критические удары в бою.
3.  **Силовики.** Класс, который способен выдавать очень мощные связки приемов. Основная характеристика - **сила**. Основное оружие - **топоры в двух руках**. Обладает выше среднего запасом здоровья, полагается на свои связки приемов в бою.
4.  **Танки.** Класс, который имеет довольно высокие защиты, при относительно низкой атаке. Основная характеристика - **выносливость (сила)**. Основное оружие - **дубина со щитом**. Обладает высоким запасом здоровья, полагается на свою защиту.

Стрелки делятся на:



1.  **Лучник.** Класс, который полагается на свою изворотливость. Основная характеристика - **ловкость**. Основное оружие - **лук**. Обладает ниже среднего запасом здоровья, уворачивается в бою и обрушивает град стрел на врагов.
2.  **Арбалетчик.** Класс, который наносит довольно сильный урон, при относительно хорошей защите. Основная характеристика - **сила**. Основное оружие - **арбалет**. Обладает средним запасом здоровья, полагается на контроль боя с помощью приемов, способен наносить критические повреждения.

**Важно:** стрелки используют в бою стрелы (болты), они имеют свойство заканчиваться, следовательно, за каждый выстрел ты платишь из своего кармана. Стрелы всегда наносят урон, даже через блок. От стрел можно только увернуться или отбить щитом.

Маги делятся на стихии ( **огонь**,  **вода**,  **земля**,  **воздух**). Основная характеристика - **интеллект**. Обладают очень низким запасом здоровья. Крайне зависимы от маны (основной ресурс магов). Полагается на разрушительные заклинания, которые всегда попадают по противнику.

**Важно:** на начальном этапе маги довольно слабые. Не имеют возможности нормально защищаться, обладают низким запасом маны.

**Важно:** экипировка для стрелков и магов доступна с 4 уровня.

Я рекомендую начинать за воина, а именно за  **критовика** или  **силовика**. Если в планах есть небольшие вложения в игру, то можно рассмотреть  **арбалетчика**. Выбрав вектор развития можно начинать распределять характеристики. Чтобы правильно это сделать, тебе надо понимать какую экипировку ты будешь покупать. У каждой экипировки есть требования, как по уровню, так и по характеристикам. Чтобы надеть экипировку в слот нужно правильно распределить свои характеристики. Можно пойти в гос и пройти по каждому пункту магазина, записывая в блокнот выбранную вещь и ее характеристики. А можно воспользоваться сервисом - [примерочная](#). Довольно удобный сервис, если в нем разобраться. Импортируете своего персонажа (нужно просто ввести свое имя персонажа), во вкладке **предметы** выставляете фильтр по уровню, классу, роли, качеству предметов (для предметов из госа используйте качество **F**). Применяете и нажимаете на слоты экипировки для выбора предметов.

Итак, ты определился с классом, прикинул свою экипировку на последующих уровнях, распределил характеристики и умения, самое время настроить приемы. Вкладка "Умения" -> "Приемы". Для начала тебе доступно **8 приемов**, выставляешь их все. По мере развития спектр приемов будет увеличиваться, однако, слоты под приемы увеличить не так просто, поэтому в будущем придется чем-то жертвовать. В будущем некоторые приемы будут требовать определенный класс. Помимо этого приемы могут требовать определенный уровень мастерства владения тем или иным оружием.

**Важно:** помимо бесплатных приемов, доступных по мере увеличения твоего уровня, в книжном магазине города *Capital* можно приобрести платные приемы (книги). Валюта оплаты - кредиты, покупая книгу, требуется время, для ее изучения. На **5, 6 и 7 уровнях** твой наставник сможет тебя бесплатно обучить одному, случайному приему, который есть у него в списке изученных.

## Зубы

Как я сказал выше, зубы - это твоя основная игровая валюта до **8 уровня**. За зубы можно покупать экипировку, расходные материалы, арендовать лачугу в гостинице, купить своего питомца и корм для него. Зубы можно получить за выполнение заданий, из "Снабжение воспитанника" и самое главное - по окончании боя, причем неважно победил ты или проиграл.

**Важно:** до **4 уровня**, включительно, вещи, купленные в магазине за зубы можно вернуть. Пользуйся этим, когда будешь менять экипировку из своего слота на более высокоуровневую.

Также за зубы можно чинить сломанные предметы экипировки в ремонтной мастерской.

Выполняй задания **Старого учебника VF**, найди наставника, участвуй в боях (1 на 1, групповые, хаотические), одевайся и встретимся на **5 уровне**.

**Очень важно:** при первой возможности купи в гесе пару костылей и свиток лечения травм.

## Ежедневная активность

В БК есть возможность за [ежедневную активность](#) получать усиление от таверны. Для этого тебе надо ежедневно проводить, хотя бы, 1 бой. Эффект накопительный и может достигать 5 дней. Чем больше эффект, тем лучше усиление. После использования усиления эффект обнуляется.

## 5 уровень

### Качество вещей

Пришло время поговорить про качество вещей. Ты уже видел разные буквенные обозначение у вещей **F**, **R** и тому подобные. Так вот - это и есть показатель качества вещи. На данный момент различают **10 ступеней качества**:

- ★ **VP** - Very poor
- ★ **P** - Poor
- ★ **F** - Fine
- ★ **VF** - Very fine
- ★ **EF** - Extra fine
- ★ **R** - Rare
- ★ **VR** - Very rare
- ★ **ER** - Extra rare
- ★ **U** - Unic

## ★ **L** - Legendary

Чем выше качество вещи, тем она лучше. Вещи лучшего качества обладают лучшими характеристиками, по сравнению со своими аналогами более низкого качества. Именно поэтому в БК все стремятся получить вещи как можно лучшего качества. Вещи из госа имеют качество **F**, несложно понять, что, надев **VR** комплект, он будет гораздо эффективней своего аналога **F** качества.

## Экипировка

Для **5 уровня** есть альтернатива вещам из госа - это вещи из [каморки Луки](#), которые имеют качество **EF**.

*Важно:* на самом деле такая альтернатива появляется еще на **4 уровне**, но нет никакого смысла вкладываться в нее, поскольку **4 уровень** и так проходится довольно быстро.

Каморка Луки располагается на первом этаже канализации. Вещи приобретаются там за специальную валюту - **жетоны**, которые можно получить обменяв **гайки, болты и вентили** из канализации у Луки. Чтобы приобрести вещь **EF** качества тебе надо собрать определенные жетоны и обменять их в каморке Луки на сундук. Один сундук - одна вещь. Но на **5 уровне** будет довольно трудно и долго получать эти жетоны, ввиду сложности ботов в канализации.

Второй вариант - это продолжать свой путь к **6 уровню** с вещами из госа, что я тебе и советую. Если есть возможность приобрести сундуки, то лучше это сделать на **6 уровне**.


Есть и третий вариант, ты уже сейчас сможешь надеть вещи **R** или **VR**, или даже **ER** качества, без каких либо усилий, но с небольшими вложениями. Вот тут мы подошли к первой ветви, о которой я говорил в предисловии. Игра БК - бесплатная, но если ты готов тратить время, много времени. Для младших уровней была придумана интересная механика - благо-шмот (экипировка из отдела для особых клиентов в магазине 🍀 "Березка"). Но чтобы о ней поговорить, сначала пару слов о Благодати

Алхимика  (благо).


## Благо

Чтобы понять, что такое благо обратимся к другим играм. Часто ли ты слышал, что в игре есть премиум-аккаунт, такой инструмент, который увеличивает твой опыт и шанс дропа (выпадения вещей)? Благо действует примерно по такому же принципу, в зависимости от его уровня. Всего **5 уровней благо**. Более подробно про каждый из них ты можешь почитать [тут](#). Если вкратце, то определенный уровень благо позволяет тебе быстрее перемещаться, восстанавливать здоровье/ману, увеличенный опыт, репутацию, дает дополнительные походы в сутки в подземелья, шанс двойного дропа



в подземельях, а также позволяет надевать благо-шмот. Самый “ходовой” уровень



благо - это третий , этакая золотая середина.

Продается благо за **еврокредиты** (екр) - это **валюта Алхимиков** (подробнее [тут](#)), есть очень ограниченное количество способов получить его игровым путем и в малых количествах. В основном требуются материальные вложения в игру. Второй способ получения благо - это покупка его за местную валюту (кредиты) у других игроков (на сленге это называется - вынос). Третий способ - игровой. В игре есть немало инструментов, чтобы получать благо (новый год, день рождение БК, день рождение твоего персонажа, за выполнение ежедневных заданий (на 8 уровне и выше) и тому

подобное). Кроме того, 1 раз в месяц ты можешь получить бесплатное **благо 3**  на 1 день. Для этого надо зайти в окно покупки благо и нажать на кнопку “**Попробовать бесплатно**”. Из своего опыта, ты, вроде бы, покупаешь **благо** на **30 дней**, но за счет игровой возможности твое **благо** растягивается на **45-50 дней**.

## Благо-шмот



Этот тип экипировки можно приобрести в магазине  “Березка” в зале для особых клиентов. При наличии **благо** (минимум второго уровня ) ты можешь надеть благо-


шмот. Для **благо 2**  можно надеть благо-шмот **R** качества, для **благо 3**  можно

надеть благо-шмот **VR** качества, для **благо 4**  можно надеть благо-шмот **ER** качества. Один элемент экипировки благо-шмота стоит **0.1 екр**, соответственно для полного комплекта экипировки тебе нужно потратить около **1.5 екр**. При переходе на следующий уровень у тебя есть выбор, либо продолжить с комплектом, который был куплен ранее, либо обновить комплект, что также выйдет в **1.5 екр**.

***Важно:** данное утверждение подходит для благо-шмота до **9 уровня** включительно. На **10 уровне** (это последний уровень, на котором можно*

*приобрести благо-шмот) для **благо 3**  можно надеть благо-шмот **R** качества,*

*для **благо 4**  можно надеть благо-шмот **VR** качества, для **благо 5**  можно надеть благо-шмот **ER** качества. К тому же стоимость элемента экипировки увеличивается в 10 раз и составляет **1 екр** за один элемент. То есть на **10 уровне**,*

*для игры в благо-шмоте **R** качества тебе необходимо **благо 3**  и **15 екр** на всю экипировку. Забегая вперед скажу, что этого достаточно, чтобы дойти до **12 уровня**.*

Если ваше **благо** истекает, то весь благо-шмот падает тебе в инвентарь и надеть ты его сможешь только тогда, когда появится соответствующий уровень **благо**.

## 6 уровень




### Первый класс

Итак, ты достиг **6 уровня**, пришло время выбрать свой первый класс. Класс выбирается в гостинице -> лачуга (апартаменты, хоромы) -> работа с классами. Более подробно про классы можно почитать [тут](#). Выбор класса открывает новые приемы для тебя, а также небольшой классовый бонус. У каждого класса он свой.

Сейчас тебе одновременно можно иметь три активных класса. Два из этих классов могут быть связаны по опыту. Это значит, если у тебя один из классов достигнет **7 уровня**, то второй класс, связанный с ним, тоже станет **7 уровнем** и будет иметь то же количество опыта. Это дает тебе некую гибкость в игре. При необходимости количество открытых классов и связанных по опыту может быть увеличено, вплоть до максимального значения - 10, но не бесплатно.

***Важно:** классы можно удалять и на их место открывать новые. Процесс удаления идет 10 дней.*

### Какой выбрать?

Забегая вперед скажу, что по началу твоя деятельность будет тесно связана с пещерами. А проходить удобно либо  **арбалетом**, либо  **критовиком**, либо 

**силовиком**. Я категорически не рекомендую тебе начинать играть за **мага**, ибо это путь страданий. А в остальном могу лишь посоветовать выбирать тот класс, к которому лежит душа. Ведь главное, чтобы игровой процесс приносил удовольствие.

### Экипировка

#### Без благо-шмота

Опять же, есть вариант с камеркой Луки, но на шестом уровне в комплекте **5 уровня** из госа это тоже будет довольно трудно и долго. Как альтернатива, эти сундуки можно купить с рук у других игроков. **EF** комплект на **6 уровне** будет лучше **F** комплекта **7 уровня**, что позволит тебе существенно сэкономить зубы и потратить их на расходные материалы и питомца.

***Важно:** есть общая распространенная практика, когда наставник покупает воспитаннику 10-15 сундуков, но об этом надо договариваться заранее. После этого можно пробовать самому чистить канализацию и выбивать жетоны. Та часть вещей, которую ты получишь с подаренных сундуков от наставника значительно усилит тебя и добывать жетоны станет легче.*

Второй вариант - это продолжать свой путь к **7 уровню** с вещами из госа. Вариант приемлемый, просто путь будет чуть дольше.

## С благо-шмотом

Меняем нашу экипировку **5 уровня** на **6 уровень**, тратим **1.5 екр**.

## Утилиты

### Combats tools

Давай немного затронем комфорт. Далеко не всегда во время боя нужно руками выставлять зоны блока и атаки, а также нажимать на приемы, особенно это актуально, когда сражаешься с ботами в подземелье. Для упрощения этой составляющей был специально разработан плагин для браузера - [Combats tools](#). Это официальный плагин, который разрешен администрацией проекта. С помощью этого плагина ты можешь настроить уведомления в игре, сделать по нажатию на кнопку "вперед" случайные блок и атаку, настроить приемы на горячие клавиши и многое другое. Тебе определенно следует разобраться с этим плагином.

### Combats mobile

В магазине AppStore и GooglePlay есть официальное приложение БК, называется [Combats mobile](#). У этого приложения есть одна особенность - оно поддерживает функцию автобоя, в отличии от браузерной версии. У приложения довольно простой интерфейс и большинство рутинных задач в игре можно сделать через него с абсолютным комфортом. Однозначно рекомендую его использовать.

## Итог

1. Первое, что надо сделать - это найти наставника!
2. Определись с будущим классом, помни, ты всегда его можешь поменять, не бойся экспериментировать.
3. Не забывай распределять умения и характеристики по мере достижения апов/уровней.
4. Сейчас твоя первостепенная задача - дойти до **7 уровня**. Не трать время на Канализацию и Некровилл.
5. Не забывай, что наставник на пятом, шестом и седьмом уровнях обучает приему.
6. На данном уровне можно без особых проблем играть в экипировке из госа, но конечно, не так комфортно и быстро, как с благо-шмотом.
7. Купи пару костылей и свитки лечения травм.
8. Если ты надумал купить благо-шмот, то не обязательно проходить путь до **10 уровня** с благо **3**  или благо **4**  благо, достаточно благо **2**  и экипировку **R** качества, этого вполне хватит для комфортной игры.
9. Начни использовать утилиты, они очень сильно облегчают игровой процесс и добавляют комфорт.

# 7 уровень

## Экипировка

### Без благо-шмота

Если у тебя **EF** комплект из каморки Луки, то оставляй его. Если комплект **6 уровня** из госа, то меняй его на комплект **7 уровня**.

### С благо-шмотом

Меняем нашу экипировку **6 уровня** на **7 уровень**, тратим **1.5 екр** (если хочешь сэкономить, то можешь оставить комплект **6 уровня**).

## Питомец


Ты достиг **7 уровня**, это последний уровень, на котором ты будешь получать зубы. При переходе на восьмой уровень зубы станут тебе недоступны. Но не переживай, если вернуться к мульти-классу, который ниже **8 уровня**, то все зубы, накопленные ранее, станут доступны этим классом до его достижения **8 уровня**. Куда можно потратить лишние зубы?

- Продлить аренду в гостинице
- Завести питомца
- Купить расходные материалы в гесе

Если с арендой и расходными материалами все более-менее понятно, то на питомцах следует немного остановиться. Всего доступно десять основных [питомцев](#), шесть обычных и четыре редких. В данном разделе коснемся только обычных питомцев, а редким рассмотрим чуть позже.

Тебе доступны все шесть основных питомцев, купить свитки призывать можно в зоомагазине за зубы. Там же можно приобрести и еду для них (не покупай много, у еды есть срок годности). Одновременно у тебя может быть только 1 питомец. При наличии клетки в гостинице, можно там оставить питомца и взять другого. Питомцев надо прокачивать, а прокачиваются они в боях, когда ты их выпускаешь. А выпустить их можно, если у них не нулевой уровень сытости, которую пополняешь едой. Если питомца не выпускать в бой, то его сытость уменьшается на один, если выпустить, то на пять единиц.

А зачем нужны питомцы? Прокаченный питомец дает тебе [усиление](#) в бою. К примеру,

ты играешь  **критовиком** и у тебя есть **Сова 5 уровня**, в бою ты получишь бонус к интуиции в соответствии с уровнем **Совы**, то есть плюс 5 единиц (если питомец сыт). Каждый питомец дает свое усиление, следует выбирать питомца опираясь на свой

класс. Вплоть до **10 уровня** можно играть с обычным питомцем, ведь лишний бонус к характеристике не будет лишним.

## Заработок

На **7 уровне** ты можешь начать зарабатывать кредиты и поможет тебе в этом - канализация. В разделе [экипировка для 5 уровня](#) я упоминал про **EF** вещи из каморки Луки. Эти вещи можно получить из сундуков, которые покупаются за жетоны. Эти жетоны можно достать в канализации, но для начала тебе нужно пройти цепочку [заданий](#). На **7 уровне** это будет довольно просто сделать. Самые ликвидные - это сундуки **6 уровня** качества **EF**, которые покупаются за золотые жетоны.

***Важно:** жетоны можно получить, обменяв гайки, болты и вентили у Луки. Обмен следует производить мульти-классом **6 уровня**, если сделать обмен персонажем **7 и более уровнем**, то курс обмена будет крайне неприятный.*

***Важно:** серебряные жетоны можно обменивать на золотые.*

Получив жетоны (они находятся в накоплениях) можно искать потенциального покупателя. Не стоит сразу покупать сундуки, так как у них ограниченный срок годности. После того, как договоришься о сделке - можно идти в канализацию и покупать сундук для дальнейшего обмена. Товар довольно ликвидный, многие новички его покупают, а также наставники.

Играя **без благо** - это, пожалуй, неплохой и единственный игровой способ заработка кредитов на этом уровне. А кредиты тебе очень понадобятся на уровнях выше.

**В благо-шмоте** будет намного быстрее и комфортнее проходить эту пещеру, плюс ко

всему будет шанс двойного дропа (с **благо 3** ), но это не стоит потраченных сил и времени. В этом случае лучше сконцентрироваться на скором поднятии **8 уровня**. Но если есть желание и время, и спрос на сундуки довольно большой, то кредиты никогда не бывают лишними.

## Аукцион


Одна из самых полезных вещей в БК. По сути дела - это рынок. Каждый игрок может выставить какой-либо предмет (если нет ограничений) на аукцион и после его продажи получить кредиты. Но также и ты можешь найти на аукционе для себя нужный предмет. Тут тебе и оружие, и руны, и расходники. У каждого лота есть время окончания, за это время можно повышать ставку на этот предмет, если по окончании времени никто не перебил твою ставку, то предмет доставляется тебе на почту. У некоторых лотов есть опция выкупа. При выкупе предмета он сразу доставляется тебе на почту.


Чтобы получить доступ на аукцион нужно открыть счет в банке, кстати, там же и стоит терминал, который осуществляет доступ к аукциону. Терминалы есть в каждом городе, а аукцион - единый для всех городов.


**Важно:** повышение ставки влечет за собой увеличение времени окончания аукциона на 3 минуты от текущего времени, если до окончания аукциона осталось меньше 3 минут. Это делает невозможным поднятие ставки и выкуп предмета в последнюю секунду. После такой ставки время аукциона увеличится на 3 минуты и конкурент может за это время перебить твою ставку.

## Первые уники

На седьмом уровне можно получить свои первые уникальные предметы. На самом деле их можно получить еще на **6 уровне**, но я предполагаю, что на **6 уровне** у тебя еще нет возможности заработка кредитов. Я не зря [выше](#) поднимал эту тему. Заработав достаточно кредитов, ты можешь попросить **вынести** тебе из Некровилла уник. Этим занимаются опытные проводники, услуга платная и на данный момент составляет **500-600 кредитов** за **один уник**. Нас, в первую очередь, интересует оружие. Забегая вперед, тебе дадут возможность приобрести комплект для **8 уровня**, но в этом комплекте нет оружия. Уник из Некровилла закроет эту потребность.

**Важно:** информация для стрелков, играющих с **благо 3** . Для тебя уник с Некровилла - это крайне желательный предмет. Объясняю, в зале для особых клиентов, в разделе "амуниция" продаются стрелы (болты) которые дают вам **+50% к профильному урону**. Эти стрелы можно использовать при 2 условиях, у

тебя есть **благо 3** , твой лук (арбалет) имеет качество от **ER** и выше. Без **благо**

**4**  ты не сможешь достать лук (арбалет) качества **ER** (благо-шмот). Этот уник с этими стрелами (болтами) будет эффективней, чем его сверстники низшего качества на своих уровнях и прослужит тебе впредь до **11 уровня**. В тому же стоимость стрел (болтов) в **0.01 екр** и количество **10 000 в одной пачке** лишат тебя головной боли о количестве стрел (болтов) в твоём рюкзаке.

Для всех остальных уники - это желательный предмет, который прослужит вам до **9 уровня** и впоследствии будет заменен на другое оружие.

Поэтому копим кредиты, ищем проводника (искать в чате или на форуме), он тебе все объяснит и расскажет, просто слушай его указания, делай, как он скажет и уник будет у тебя.

## Вперед к 8 уровню

Я описал основные моменты на **7 уровне**, они носят рекомендательный характер и не обязывают тебя строго следовать им. Их задача - обеспечить тебе более комфортную игру дальше. Сейчас ты **7 уровень**, в этом городе уровень боёв с этим уровнем

считается максимальным, но переход на **8 уровень** обяжет тебя переехать в другой город, где разница в боях будет довольно существенной. Даже при наличии благошмота на **8 уровне**, оппоненты **9 уровня** будут бить очень больно, страшно представить, что же будет с экипировкой из госа. Но не переживай, я бы тебе рекомендовал остаток боев до **8 уровня** провести с пользой и разобраться с каким классом персонажа в бою тебе стоит размениваться ударами, а с каким, наоборот, лучше поменять противника. Изучить свои приемы, когда и как их использовать. Это лучшее, что ты сейчас можешь сделать на своем пути к величию. Я считаю **8 уровень** одним из самых сложных, в плане проведения боев, однако, с **8 уровнем** открывается новый мир и новые аспекты игры. О них пойдет речь далее.

## Итог

1. При наличии лишних зубов - заведи питомца и прокачивай его.
2. Начни зарабатывать кредиты в канализации.
3. Рекомендую приобрести уники.
4. Продли аренду гостиницы на несколько месяцев вперед.
5. Изучай приемы, совершенствуйся, анализирую классы противников.

## 8 уровень

### Экипировка

Ты достиг **8 уровня** и получил **500 кредитов** за это. Теперь кредиты - это твоя основная валюта. Не спеши тратить, прежде всего тебе надо обновить экипировку.

### Без благошмота

В гесе в разделе "Амуниция" за эти **500 кредитов** ты можешь приобрести **снабжение для дальних рубежей F**, который содержит в себе набор экипировки **F** качества (кроме оружия) **8 уровня**.

*Важно: **снабжение для дальних рубежей F** разное для каждого класса, будь внимателен при покупке*

Итак, тут у тебя 2 варианта:

- *Худший* - **снабжение для дальних рубежей F** + оружие **7 уровня**
- *Приемлемый* - **снабжение для дальних рубежей F** + оружие уник

### С благошмотом


Меняем нашу экипировку **7 уровня** на **8 уровень** и экономим **500 кредитов**.




2 отличных варианта:

- благошмот + благо-оружие



- благо-шмот + оружие уник (идеально для стрелков)


## Вокзал


Итак, думаю ты заметил, что в текущем городе ( **Dreams city**) для тебя бои закрыты.


Для игроков 8 уровня и более бои проходят в других городах, а именно  **Angels city**,  **Sun city** и  **Sand city**. В этих городах бои проходят в той же локации, что и тут - "Зал воинов". Но прежде, чем лететь куда-то, надо понять как это сделать.

В каждом городе есть место с названием "Вокзал", отсюда ты можешь отправить в любой другой город. Есть несколько способов переместиться в другой город, мы же рассмотрим наиболее доступный - [городской портал](#). Этот портал мгновенно перемещает тебя в другой город. Твоя задача ознакомиться в какой город из какого города можно попасть. После телепорта в город существует задержка на повторный

телепорт в этот город. Например, если телепортироваться в  **Capital city** из 


**Dreams city**, то задержка на повторный телепорт в  **Capital city** (из любого города)

составит 1 час (30 минут с **благо**), однако, если телепортироваться в  **Capital city** из

 **Angels city**, то задержка на повторный телепорт составит 24 часа (12 часов с **благо**). Разница существенная. Поэтому заранее продумывай свой маршрут.

Чтобы получить доступ к городскому телепорту нужно выполнить простое [задание](#) у Смотрителя Вокзала. После его выполнения открывается доступ к [порталу](#). телепортируемся в нужный город.

Стоит отметить, что почти в каждом городе есть гостиница, банк, почта и магазины.

Если ты что-то оставил в гостинице  **Dreams city**, то не нужно телепортироваться в этот город, достаточно посетить гостиницу города, в котором ты в данный момент. Аналогично с почтой и банками. Ассортимент некоторых магазинов может несущественно отличаться.

## Склонность

Один из самых важных аспектов в игре - склонность. Что это? Это твой путь. Всего в игре 3 пантеона - **Свет**, **Тьма** и **Стихии**. На основе пантеонов формируются кланы и альянсы. Персонажу с темной склонностью нельзя быть в светлом клане. Но красивый значок у твоего ника, говорящий, по пути какого пантеона ты идешь - это еще не все. После выбора Пантеона и предводителя ты получишь весьма полезные постоянный бонусы.

**Важно:** последователей и даже сами Пантеоны можно менять, но есть ограничение по временному промежутку.

В данный момент различают [4 группы](#) - **Боевая, Пещерная, Торговая, Социальная**.

**Важно:** настоятельно рекомендую выбрать **Пещерную** группу. Пантеон выбирай согласно своим предпочтениям.

Дело в том, что в ближайшей перспективе тебе придется много копать пещеры, очень много, а бонусы от *Пещерной* группы очень сильно облегчат и ускорят тебе это занятие.


## Как получить

Чтобы получить склонность нужно выполнить задание Последователя (Ангела). Задание выдает сам Ангел. Чтобы поговорить с Ангелом нужно сходить в гос и купить икону Ангела, с которым ты хочешь поговорить. Для установки иконы просто следуй этому [гайду](#). Дальше придется в диалогах “ублажать” (повышать репутацию) Ангела. Процедура не быстрая, ведь после каждого диалога есть задержка на следующее обращение к Ангелу. И не факт, что в процессе диалога ты повысишь репутацию. Вот [примеры](#) диалога с Повелителем Воды. После достижения **100% репутации** Ангел выдаст задание, по выполнению которого ты получишь склонность. Обрати внимания на ссылку выше, наряду с диалогами там можно увидеть сам квест от Повелителя Воды и подробные шаги по его выполнению. Аналогично для других Ангелов всех Пантеонов.

Постарайся получить и выполнить этот квест как можно скорее. Ты уже сейчас можешь начинать копать некоторые пещеры, но я бы рекомендовал тебе дождаться **9 уровня**, там это будет делать проще и быстрее. Помимо пассивных бонусов для пещеры склонность позволяет тебе общаться с игроками в других городах без использования свитка “Мысленная связь”, несколько раз в неделю использовать свиток телепорта и многое другое.


## Квесты

Хочу порекомендовать тебе выполнить ряд квестов, все они небольшие, но довольно полезные.

1. **Квест на “Карманного лича”**. Карманный лич - это твой маленький помощник, который сможет вылечить тебя, если это крайне необходимо и в специальный магазин пропустить и многое другое. Сам [квест](#). Он довольно простой и выполняется в процессе боев.
2. **Квест на “Плавку вещей”**. Наверняка у тебя остались ненужные вещи после **5-6 уровня**, так вот, их можно переплавить и получить репутацию Храма Знаний. Повышая репутацию ты сможешь плавить более высокоуровневые вещи. [Квест](#) довольно простой.
3. **Квест “Сертификация”**. В городе  **Abandoned Plain** в локации “Излом хаоса-16” есть NPC Шейла. Она дает тебе [квест](#) на сертификацию в изломе хаоса. В излом можно ходить 1 раз в сутки. Основная задача - победить как можно больше волн монстров. За победу над уникальными монстрами есть вероятность получить трофей. По мере прохождения сертификации тебе

открываются новые уровни излома. Ходи сюда каждый день, получай образцы и трофеи, в будущем они тебе очень понадобятся.

## Новые приемы

Очень рекомендую посетить [книжный магазин](#) в  **Capital city** и докупить приемы, которые необходимы твоему классу. Такие приемы как “Выжить” и “Отменить” позволят дольше жить в боях. Стоят такие приемы до **50 кредитов**.

Я думаю уже на данном этапе ты испытываешь трудности со слотами для приемов, их просто мало. Чтобы их увеличить что можешь купить в книжном магазине - “Том знаний”.

***Важно:** в магазине есть 4 тома, каждый том увеличивает количество слотов под приемы на 1. Каждый том можно изучить только 1 раз.*



## Ежедневные задания

С **8 уровня** меняются ежедневные задания и награды за них. После каждого выполненного задания у тебя в инвентаре будет появляться лепесток (для каждого времени года он свой). Собрав **30 лепестков** и, используя их, ты получишь букет, который нужно отнести [Агате](#). В награду она даст тебе сундук, в котором будет много

полезностей, включая **благо 3**  на 7 дней.

## Что дальше?

Все очень просто, выполняй квесты, каждый день ходи в излом хаоса. Поднимай опыт в хаотических боях и стремись к **9 уровню**. Старайся не тратить кредиты впустую.

Можешь попробовать сходить в пещеры  **Angels city (бездна)** или  **Sand city (пещера мглы)** и начать получать репутацию, но я бы рекомендовал это оставить до **9 уровня**.

## Итог


1. Появляется твоя первая ежедневная активность - посещение излома хаоса.
2. Обязательно получи и начни выполнять квест на склонность. Не факт, что удастся выполнить на **8 уровне**, но на **9 уровне** точно его сделаешь.
3. Выполняй квесты.
4. Выполняй ежедневные задания.
5. Удели внимание приемам, докупил нужные и бои станут чуть легче.

# 9 уровень

## Экипировка

### Без благо-шмота

Поговорим об экипировке. Для начала нужно посчитать сколько кредитов за переход на **9 уровень** и все апы **8 уровня** ты получишь. С помощью [таблицы опыта](#) выясняем, что за весь **8 уровень** ты получишь **3001 кредит** плюс **1400 кредитов** за переход на **9 уровень**. Вычитаем отсюда **500 кредитов**, которые ты потратил на **снабжение для дальних рубежей F** и получается **3901 кредит**.

Рассчитаем стоимость полной экипировки  **критовика** (для остальных классов примерно та же стоимость) из гosa.

Элемент экипировки	Стоимость, кредитов
Шлем	234
Наручи	174
Броня	489
Пояс	176
Сапоги	185
Поножи	185
Перчатки	194
Кольца	117 * 3
Ожерелье	273
Серьги	224
Оружие	254 * 2
<b>Итого</b>	<b>2991</b>

Путем простых математических вычислений на весь **8 уровень** у тебя остается **910 кредитов**. При отсутствии сторонних доходов в эту сумму должен входить ремонт экипировки, телепорты, расходка для квеста со склонностью.

Что касается экипировки с пещерных магазинов, для их получения, как правило, нужна репутация и внутренняя валюта пещер. Еще один нюанс, что разные части экипировок продаются в разные пещерных магазинах, что затрудняет их получение.

Часть экипировки можно попробовать найти на аукционе, например “Топор Чернокнижника”, это вещь **EF** качества и явно превосходит свой аналог из госа, при этом еще и стоит в 2-3 раза дешевле. Как пользоваться аукционом, я думаю, ты уже знаешь. На вопрос что именно искать - ответ найдешь в примерочной.

## С благо-шмотом

Тут все просто, тратим **1.5 екр** и просто меняем свою экипировку на новую. На сэкономленный кредиты можно купить набор рун для экипировки, чтобы было комфортнее играть.

## Руны и чарки

Думаю пришло время рассказать что это такое и с чем это едят.

### Руны

Руны - это специальные камни, которые можно вставлять в элемент экипировки для ее усиления. Подробнее про руны можно почитать [тут](#).

***Важно:** обрати внимание, что конкретному элементу экипировки соответствует своя руна. Ты не сможешь руну, которая предназначена для шлема вставить в оружие. Если уровень руны выше уровня предмета, то при вставке уровень предмета наследует уровень руны.*

В каждый элемент экипировки можно вставить 1 руну (исключения составляют двуручные оружия, в них можно вставить сразу 2 руны). При повторной процедуре старая руна исчезает и на ее место становится новая. Вытащить руну из предмета можно, но с потерей предмета.

***Важно:** есть платные способы достать руну из предмета с сохранением предмета.*

Руны, как и предметы обладают тем же качеством. Чем выше качество, тем больше характеристик в руне.

Руны получают после плавки вещей (слитков) в Храме знаний. Чем выше репутация Храма, тем более высокоуровневые вещи (слитки) ты можешь плавить. Также уже готовые руны можно купить на аукционе.

### Чарки

Чарки, они же свитки чарования. Наряду с рунами также могут быть вставлены в каждый элемент экипировки. Подробнее про чарки можно прочитать [тут](#).

***Важно:** механика очень схожа с рунами, конкретному элементу экипировки соответствует своя чарка. Чарки также имеют ранжировку по уровню и качеству.*

Если уровень чарки выше уровня предмета, то при вставке уровень предмета наследует уровень чарки.

Чарки вставляют ради 2 характеристик - это **профильная характеристика** и **защиты**. Профильная характеристика, а именно количество получаемых характеристик с чарки, зависит от уровня и качества чарки. Количество защит также зависит от уровня и качества чарки, но распределяется случайным образом.

В отличие от рун, чарки можно найти в различных пещерах после смерти ботов и они **P** качества. Улучшать качество чарок можно в специальных местах - кузницах. Три чарки одного качества можно улучшить до одной чарки следующего уровня качества при наличии [энергетического молота](#) и [оков сущности](#).

**Важно:** в текущих реалиях целесообразно улучшать качество чарок **только для 12 уровня**. Ликвидность всех остальных чарок очень низкая.

**Важно:** в двуручное оружие можно вставить только одну чарку, которая удвоит все свои характеристики.

Чарки, так же как и руны, можно доставать из экипировки, ценой самой экипировки. Есть возможность платно и бесплатно в определенные дни (по воле Ангелов) извлечь чарку с сохранением экипировки.

## Синергия

Важная механика для получения дополнительных характеристик. Механика работает идентично как для рун, так и для чарок. Подробнее [тут](#).

Суть, если встроить в экипировку руны (чарки) одного уровня и качества с одинаковыми характеристиками, то среднее значение этих характеристик прибавится к твоим.

Например, ты встроил в экипировку **12 рун** качества **VF** с характеристикой **+5% к мощности критического урона (МК)**.

**Важно:** в расчет синергии идет вся экипировка кроме оружия, щита и рубашки.

В итоге с рун ты получишь **+60% к МК**. Среднее значение от этого числа  $60 / 12 = 5\%$ , именно это значение и идет в синергию. Общее значение показателя МК, полученное с рун будет  $60\% + 5\% = 65\%$ .

**Важно:** расчет синергии всегда идет в сторону уменьшения. Если среднее значение будет **4.91%**, то в синергию пойдет **4%**.

Абсолютно все характеристики, которые есть в руне (чарке) подвержены синергии.

## Зарунка

При наличии свободных кредитов (особенно если играешь с благо и благо-шмотом) целесообразно на **9 уровне** вставить себе руны в экипировку, тем самым усилиться.

**Важно:** для экипировки из госа (с **9 уровня**) нет необходимости заниматься зарункой экипировки, поскольку при переходе на **10 уровень** вся экипировка будет продана обратно в магазин. И тут **2 варианта**, продавать с рунами, тем самым ты теряешь руны, либо извлекать руны, но ты теряешь экипировку, а следовательно и кредиты. Для благо-шмота нет необходимости сохранять экипировку, поскольку она будет абсолютно бесполезна далее.

Итак, ты решил сделать зарунку. Откуда брать руны - ты уже знаешь (аукцион). Какие руны куда вставлять ты тоже знаешь, осталось разобраться с характеристиками руны. Я не рекомендую покупать дорогие руны еще и высокого качества. Рекомендую остановиться на рунах **9 уровня** **VF** или **EF** качества. Ниже я приведу таблицу с желательными характеристиками для каждого класса.

Класс	Стоимость, кредитов
 Критовик	1) МК (5-6%) 2) Парирование (1-6%) / интуиция
 Уворот	1) Мощность колющего урона (5-6%) 2) Парирование (1-6%) / ловкость
 Силовик	1) Мощность рубящего урона (5-6%) 2) Парирование (1-6%) / сила
 Танк	1) Мощность дробящего урона (5-6%) 2) Парирование (1-6%) / сила
 Арбалет	1) Мощность дробящего урона (5-6%) 2) Сила
 Лучник	1) Мощность колющего урона (5-6%) 2) Ловкость
 Маги	1) Профильный урон 2) Интеллект (скорее всего ты такие руны не найдешь)

Зарунка тебя значительно усилит и сделает более комфортным прохождение пещер.

## Зачарка

Чарки **9 уровня** качества **R** или **VR** не очень дорогие и если есть возможность, то можно их вставить в экипировку **9 уровня**, тем самым увеличив свою характеристику

и немного защит. Но потом возникнет дилемма, ведь вытащить из вещи и руну, и чарку бесплатно тяжело.

**Важно:** это можно сделать, но **2 раза в году, в день рождения БК и в новогодние праздники**. Тебе нужно будет сначала вытащить бесплатно чарку, а потом вытащить руну, сломав экипировку.

Если подгадать под эти дни, то можешь попробовать. Ведь чарки понадобятся в комплекте **10 уровня**.

## Пещеры

Я очень надеюсь, что ты успел выполнить квест на склонность (пещерную), если нет, то ничего страшного, будет немного сложнее.

Пещеры есть практически во всех городах. Общую информацию о пещерах можно посмотреть [тут](#). В пещере обитают NPC, при убийстве которых есть вероятность получить лут. В качестве лута может быть пещерная экипировка, чарки, пещерные ресурсы и прочее. Для выполнения некоторых заданий в БК требуются пещерные ресурсы, поэтому с пещерами ты столкнешься в любом случае.

## Зачем копать пещеры?

### Заработок

Пещеры - это источник кредитов, если знаешь что копать. Пещерную экипировку, полученную после убийства NPC, можно продавать в гос или менять на [вампумы](#). Это валюта, за которую можно покупать [слитки](#) для плавки их на руны. Также эти слитки можно продавать другим игрокам. Помимо экипировки можно собирать чарки, эликсиры здоровья/маны. Вообще заработку в пещере можно посвятить отдельную главу, но в данный момент ограничимся этими знаниями, поскольку более сложные способы заработка открываются на более высоких уровнях.

### Репутация

Пожалуй самое главное из-за чего следует копать пещеры. В каждой пещере есть возможность взять задание. При выполнении задания ты повышаешь репутацию этого города. При достижении определенного уровня репутации и выполнении особого задания, ты получишь рыцарку этого города и [награду](#). Помимо статусной репутации в ряде пещер ты получаешь расходуюмую награду и это то самое, из-за чего следует выкопать ряд пещер.

Расходуемая награда общая и складывается от репутации всех пещер, за которые эта награда предусмотрена.


**Важно:** понять в какой пещере можно получить расходуюмую награду можно посмотреть [тут](#). Награда общая для всех классов (даже если класс еще не открыт).

Эту награду можно потратить у входа в пещеру (любую). А потратить ее можно на перманентное увеличение характеристик, умений и особенностей. Если особенности нас не очень интересуют, то на первых двух стоит остановиться.

На **12 уровне** можно потратить всю награду, но нельзя приобрести более **40 характеристик** и **12 умений**. Однако и тут не все просто, имея максимальное количество расходуемой награды **нельзя одновременно приобрести 40 характеристик и 12 умений**, тебе просто не хватит награды. Придется чем-то жертвовать.

Для тебя, на данном этапе, актуальными являются **характеристики**, их и покупай. На **12 уровне** есть свои особенности, которые требуют от некоторых классов покупать **11 умений**.

## Какие пещеры копать?

Все зависит от твоей экипировки и зарунки. На **9 уровне** можешь попробовать **3 пещеры**. В  **Angels city (бездна)**,  **Sand city (пещера мглы)** и  **Sun city (грибница)**. Из этих пещер наиболее прибыльной будет **грибница**. Каждый поход в пещеру отнимает у тебя **риск**. Риск восстанавливается сам по себе, также есть сторонние способы его восстановления. К вышесказанному, еще есть лимит посещения пещер в сутки. Например в **бездну** (без благо) можно спуститься 3 раза в сутки. Поэтому при накоплении шкалы риска следует ее потратить на посещение пещеры, чтобы в дальнейшем он продолжил восстанавливаться, пока ты занимаешься своими делами.

## Что дальше?

Продолжай ходить в излом, повышай репутацию в пещерах. Обязательно пройди квест на склонку (если еще не прошел). Участвую в хаотических боях и поднимай **10 уровень**. **10 уровень** будет очень важным.

## Итог

1. Получи склонность.
2. Комай пещеры.
3. Если есть возможность, вставь руны в экипировку.


## 10 уровень

Ты дошел до еще одной точки, где игра для тебя колоссально меняется. Обо всех аспектах ниже, но сначала давай про экипировку.

## Экипировка

### Без блага-шмота


С помощью все той же [таблицы опыта](#) вычисляем, что за весь 9 уровень ты получишь **2651 кредита** (без учета **1400 кредитов**, который мы получили за достижение 9 уровня) плюс **2400 кредитов** за переход на **10 уровень**. Получаем **5051 кредит**. Сюда же можно будет добавить стоимость продажи комплекта **9 уровня**, это примерно **1300-1400 кредитов**. Итого получаем **6400 кредитов**.

По традиции рассчитаем стоимость полной экипировки  **критовика** (для остальных классов примерно та же стоимость) из госа.

Элемент экипировки	Стоимость, кредитов
Шлем	305
Наручи	228
Броня	635
Пояс	228
Сапоги	242
Поножи	242
Перчатки	254
Кольца	152 * 3
Ожерелье	355
Серьги	292
Оружие	331 * 2
<b>Итого</b>	<b>3899</b>


Считаем и видим, что количество кредитов, которые мы можем потратить за весь **9 уровень** - **2501 кредит**.

### С благо-шмотом


На **10 уровне**, как я говорил [ранее](#), условия для благо-шмота меняются. Теперь минимальный уровень блага должен быть не ниже 3 , а обновление экипировки тебе выйдет в **15 экр**.

Но есть и преимущества, у тебя должно остаться достаточное количество кредитов для зарунки/зачарки (если ты это еще не сделал). И в этой экипировке ты будешь играть вплоть до **12 уровня**.

## Лига мастерства

Итак, на **10 уровне** ты можешь полностью забыть про хаотические бои. Теперь твой основной тип боев - [лига мастерства](#) (лига). Проводится она в  **East city**. За каждый бой тебе будут начислять/снимать рейтинг. При достижении определенного рейтинга ты переходишь в следующую лигу. При достижении **10 побед** каждую пятницу тебе на почту выдают **награду лиги** и сбрасывают счетчик побед (но не рейтинг).

***Важно:** обрати внимание по каким дням и в какое время проводится лига.*

С этого момента начинается твоя подготовка к **12 уровню**. Да, именно сейчас. Для **10 и 11 уровней** количество ежедневных боев в лиге неограниченно. Чтобы подать заявку нужно в  **East city** зайти в колдовской мир или таверну, перейти во вкладку поединки "**1 на 1**".

***Очень важно:** твоя цель не дойти быстро до 12 уровня, а правильно к нему подготовиться!*

Теперь давай поговорим об этой подготовке.

## Кровавые цехины

[Кровавые цехины](#) (КЦ) - еще одна валюта, которую можно потратить в [магазине кровавых цехинов](#). Чтобы попасть в магазин должен быть выполнен [квест на карманного лича](#). Экипировка (кроме оружия) **R** качества для **11 и 12 уровня** покупается именно там, за кровавые цехины.

***Важно:** не трать КЦ на экипировку **11 уровня**, копи на **12**.*


Теперь внимание, чтобы купить экипировку на **12 уровень** за КЦ тебе нужно **5500 КЦ!** Это очень много, но в этом комплекте тебе будет, относительно комфортно, начинать свой путь на **12 уровне**.

Как получить КЦ? В боях. В твоем случае - это лига. Твоя задача набить **1000 урона** и за это тебе дадут **1 КЦ** (в независимости от исхода боя). За каждые последующие **100% здоровья** противника ты будешь получать дополнительный КЦ.

***Важно:** в хаотических боях КЦ не дают!*

В сутки есть ограничение на КЦ, **не более 10 штук**. Следовательно тебе нужно **550** дней, чтобы купить комплект **R** качества. Но, этот лимит можно увеличить и я настоятельно тебе рекомендую приобрести в магазине 🍌 "Березка" [пожиратель крови](#). Он увеличит лимит КЦ на **25**.

***Важно:** если у тебя есть благо, то при наличии пожирателя лимит дополнительно увеличивается на +5 за каждый уровень благо.*

Если ты играешь с благо  и купил пожиратель крови, то твой суточный **лимит КЦ** **станет 50**. И теперь тебе надо не **550** дней, а **110** для покупки комплекта **R** качества. А поскольку количество боёв в лиге для твоего уровня неограниченно, то это прекрасная возможность выбивать суточный лимит.

## Рубашка

Мы поговорили про КЦ, мы выяснили как и где их получить. Теперь остается понять как начать набивать **1000 урона** и **побеждать** (желательно).

Есть элемент экипировки, о котором мы еще не говорили - это рубашка. Сама по себе рубашка - это просто еще один элемент экипировки, который одевается под броню. Но у этого элемента есть возможность встроить [заговоры](#) (барьеры).

Если ты каждый день ходил в излом хаоса, о котором я писал [выше](#), то у тебя в инвентаре уже должны были скопиться трофеи после убийства [уникальных монстров](#), а также образцы, которые ты получаешь после излома. Используя трофеи и образцы, можно у Шеалы приобрести эти самые заговоры и встроить в рубашку. Количество барьеров, которые можно встроить в рубашку, зависит от качества этой рубашки. В рубашку **R** качества можно встроить **1 барьер**, в **VR** - **2 барьера**, в **ER** - **3 барьера** и так далее.

***Важно:** не важен уровень рубашки, важно ее качество!*

## Барьеры

Как работает барьер в рубашке. Для этого мне надо привести тебе ситуацию из боя. Представь, что у тебя есть рубашка **R** качества с **1 барьером**. В бою тебе наносят **1000 единиц урона**. И вместо того, чтобы отнять у тебя **1000 здоровья** это число записывается в барьер, при этом твое здоровье как было полным, так и остается. В следующем размене тебе наносят **500 единиц урона**. Это число сравнивается с тем, которое у тебя записано в барьере, если оно **меньше**, то число в барьере не изменяется, а от твоего здоровья отнимается **500 единиц**. Вторая ситуация, тебе наносят **1200 единиц урона**. Это число **больше** чем то, которое в барьере. Следовательно, число в барьере перезаписывается на новое (**1200**), а от твоего здоровья отнимается число, которое было записано в барьере ранее (**1000**). При наличии большего количества барьеров в рубашке все повторяется, только сравнение идет с каждым барьером.

Я думаю ты уже понял насколько это повышает твою выживаемость в бою. Я настоятельно рекомендую тебе приобрести такую рубашку и встроить в нее заговоры.



## Какую рубашку выбрать?

Как я уже сказал, уровень рубашки не имеет для тебя сейчас особого значения. Покупай ту, которая тебе по карману.

В идеале взять рубашку **10 уровня** качества **ER**, но ее стоимость достигает **120 екр**, что весьма дорого. Тебе же пойдет рубашка **8 уровня** качества **VR** за **30 екр**. Два барьера существенно увеличат твою выживаемость.

## Пещеры

В этом же городе есть одна из самых прибыльных и доступных тебе пещер - [обитель древних](#) (ОД). Пещера довольно большая, но очень прибыльная. Основной доход - это переработка вещей, которые мы находим в пещере, в вампумы и продажа кредитума в гос. Отличительная особенность этой пещеры от остальных, чем выше твой уровень, тем сильнее NPC. Поэтому имеет смысл копать эту пещеру до **12 уровня** (по крайней мере 1 этаж). Если ты играешь в благо-шмоте, то при наличии зарунки и зачарки эта пещера не вызовет у тебя проблем и принесет тебе солидный доход.

Что касается остальных пещер, то вполне можешь попробовать  **Demons city** ([катакомбы](#)) и  **Moon city** ([Пещера тысячи проклятий](#)) . [Катакомбы](#) будут более прибыльной.

## Питомец

[Ранее](#) я рассказывал про обычных питомцев, пришло время рассказать про [редких](#). Их 4 типа - **рысь** (для воинов и стрелков), **древний филин** (для магов), **кецалун** (для всех) и **дракон** (для всех).

**Дракон** дает лучшее усиление для тебя в бою, но стоит огромных денег и его не бесплатно содержать.

**Кецалун** - слишком (пока что) уникальный. Их всего несколько в игре.

Нас интересуют **рысь** и **древний филин**. Они станут прекрасной заменой для твоего текущего питомца. Чтобы их получить надо использовать свиток призыва [рыси \(древнего филина\)](#), или купить уже прокаченного зверя на аукционе. Чтобы получить свиток, надо попасть в магазин лепрекона и иметь у себя **100 золота леса** (валюта волшебного леса). Как вариант можно купить свиток на аукционе. Но купить свиток - это пол беды, тут важно понимать, как добывать еду для этого питомца. Тебе надо иметь 2 вещи в инвентаре - [дневник охотника](#) и [набор капканщика](#). Имея эти 2 вещи можно начинать [охоту](#), в которой ты добываешь провиант для своего питомца.

Все эти свитки, вещи можно купить на аукционе за кредиты, но также их можно купить за [золото леса](#) в волшебном лесу. Чтобы начать получать золото леса, нужно пройти [длинный квест](#). После прохождения квеста ты каждый день будешь получать по **3-4**

**золота леса**, что обеспечит тебя бесконечным провиантом для твоего питомца. Квест советую пройти, поскольку провианта потребуется много, очень много.

## Хоромы

Пора переехать из своей лачуги в более престижное место. Хоромы. Основная причина, по которой стоит туда переехать - это подвал с Бонсаем. Нужно будет выполнить квест про Бонсай, но об этом ниже.

***Важно:** мебель для хором покупай на аукционе, там она стоит копейки.*

## Гриб Хаоса

Если ты получил первую рыцарку  **Sun city**, то в награду тебе должны были дать Вечный гриб **EF**, который впоследствии можно улучшить до [Гриба Хаоса](#) **ER**. Сам процесс улучшения не сложный, но времязатратный. Нет никакой гарантии, что гриб, который ты получишь полностью подойдет твоему классу, но тебе в данный момент это и не надо. Тебе нужно усиление от этого гриба.

Использовать усиление от этого гриба можно **4 раза в сутки**. Время усиления - **45 минут**.

Если нет возможности сделать Гриб Хаоса, то можно просто его купить на аукционе. Крайне рекомендую приобрести этот предмет.

## Лягушка

Купи на аукционе икринку, при использовании у тебя появится [лягушка](#). Лягушку нужно купать каждый день в фонтане одного из городов. После купания она даст тебе монеты и усиление.

***Важно:** можно в качестве усиления брать "исцеление". После каждого боя будет восстанавливать полностью твое здоровье и ману. Усиление длится **4 часа**. Идеальное усиление для лиги, чтобы не ждать, пока твое здоровье восстановится после боя.*

***Важно:** если сейчас зима, то на аукционе есть морозные икринки, они стоят гораздо дешевле.*

А монеты можно будет потратить на сундуки с наградами у лягушки.

## Квесты

1. Советую выполнить квест про [Бонсай](#), это дерево, жертвуя по **10 КЦ** каждые **7 дней** этому дереву есть [вероятность](#) получения "Векселей на екр", которые можно продать в магазин 🍷 "Березка" и получить екр на свой счет.
2. Квест на [золото леса](#).

3. Улучшение Вечного Гриба до [Гриба Хаоса](#). (если уже получена первая рыцарка



## Что дальше?

Купи свиток призыва редкого питомца, дневник охотника и наборы капканщика на аукционе. Твои бои - это лига. Основная задача набить минимум по **1000 урона** в бой для получения **КЦ**. Выпускай своего питомца каждый бой в лиге, тем самым ты минимизируешь получение опыта за бой и прокачаешь своего питомца. Твоя задача - копить **КЦ** к **12 уровню**. Тебе нужно как можно больше накопить **КЦ** до **12 уровня**. Попробуй сходить в **ОД**, если будет комфортно там, то это твой источник доходов. Купи, по возможности, рубашку и пожиратель крови. В рубашку встрой заговоры. Выполняй квесты и иди не спеша к **11 уровню**.

## Итог

1. Купи рубашку и пожиратель крови (**30 екр + 20 екр = 50 екр**).
2. Прокачивай персонажа только в лиге.
3. Продолжай копать пещеры и распределять расходую награду.
4. Попробуй побегать по ОД, эта пещера тебе принесет неплохой доход.
5. Выполняй квесты.
6. Арендуй хоромы.
7. Сделай (купи) Гриб Хаоса.
8. Купи икринку и купай лягушку каждый день.
9. Поскольку квест на получения золота леса довольно большой, то можешь купить свиток призыва, дневник охотника и наборы капканщика на аукционе. После прохождения квеста необходимость покупать наборы капканщика на аукционе исчезнет.


## 11 уровень

### Экипировка

#### Без блага-шмота

На **11 уровне** дела с кредитами обстоят совсем плохо. С помощью все той же [таблицы опыта](#) вычисляем, что **за весь 10 уровень** ты получишь **4400 кредита** (без учета **2400 кредитов**, который мы получили за достижение **10 уровня**). Итого у нас на **весь 10 уровень** есть чистыми **2000 кредитов**.

**Важно:** на **10 уровне** 10 ап является последним апом, за который дают кредиты.

Продажа комплекта **10 уровня** принесет около **1800 кредитов**, итого в сухом остатке имеет **3800 кредитов**. И это без учета расходов на ремонт, квесты и прочие вещи на **10 уровне**. По традиции рассчитаем стоимость полной экипировки  **критовика** (для остальных классов примерно та же стоимость) из госа.

Элемент экипировки	Стоимость, кредитов
Шлем	397
Наручи	297
Броня	827
Пояс	298
Сапоги	313
Поножи	314
Перчатки	330
Кольца	199 * 3
Ожерелье	463
Серьги	380
Оружие	430 * 2
<b>Итого</b>	<b>5076</b>

**5076 кредитов** выйдет комплект с госа. Довольно дорого, но на данном этапе у тебя должен быть заработок с пещер, чтобы покрыть разницу в кредитах. Обрати внимание на аукцион, какие-то элементы экипировки ты сможешь купить там и они будут дешевле, чем в госе (но гораздо качественней).

### С благо-шмотом

Тут все без изменений. Единственное, можешь обновить оружие. На **11 уровне** можно купить на аукционе оружие с Немодатка. Это оружие **11 уровня** качества от **EF** до **ER**. Настоятельно советую подкопить кредиты и взять качество **ER**.

Особенность этого оружия - повышенный урон всем NPC в пещере. Стоимость оружия довольно высокая, но это оружие станет твоим основным на **12 уровне**, поэтому имеет смысл обновить его сейчас (естественно при наличии кредитов).

Список оружия для каждого класса:

Класс	Оружие
-------	--------


 Критовик	<a href="#">Клинок Демонической Кровожадности</a>
 Уворот	<a href="#">Жало Демонической Изворотливости</a>
 Силовик	<a href="#">Топор Демонической Ненависти</a>
 Танк	<a href="#">Молот Демонической Неукротимости</a> <a href="#">Щит Демонической Неукротимости</a>
 Арбалет	<a href="#">Арбалет Демонического Натяжения</a>
 Лучник	<a href="#">Лук Демонической Точности</a>
 Маги	<a href="#">Посох Демонических Тайн</a>

## Что дальше?

На этом уровне продолжай делать все то, что делал на **10 уровне**. Копай **ОД**, копи **КЦ**. Этот уровень один из самых долгих и тебе, возможно, стоит на нем задержаться. **ОД** - должен стать твоим основным источником кредитов и чем лучше ты подготовишься к **12 уровню**, тем проще тебе там будет начинать. Как я вижу переход на **12 уровень**. Не меньше **4000 КЦ**, **оружие с Немодатка**, **20000 кредитов**.

**Важно:** оружие с Немодатка, после того, как его наденешь, нельзя будет продать. Подойди ответственно к выбору игрового класса и, как следствие, покупке оружия Немодатка.

**Важно:** если кредитов перед переходом на **12 уровень** не так много, то не стоит их тратить на это оружие. Лучше их потратить на зарунку/зачарку, а оружие купить в


Храме Ангела, который в  **Capital city**. Это оружие обойдется в **1800 кредитов** (за 2 меча).

## Итог

1. Финишная прямая к **12 уровню**. **4000 КЦ**, **оружие с Немодатка**, **20000 кредитов** твой ориентир.

## 12 уровень

Ну вот ты и добрался до заветного **12 уровня**. Добро пожаловать на *Олимп*, для тебя игра только начинается. Буквально пару советов на **12 уровне**.

- Каждый день в **13:00** и **21:00** по игровому времени ходи на [турнир](#) - "Королевская битва [12]" в  **Capital city**. Тебе необязательно побеждать, главное провести бой. За это тебе будут давать жетоны доблести, за которые можно покупать и улучшать плащ.
- По достижению последнего апа на **12 уровне** появится новая шкала - [превосходство](#). Очень удобно прокачивать превосходство на [тренажере](#) в выходные дни и праздники БК.
- Вставь в свою экипировку **12 уровня** [регалии](#).
- Купи на аукционе [Корону Подземного Сияния](#) (смотри, чтобы была не голодная).
- Обращай внимания на [праздники](#) в БК.
- Советую почитать про [теневую экипировку](#).
- Новая ежедневная активность - городские боты ([безумные маги](#), [трупожор](#), [bugar](#)). За валюту, полученную от ботов, покупают сумки, которые обязательны на **12 уровне**. ([Мешок Хранителей Лесного Покоя](#), [Сумка изумрудных запасов](#), [Большая сумка для трупов](#)).
- Участвуй в [викторинах](#).
- Участвуй в конкурсах, которые проходят в официальной группе БК во ВКонтакте.
- Перед тобой открыты все пещеры, самое время получить распределяемую награду.
- Копай, становись сильнее, находи друзей, карай врагов и завоевывай БК!

## Эпилог

Ну вот и подошел к концу гайд. Я постарался описать большинство основных моментов на каждом этапе развития в строгой последовательности с их необходимостью. В БК очень много информации и она должна подаваться порционно. Надеюсь я помог тебе сложить общую картину игры. Тебе еще многое предстоит узнать. Например, я не затрагивал клановую тематику, хотя она считается очень важной. Вообще социальная составляющая игры стоит на 1 месте, но как я могу рассказывать про то, чего не знаю? Но я уверен, что найдутся люди в игре, которые с удовольствием тебе расскажу про это. Моя же цель была заложить фундамент и подготовить тебя к **12 уровню**. Я рассказал все, что знаю, все, через что прошел сам, перечитывая сотни листов гайдов. Все ссылки, которые были доступны при прочтении гайда, я оставлю в самом конце.

Ниже я приведу небольшой словарь сленга, чтобы читая чат или форум, ты понимал о чем идет речь.

Спасибо, что дочитал до конца.

## Сленг БК

**АП** - одна из ступеней перед новым уровнем.

**Баф** - игровое усиление персонажа.

**БК** - бойцовский клуб.

**Благо** - благодать алхимика.

**Благо-шмот** - элемент экипировки, который можно носить при наличии соответствующего уровня благо.

**Болванка** - слиток для плавки на руны.

**БЧ** - бои чести.

**ВДА (алка)** - верховный демон алчности

**ВДГ (гнев/гордыня)** - верховный демон гнева или гордыни

**Вынос** - продажа ассортимента, купленного за екр, с помощью местной валюты (кредиты)

**ГД** - город древних.

**Геройка** - сражение, которому присвоен статус "героическое сражение".

**Гос** - городской магазин.

**Дроп** - выпадение вещей.

**ЕКР** - еврокредит. Валюта Алхимиков.

**Закалка** - баф из ледяной пещеры.

**ЗОМ** - защита от магии.

**ЗОУ** - защита от урона.

**Интел, инта, ловка, сила** - название характеристик персонажа интеллект, интуиция, ловкость и сила соответственно.

**Квест** - задание.

**Кинетика** - свиток "Кинетический барьер".

**Колка, рубка, дробь, режка** - название профильных характеристик колющий, рубящий, дробящий и режущий соответственно.

**Колотые** - прием "колотые раны".

**Копать пещеры** - убивать монстров в пещере с целью получения награды.

**КЦ** - кровавые цехины.

**Лига** - лига мастерства.

**Мариновать** - умышленно затягивать бой.

**МК** - мощность критического урона.

**Множка** - сбор группы с целью увеличить количество жемчужин (алчности, гнева, гордыни).

**Мясо** - прием силовика "Мясорубка".

**Напа** - свиток нападения.

**Нелеч** - неизлечимая (обычными свитками) травма

**Обмен демонами** - поход в пещеру Катакомбы с кем либо, для взаимного вызова демонов друг другу.

**ОД** - обитель древних.

**Отмор** - отморозок (NPC).

**Парир** - парирование.

**ПМК** - против мощности критического урона.

**Подава** - подавление защиты от магии.

**Порезы** - прием критовика "глубокие порезы".

**Разгадка** - прием "разгадать тактику" / "раскрыть намерения".

**Руна** - камень, который встраивается в элемент экипировки для увеличения первичных и вторичных характеристик.

**Тень** - сделать теньевую копию своей экипировки.

**Треха** - свиток нападения с неизлечимой травмой на 3 дня.

**УБЧ** - уличные бои чести.

**Уник** - предмет, качества **U**

**Хаоты** - хаотичный бой.

**Чарка** - свиток чарования, который встраивается в элемент экипировки (кроме рубашек) для увеличения первичных характеристик и вторичных характеристик.

**Чарка пустышка** - чарка с минимальными параметрами защит.

**Шансить** - изменять параметры чарки.

**НРС (бот)** - неигровой персонаж.

## Полезные ссылки

1. [Таблица опыта персонажа](#)
2. [Список заданий "Старого учебника"](#)
3. [Ежедневные задания](#)
4. [Новости о новой системе наставничества](#)
5. [Классовые бонусы от характеристик](#)
6. [Примерочная БК](#)
7. [Бонусы таверны за ежедневную активность](#)
8. [Магазин "каморки Луки"](#)
9. [Благодать Алхимика](#)
10. [Еврокредиты](#)
11. [Общая информация о классах](#)
12. [Combats tools](#)
13. [Combats mobile](#)
14. [Питомцы](#)
15. [Бафы питомцев](#)
16. [Задания Луки](#)
17. [Справочник Городских порталов](#)
18. [Квест "Бутерброд для Ниголи"](#)
19. [Бонусы склонностей](#)
20. [Установка икон, молитвы и репутация](#)
21. [Пример диалога с Повелителем Воды](#)
22. [Квест "Лич-Секретарь"](#)
23. [Руны и Храм Знаний](#)
24. [Излом Хаоса](#)

25. [Книжный магазин Capital city](#)
26. [Агата](#)
27. [Пещера Бездна](#)
28. [Пещеры Мглы](#)
29. [Общая информация о рунах](#)
30. [Общая информация о чарках](#)
31. [Энергетический молот](#)
32. [Оковы сущности](#)
33. [Синергия рун и чарок](#)
34. [Пещерная награда и репутация](#)
35. [Вампум](#)
36. [Магазин "Лавка забытых мастеров"](#)
37. [Пещера Грибница](#)
38. [Риск](#)
39. [Лига мастерства](#)
40. [Кровавые цехины](#)
41. [Магазин "Кровавых цехинов"](#)
42. [Пожиратель крови](#)
43. [Свитки заговоров в рубашку](#)
44. [Уникальные монстры Излома Хаоса](#)
45. [Пещера Обитель древних](#)
46. [Пещера Катакомбы](#)
47. [Пещера Тысячи Проклятий](#)
48. [Редкие питомцы](#)
49. [Свиток призыва Рыси](#)
50. [Свиток призыва Древнего Филина](#)
51. [Дневник охотника](#)
52. [Набор капканщика](#)
53. [Охота в БК](#)
54. [Золото Леса](#)
55. [Квест для получения Золота Леса](#)
56. [Гриб Хаоса](#)
57. [Лягушка-Путешественница](#)
58. [Квест "Заболевший Бонсайчик"](#)
59. [Общая информация о Бонсайчике](#)
60. [Клинок Демонической Кроважадности](#)
61. [Жало Демонической Изворотливости](#)
62. [Топор Демонической Ненависти](#)
63. [Молот Демонической Неукротимости](#)
64. [Щит Демонической Неукротимости](#)
65. [Арбалет Демонического Натяжения](#)
66. [Лук Демонической Точности](#)
67. [Посох Демонических Тайн](#)
68. [Турниры для 10-12 уровней БК](#)
69. [Превосходство](#)
70. [Тренажер](#)

71. [Регалии](#)
72. [Корона Подземного Сияния](#)
73. [Календарь событий в мире БК](#)
74. [Теневая экипировка](#)
75. [Безумные маги](#)
76. [Трупожор](#)
77. [Бугаг](#)
78. [Мешок Хранителей Лесного Покоя](#)
79. [Сумка изумрудных запасов](#)
80. [Большая сумка для трупов](#)
81. [Викторины в БК](#)