

Ежедневные ПОХОДЫ

Походы рассчитанные на группы от 3 до 6 человек

- [Героический вызов судьбы](#)
- [Вторжение древних](#)
- [Захват Земли Забвения](#)
- [Подземный город](#)

Героический вызов судьбы

Героический вызов судьбы (сокр. **ГВС**) - это ежедневное задание на прохождение одного из высокоуровневых походов. Квест можно получить у Генри в Хоссингере, возле Зала Славы, если уровень персонажа выше 75го. Выполненный квест сдавать нужно Генри. Получить задание можно только в промежуток времени 00:00-23:00, а выполнить и сдать нужно до 23:50, иначе квест пропадёт автоматически.

Квест появляется отталкиваясь от времени Вашего компьютера, если Вы живёте, например, в Украине или в Беларуси, то квест станет доступен в 01:00 по мск.

Виды квеста

Чтобы выполнить задание, нужно пройти данж. Ежедневно данжи меняются.

- [Случайный поход вызов III](#) - Для персонажей 75+ уровня.
- [Окрестности Пика Стихий](#) - Для персонажей 85+ уровня. Для выполнения задания нужно пройти легкую версию данжа и убить **Тень Жакки**.

Для персонажей одинаковой уровневой категории задание одинаковое.

Награды

За выполнение квеста игрок получает:

- Большое количество [опыта](#),
- 50 очков Славы героя, а так же случайный свиток [закаливания](#) синего или фиолетового качества
- Осколок закаливания/Эссенцию закаливания.

Кроме этого, есть небольшой шанс на получение [Метеоритного кристалла](#).

Вторжение древних

Древние идут!

Ежедневно на свободные острова нападают Древние - бесстрашные бойцы Первого отряда и Шестого легиона. Об их появлении всех игроков оповещают в мировом чате. После оповещения на свободных островах в течение получаса можно будет встретить НПС **Нага-покровителя**, **Командира ледозубов** и **Жабуля-вожака**. С их помощью отряд храбрецов может отправиться в один из трёх походов, в которых можно получить щедрую награду в виде опыта, веры, самоцветов 1 (а при некоторых условиях даже 2 и 3 уровней), фиолетовых свитков переоценки и нумий.

Расписание

Событие длится 30 минут и происходит каждый день в:

00:00-00:30,
04:00-04:30,
08:00-08:30,
13:00-13:30,
17:00-17:30,
21:00-21:30.

Как отправиться в поход

[Диалог с нпс нападение древних.png](#)

Через любого из НПСов отряд игроков в количестве от 3 до 6 игроков может отправиться в поход. Допускаются игроки 40 уровня и выше, но рекомендуемый уровень для похода: 75+.

Заводит в поход лидер отряда, пообщавшись с одним из НПСов. Сразу же после захода "использованный" НПС на текущем канале исчезает и больше не появляется до следующего "сеанса".

Попасть в локацию похода можно только находясь в рядом с лидером группы в момент "завода".

Самостоятельно или повторно попасть в уже открывшийся заход невозможно.

Если:

- В походе были уничтожены все 60 мобов
- И только после этого был побежден босс
- Этот является не более чем 7 заходом одного типа в течение дня
- И в более ранний день этой же недели игрок не заходил через НПСа этого же типа, или заходил, но не более 6 раз

То игрок кроме возможности покрутить рулетку получит бонус - закрытую коробку с сокровищем. Эти коробки и есть основная цель походов! Вид сокровища определяется типом НИПа, через которого осуществлялся заход

- Выйдя из захода, группа может зайти в новый через другого НПСа, такого же или другого вида. И так в течении получаса, пока они не исчезнут.

Ограничения походов

ВНИМАНИЕ! Существуют следующие ограничения:

1. Всего в неделю можно получить по 7 коробок с бонусами каждого типа.
2. Всего в день можно сделать 99 заходов через нип-ов любого типа.
3. Существует вариант похода фулл - когда игроки за раз проходят максимум заходов. Но призовые коробки при этом будут получены только в первых 7. Поэтому в последующих заходах на мобов можно не отвлекаться и бежать прямо к боссу.
4. В неделю можно прочитать максимум 10 книг веры или опыта, выпадающих из коробок. При этом не важно, получили ли вы книги из коробок или купили на аукционе, или часть получили, а остальные купили - прочитать сможете все равно не более 10.
5. При этом если у вашего персонажа на момент открытия коробки 145 или более активности - то награда будет незакреплённой и есть шанс что более щедрой. Рекомендуется открывать коробки только после накопления нужного количества активности.
6. Все НПСы, которых не использовали для входа, исчезают через полчаса после появления.

Прохождение похода

[Дорога_нападение_древних.png](#)

Все три вида похода идентичны по механике прохождения:

Игроки появляются на старте в начале мини-локации, вид которой зависит от того НПС, через которого группа попала сюда. В локации находится ровно 60 мобов, уровень которых близок к среднему уровню игроков в группе, а так же один босс. Все они выглядят так же, как "заводящий" НПС. Мобы считаются квестовыми, опыт и вера за них не режутся

[Вторжение_карта.png](#)

Где искать НПСов

Игроки движутся вперед, вместе, или разделяясь по разным сторонам, убивают мобов для завершения квеста, затем получают квест на убийство босса. В качестве награды игрок получает коробочку с наградой, соответствующую типу вторжения (всего 21 в неделю, по 7 каждого вида).

Важный момент!

Если босс будет убит раньше, чем будут уничтожены все 60 мобов - коробка выдана не будет.

Виды походов

Существует три разных вида древних жителей моря. Они отличаются видом "заводящего" в поход НПСа, местностью, где происходит действие похода, а главное - наградой.

[Жабуль_вожак.png](#)

Жабули

Чаще всего можно встретить возле мнемолитов Острова пиратов, Старой лесопилки и Алых рифов.

Тип награды: книги опыта.

За убийство мобов внутри данжа дают повышенное количество опыта

[Жабули_схема.jpg](#)

(рекомендуется использовать свитки опыта).

Для ускорения прохождения рекомендуется разделиться чтобы собирать мобов "кучками" и убивать параллельно, а не последовательно, а затем собраться у босса. Рекомендуемые траектории и точки остановок - на схеме справа. Из-за большой разницы высот провести мобов от входа и до самого босса не выйдет: отагрятся.

[Командир_ледозубов.png](#)

[Ледозубы_схема.jpg](#)

Ледозубы

Чаще всего можно встретить возле мнемолитов Острова пиратов, Старой лесопилки и Алых рифов.

Тип награды: книги веры.

За убийство мобов внутри данжа дают повышенное количество веры (рекомендуется использовать молитвы для удвоения получаемой в походе веры).

Здесь рекомендуется сделать всего одну остановку - сразу за поворотом. В ворота ледозубы, идущие от подножия холма, не войдут: отагрятся. В то время как часть группы остановится в этой точке - остальные могут зайти в крепость и собрать оставшихся мобов в одну большую кучу.

[Нага_покровитель.png](#)

[Наги_схема.jpg](#)

Наги

Чаще всего можно встретить на острове мастеров.

Тип награды: нумии, самоцветы 1, 2, 3 уровня, фиолетовые свитки переоценки. Место действия - плоское озеро, мобы не отагриваются. Рекомендуется собрать всех и начать убивать вместе с боссом. Лучше всего сделать это, разделившись на игроков, идущих по правому и левому краю замёрзшего озера.

Важный момент!

1. До начала похода желательно распределить роли - кто бежит слева, кто справа и т.д.
2. 1-2 игрокам желательно бежать сзади, контролируя возможное отагривание мобов.
3. Не стоит соревноваться в скорости бега, обгоняя впереди бегущего персонажа, особенно если это агрящий персонаж. Мобы могут отагриться. Так же стоит быть осторожнее с навыками "ветерка" - слишком быстрый бег агрящего персонажа может привести к тому, что часть мобов не будет успевать и, соответственно, станет отагриваться.

Награды за поход

[Книга_из_наград_ледозубов.png](#)

[Награда_ледозуб.png](#)

[Книга_опыта.png](#)

В качестве награды за квест на убийство босса игрок получает коробку с наградой. Тип коробки, а, следовательно, её содержимое зависит от вида похода. Как получить, так и вскрыть в неделю можно лишь 7 штук каждого вида.

[На сайт игры](#)

Захват Земли Забвения

Общие сведения о походе

 unknown

Легион Штормов захватил большую часть эйры, но его экспансия не окончена! На очереди **Эльдарами** только в ваших силах остановить неустанное продвижение Забытого Легиона. Если твой уровень достиг 30, то собирай группу боевых соратников (от 3 до 6 в группе) и отправляйся на поиски НПС Захватчик на полуострове Эльдарам и нанеси повергающий удар силам захватчиков. Вы можете позвать с собой высокоуровневых друзей для помощи. Поход доступен 10 раз в день. В качестве награды вы получите опыт и возможность покрутить рулетку с полезными для развития призами. Но обо всем по порядку.

Вход в поход

 unknown

Для того чтобы войти в поход вам необходимо найти НПС

Захватчик на территории локации Эльдарам и глава отряда в диалоге с ним отправляет весь свой отряд в бой. Если это не первый поход в данном составе, то необходимо сделать сброс похода в меню отряда (правой кнопкой мыши по иконке своего персонажа). НПС появляется на всех каналах в следующие периоды времени:

00:00-00:30,
04:00-04:30,
08:00-08:30,
13:00-13:30,
17:00-17:30,
21:00-21:30.

Если во время входа в поход ваш отряд состоит из менее чем 3х человек или рядом с НПС находится менее 3х персонажей, или их уровень не соответствует походу, то НПС исчезнет. Также если персонаж находится далеко от НПС при вводе отряда в поход он не попадет в него, так что будьте внимательны и быстры.

 unknown

Прохождение похода

file-2jxxtiErwt.png

Image not found or type unknown

Полное прохождение

Во время прохождения похода вам необходимо будет одолеть группы враждебных монстров и их главарей. Всего мини-боссов трое - Сирс, Крум и Хилликс. Они окружены свитой монстров, которые будут мешать вам победить их предводителей.

При входе в поход вы получаете задание убить 15 Темных кровососов и победить Хилликса (финальный босс похода). За выполнение заданий похода вы получите опыт, немного нумий и возможность найти награду в сундуках рулетки в конце похода.

file-3VvqzADMMe.png

Боссы похода особенностями не отличаются, но для начинающих игроков могут быть опасными, а посему рекомендуется брать с собой того, кто может исцелить ваши раны и усилить ваши боевые характеристики.

file-PxJ2dqDain.png

Image not found or type unknown

После подъема вас встретит пораженных осьминогом-паразитом Сирс. Победив его на лестничном подъеме вы встретите представителя вампирского отряда Легиона Штормов Крума. Освободив его душу вы поднимитесь выше и встретите на площадке предводителя Хилликса, который является целью вашего похода.

Быстрое прохождение

Мобов в локации относительно немного, и их атаки достаточно слабы. Поэтому у игроков высоких уровней, которые могут себе позволить не обращать внимание на атаки низкоуровневых мобов и урон от них, популярностью пользуется вариант быстрого прохождения. В этом случае пати, не отвлекаясь ни на что, максимально быстро бежит прямо к выходу, там убивает Хилликса, крутит рулетки и повторяет все заново. Естественно, в таком варианте прохождения крайне важна скорость бега, чтобы за 30 минут пройти все 10 (или максимальное) количество заходов. Для этого крайне желательно наличие в отряде **барда ветра**. Так же все участники пати по максимуму используют свои способности к быстрому передвижению. Чтобы добраться до нипа входа - желательно использовать летающих маунтов в режиме ускорения.

Награды

За прохождение похода вы Как и во многих других походах вы имеете возможность испытать удачу и открыть 2 сундука из предложенных бесплатно и один раз за золото.

Сундуки двух типов:

Элитная рулетка содержит:

- - Пергамент совершенствования x10 (дает 1 очко мастерства);
- - Пергамент сопротивления x10 (дает 1 очко сопротивления);
- - 1000 очков почетного стража;
- - Высшая [руна](#) x1
- - 10 золотых;
- - Фантастический модный набор (дает случайную 1 часть модного снаряжения);
- - Руна закона 2ур.;
- - маунт Лорд Обсидиан;
- - [Сияющая шкатулка духов](#) x6;
- - [Кровавик](#) 5ур.

Обычная рулетка содержит:

- - 600 очков почетного стража;
- - 400 очков почетного стража;
- - 25 обычных [рун](#) 1 ур.;
- - 40 обычных [рун](#) 1 ур.;
- - 30 золотых нумий;
- - 40 золотых нумий;
- - 60 золотых нумий;
- - 2 [сияющих шкатулок духа](#);
- - 3 [сияющих шкатулок духа](#);
- - Большой сундук сокровищ (в нем можно найти: карту небесных камней, волшебный компас, гномий молоток, листья духа, свитки навыков питомцев, нумии, древние монеты, милость Шалии и прочие сокровища).

[На сайте игры](#)

Подземный город

"**Подземный город**" - общее название нескольких закрытых локаций, внешне похожих на локации [разломов](#). Среди игроков их часто называют так же "**Разлом по кристаллу**", "**Разлом с сундуками**" и даже "**Хард-разлом**", а чаще просто "**Разлом**", что нередко вызывает некоторую путаницу.

Каждая локация является одной, общей для всех вошедших, для попадания нет необходимости состоять в группе. В подземном городе можно встретить разных мобов и боссов, а так же выкопать сундучок с сокровищами. На территории подземных городов действуют правила зоны свободного PvP: за убийства других игроков не начисляют очки РК, из инвентаря не выпадают предметы, а воскресая, персонаж оказывается снаружи, у ближайшего телепортиста.

Как попасть в подземный город?

Попасть туда можно ежедневно с 18 до 24 часов со второго канала через особый мнемолит красного цвета, который можно найти у Руин на отмели в [Чаще сна](#). На каждый из заходов тратится один кристалл-ключ, предназначенный для этого вида подземного города. Уровень игрока при этом должен соответствовать уровню разлома, или быть выше.

Что можно найти в подземном городе?

Обыкновенные mobs

Монстры в подземных городах обычно отличаются от других обычных монстров такого же уровня повышенной живучестью и высокой наградой в очках опыта и веры за убийство. Так же они часто кидают массовые удары без цели (нон-таргет AoE), что усложняет открытие сундука с сокровищами, находящегося поблизости.

Босс

В каждом из подземных городов раз в два часа с 18 до 24 появляется босс, из которого падают редкие свитки навыков, кубки Вирси, гномьи молотки и некоторые другие предметы.

Сундучки

[Сундук.jpg](#) Image not found or type unknown

Каждый день с 18:30 до 19:30, а так же с 21:30 до 22:30 раз в 5 минут в определённых местах каждого из подземных городов появляются сундуки с сокровищами. За пять минут до их появления в мирчат появляется объявление об этом.

[Подземный_город_чат.jpg](#) Image not found or type unknown

Сундук может открыть только игрок, уровень которого соответствует уровню разлома и только раз в неделю. Внутри можно найти свитки переоценки, предметы для тщательной оценки, самоцветы, навыки питомца или даже снаряжения фиолетового качества соответствующее уровню разлома. Любопытный факт, что состав возможной награды напрямую связан с местом расположения сундука. Об каждом открытии сундука так же выводится сообщение в мировой чат:

[Получено.jpg](#) Image not found or type unknown

Виды подземных городов

Подземных городов существует видов, по одному на каждый вид разломов. В них много общего, но есть и различия.

Песчаная гробница

Уровень разлома: 30-39

Сундуки: Сундуков в песчаной гробнице нет

Особенности: С мобов в подземном мире Песчаной гробницы можно выбить коллекционную карточку "Секрет под песком"

Призрачный замок

[Подземный_город_Призрачный_замок_1_Карта_су](#) Image not found or type unknown

Уровень разлома: 40-49

Сундуки: Карта сундуков в призрачном замке находится справа

Глубины замка

[Подземный_город._Призрачный_замок_2._Карта_су](#)

Уровень разлома: 50-59

Сундуки: Карта сундуков в призрачном замке 2 эт. находится справа

Водная клеть

[Подземный_город._Водная_клеть._Карта_сундуков](#)

Уровень разлома: 60-64

Сундуки: Карта сундуков в водной клетке находится справа

Покои ветра

[Подземный_город._Покои_ветра._Карта_сундуков.](#)

Уровень разлома: 65-69

Сундуки: Карта сундуков в покоях ветра находится справа

Зал деревьев

[Подземный город. Зал деревьев. Карта сундуков](#)

Уровень разлома: 70-74

Сундуки: Карта сундуков в зале деревьев находится справа

Храм света

[Подземный город. Храм света. Карта сундуков.р](#)

Уровень разлома: 75-90

Сундуки: Карта сундуков в храме света находится справа

[На сайт игры](#)