

Личное

Походы для одного персонажа

- [Лагерь рыцарей I](#)
- [Лагерь рыцарей II](#)
- [Лагерь рыцарей III](#)
- [Дорога в Ад](#)
- [Древняя Дорога в Ад](#)

Лагерь рыцарей I

Оружие_лагерь_маг.jpg

После выхода обновления Легион Штормов в мире Эйры у новичков в игре появились новые возможности для получения качественного и крайне оригинального оружия в одиночном походе под названием "**Лагерь рыцарей I**". Лагерь рыцарей I предлагает усиленные тренировки по ускоренной программе, по окончании которых игрок получает сиреневое оружие на 20й уровень, а также материалы для его улучшения, которыми его можно заточить до +9. Остальные Лагери рыцарей (II и III) открываются оп мере получения персонажем уровней и позволяют повышать уровень имеющегося оружия.

Вход в Лагерь рыцарей I

[лагерь рыцарей.jpg](#) Image not found of type unknown Нового персонажа приведет к заданию Тренировки Рыцарей [квестовая линия](#) на 25 уровне, задание берется у Галена, который отправляет Вас на тренировку.

Попасть в этот одиночный поход можно также, как и в поход "[Дорога в Ад](#)". Для этого надо открыть окно походов (горячая клавиша - T), выбрать во вкладке "**Личное**" поход "**Лагерь рыцарей I**" и нажать кнопку "**Заявка**".

После этого вас перенесёт в тренировочный лагерь. Сама локация не нова, её можно встретить как место появления в еженедельном событии "Крепость Гренвиль".

Ежедневная тренировка

[Лагерь_ежедневка.jpg](#) Image not found of type unknown

Ежедневный квест крайне прост и заключается в получении навыков находить свободное место в строю и вставать туда, где нет бойца, заполняя таким образом строй. Виды построений НИПов бывают разные, но всякий раз смысл остается прежним - посмотрели как стоят бойцы и встали туда, где бойца не хватает.

За выполнение этого квеста вы получаете нумии и предметы [Звездные осколки](#), с помощью которых вы и будете затачивать свое новое оружие.

ВЫЗОВ

[Лагерь_рыцарь_кай.png](#)

Поговорив с главой Львиных Сердец - Моуэном, который стоит в кругу наставников, мы можем взять задание "Вызов для героя".

[Квест_Вызов_для_героя_лагерь.jpg](#)

Суть задания заключается в том,

чтобы победить нескольких сильных противников в тренировочных условиях. У мини-боссов немало здоровья и завершить убийство нужно за **60 секунд**, но вам будут помогать опытные тренеры различных классов. Когда вы победите первого противника под именем Рыцарь Кай, вам дадут перевести дух и взять задание для призыва нового противника. Каждый противник будет иметь все более высокий уровень. Если вы не смогли победить своего противника - не отчаивайтесь, наставник вашего класса в тренировочном лагере подарит вам сильное [сиреневое оружие на 20ый уровень](#) и

[Допуск в Лагерь_рыцарей.jpg](#)

Допуск в [Лагерь Рыцарей II](#) а так же

немного [Звездных осколков](#) и пару Звездного кварца.

Это оружие можно получить после убийства всех 10 боссов.

В награду за каждый пройденный вызов будут давать нумии, опыт и возможно

[Звездные осколки](#). После убийства всех 10 боссов вам выдадут предмет

[Свидетельство_мощи_1.jpg](#)

Свидетельство мощи 1 уровня, который

потребуется для прокачки оружия. Эти предметы необходимо сохранить, так как выдаются они один раз и только при их помощи вы в дальнейшем сможете улучшить полученное оружие до следующего уровня.

Внимание!!! Ни в коем случае не выбрасывайте *Свидетельство мощи!* Выдают его только 1 раз!

[На сайт игры](#)

Лагерь рыцарей II

[Лагерь рыцарей II.jpg](#)

Лагерь рыцарей II доступен для всех игроков выше 40-го уровня. При заходе вы увидите то же, что и в предыдущем лагере: Моуэна, Гэбриэля и наставника вашего класса.

Ежедневная тренировка рыцарей

[Лагерь рыцарей II тренировка.jpg](#)

Эта тренировка проверит вашу реакцию и знание умений.

После принятия задания появится тренировочный манекен. Моуэн будет говорить название навыка, которым нужно ударить по манекену для успешного завершения тренировки.

Выполнить эту нехитрую процедуру нужно 5 раз.

В награду вы получите 10 золотых нумий и 20 [Звездных осколков](#)

Вызов

[Лагерь рыцарей II вызов.jpg](#)

В этом задании ничего не изменилось, всё так же нужно убить 10 мини-боссов, по одному на каждое задание. Но это не так просто, как кажется, потому что вместе с уровнем лагеря выросли и боссы. В первый раз за убийство последнего, 10го босса вам дадут

[Свидетельство мощи II.jpg](#)

Свидетельство мощи(2 ур), которое понадобится

в следующем [Лагере Рыцарей III](#).

После выполнения каждого квеста ("Вызов n:..") в награду вы будете получать нумии и опыт, после каждого второго еще и квеста [Звездные осколки](#).

Прекрасно! Блестяще!

[Прекрасно! Блестяще.jpg](#)

Единожды после завершения задания "Вызов 5:.." и победы надо всеми мини-боссами у Гэбриэля появится задание "Прекрасно! Блестяще!".

Поговорив с ним, вы сможете выбрать в награду один из камней третьего уровня (Кровавик\Яровит\Соларит\Лазурит\Орлиный глаз\Туманит).

Потерянная магия

[Реджи_лагерь_рыцарей_40.jpg](#)

Если Вы потеряли или случайно выкинули свое тренировочное оружие 20го уровня, не спешите расстраиваться, его еще можно получить заново, но только один раз, поэтому впредь будьте внимательны.

Для получения **“нового”** 20го оружия вам придется всего лишь поговорить с Моуэном, который выдаст задание “Потерянная магия”.

[Меч_небес.jpg](#)

После его завершения в вашем рюкзаке появится предмет **Меч небес**, нажав на который вы снова получите сиреневое оружие для 20го уровня.

[На сайт игры](#)

Лагерь рыцарей III

[image.png](#) and or type unknown

Лагерь рыцарей III доступен для всех игроков, которые уже получили 60ый уровень. При заходе вы увидите то же, что и в предыдущих лагерях: Главу Львиных Сердец Моуэна, Гавриила и НПС-наставников.

Ежедневная тренировка рыцарей

[Лагерь рыцарей III_1.jpg](#) Моуэн в третьем лагере рыцарей предложит выполнить 5 лёгких команд (отойти, подойти, выйти из круга, стать в круг...), на выполнение каждой отводится несколько секунд. Но не всё так просто: если вы замешкаетесь, то по Вам будет нанесен урон в размере 99% от ХП. Так что если вы провалите два задания, то можете умереть. За успешное прохождение тренировки вы получите 15 [Золотые нумии \(1\).png](#) нумий.

Вызов

В этом задании ничего не изменилось, всё так же нужно убить 10 мини-боссов, по одному на каждое задание. Но это не так просто, как кажется, потому что вместе с уровнем лагеря выросли и боссы.

[Лагерь рыцарей_60_вызов.jpg](#)

В первый раз за убийство последнего, 10го босса, вам дадут один

[Метеоритный кристалл.png](#) Метеоритный кристалл и титул **<Почетный курсант Львиных Сердец>**.

После выполнения каждого задания ("Вызов n:...") в награду вы будете получать некоторое количество нумий.

[На сайт игры](#) and or type unknown

Дорога в Ад

[Дорога в ад Эрни.jpg](#)

Дорога в ад - это соло-данж, где всё зависит только от вас.

Итак, вас ждёт 50 комнат, 50 кошмаров принцессы-розы Эрни. В каждой из комнат вас будут ждать мобы или босс, которых нужно убить за отведённое время. Сила противников (Уровень, ОЗ, атака, защита, уклонение и меткость) будут возрастать с каждой из комнат. Мобы в каждой из комнат появляются по-разному: все сразу, по одному или группами по 3 или 4, так же отличается и максимальное требуемое для завершения комнаты количество убитых мобов. О том, сколько же нужно убить - можно узнать после убийства первого из них по сообщению в чат похода:

"Всего убито монстров на этом уровне: 1; нужно убить: 3"

В случае если вы умрёте или не уложите в отведённое время - комната будет считаться не пройденной, но если умрёт Эрни - вы лишь потеряете её баффы и помощь в атаке, в следующей же комнате она будет с вами - живая и здоровая. Если между комнатами вы решите покинуть поход, то войдя в него снова вы продолжите с той комнаты, на которой остановились, разумеется, если между входами не будет произведено обнуление дороги в ад (о нём ниже). Однако, входить-выходить достаточно легко не выйдет - между входами в данж есть восьмиминутный интервал, пока это время не истекло, попасть повторно не удастся.

[Дорога в ад_Уровень_Сбросов.jpg](#)

Если вы умрете в одной из комнат, вам будет предложено либо покинуть данж, либо не сдаваться и потратив одно очко сброса, попробовать снова. При этом вам не придётся проходить все комнаты, вас сразу перекинет в ту, которую вы не прошли, но она будет скинута в исходное состояние. Сбросов доступно всего 10 штук, но их можно пополнить, используя предмет:

[sertifikat-ada.png](#) Сертификат Ада

Список мобов в каждой из комнат:

1. **Адский страж** - босс, появляется один.

[Дорога_в_ад_1_Адский_страж.jpg](#)

2. **Гниллер** - появляются волнами по 3, необходимо убить 9.

[Дорога_в_ад_2_Гниллер.jpg](#)

3. **Разоритель** - 3 монстра появляются сразу.

[Дорога_в_ад_3_Разоритель.jpg](#)

4. **Пожиратель** - появляются по 1, нужно убить 5.

[Дорога_в_ад_4_Пожиратель_снов.jpg](#)

5. **Хранитель Ада** - босс, появляется один.

[Дорога_в_ад_5_Хранитель_ада.jpg](#)

6. **Гонец смерти** -

Монстры появляются волнами с возрастанием количества: 1-2-3-4

[Дорога_в_ад_6_Гонец_смерти.jpg](#)

7. **Безжалостный убийца** - появляются по одному, бить нужно 3.

[Дорога_в_ад_7_Безжалостный_убийца.jpg](#)

8. **Темный плакальщик** - появляются волнами по 3, необходимо убить 15.

[Дорога_в_ад_8_Темный_плакальщик.jpg](#)

9. **Палач** - 10 монстров появляются сразу, необходимо убить всех.

[Дорога_в_ад_9_Палач.jpg](#)

10. **Цербер** - Босс, появляется один.

[Дорога в ад_10_Адская_гончая.jpg](#)

11. **Глаз кошмара** - Босс, появляется один.

[Дорога в ад_11_Глаз_кошмара.jpg](#)

12. **Гриб Зла** - появляются волнами по 3, необходимо убить 9.

[Дорога в Ад_12_Гриб_зла.jpg](#)

13. **Темная ящерица** - 3 монстра появляются сразу.

[Дорога в ад_13_Темная_ящерица.jpg](#)

14. **Демон из сна** - появляются по одному, бить нужно 5.

[Дорога_в_ад_14_Демон_из_сна.jpg](#)

15. **Творец снов** - босс, появляется один.

[Дорога_в_ад_15_Творец_снов.jpg](#)

16. **Адский ловчий** - появляются волнами с возрастанием количества: 1-2-3-4.

[Дорога_в_ад_16_Адский_ловчий.jpg](#)

17. **Демон разломов** - появляются по одному, убить нужно 3.

[Дорога_в_ад_17_Демон_разломов.jpg](#)

18. **Ползучий мох** - появляются волнами по 3, необходимо убить 15.

[Дорога_в_ад_18_Ползучий_мох.jpg](#)

19. **Смертоносный призрак** - 10 монстров появляются сразу.

[Дорога_в_ад_19_Смертоносный_призрак.jpg](#)

20. **Древний демон** - босс, появляется один.

[Дорога_в_Ад_20_Древний_демон.jpg](#)

21. **Незаметный убийца** - босс, появляется один.

[Дорога в Ад_21_Незаметный убийца.jpg](#)

22. **Прокаженный** - появляются волнами по 3, необходимо убить 9.

[Дорога в Ад_22_Прокаженный.jpg](#)

23. **Демон гнили** - 3 монстра появляются сразу.

[Дорога в Ад_23_Демон гнили.jpg](#)

24. **Пироманьяк** - появляются по одному, убить нужно 5.

[Дорога в ад_24_Пироманьяк.jpg](#)

25. **Чумной бес** - босс, появляется один.

[Дорога_в_ад_25_Чумной_бес.jpg](#)

26. **Платиновый голем** - появляются волнами с возрастанием количества: 1-2-3-4.

[Дорога_в_ад_26_Платиновый_голем.jpg](#)

27. **Закаленный воин ада** - появляются по одному, убить нужно 3.

[Дорога_в_ад_27_Закаленный_воин_ада.jpg](#)

28. **Адский первопроходец** - появляются волнами по 3, необходимо убить 15.

[Дорога в ад_28_Адский_первопроходец.jpg](#)

29. **Дух скверны** - 10 монстров появляются сразу.

[Дорога в ад_29_Дух скверны.jpg](#)

30. **Дух алчности** - босс, появляется один.

[Дорога в ад_30_Дух алчности.jpg](#)

31. **Адский носорог** - босс, появляется один.

[Дорога в ад_31_Адский_носорог.jpg](#)

32. **Тленный червь** - появляются волнами по 3, необходимо убить 9.

[Дорога_в_ад_32_Тленный_червь.jpg](#)

33. **Небесная ведьма** - 3 монстра появляются сразу.

[Дорога_в_ад_33_Небесная_ведьма.jpg](#)

34. **Древень ущелья** - появляются по одному, убить нужно 5.

[Дорога_в_ад_34_Древень_ущелья.jpg](#)

35. **Темный поджигатель** - босс, появляется один.

[Дорога в ад_35_Темный_поджигатель.jpg](#)

36. **Хранитель стелы вампиров** - появляются волнами с возрастанием количества: 1-2-3-4.

[Дорога в ад_36_Страж_стелы_вампиров.jpg](#)

37. **Крылатый змий** - появляются по одному, убить нужно 3.

[Дорога в ад_37_Крылатый_змий.jpg](#)

38. **Страж темной тюрьмы** - появляются волнами по 3, необходимо убить 15.

[Дорога в ад_38_Страж_темной_тюрьмы.jpg](#)

39. **Неудержимый зомби** - 10 монстров появляются сразу.

[Дорога в ад_39_Неудержимый_зомби.jpg](#)

40. **Дух зависти** - босс, появляется один.

[Дорога в ад_40_Дух зависти.jpg](#)

41. **Фонтанщик** - босс, появляется один.

[Дорога в ад_41_Фонтанщик.jpg](#)

42. **Уничтожитель** - появляются волнами по 3, необходимо убить 9.

[Дорога в ад_42_Уничтожитель.jpg](#)

43. **Смертоносный паук** - 3 монстра появляются сразу.

[Дорога_в_ад_43_Смертоносный_паук.jpg](#)

44. **Жестокий голем** - появляются по одному, убить нужно 5.

[Дорога_в_ад_44_Жестокий_голем.jpg](#)

45. **Злобнотворец** - босс, появляется один.

[Дорога_в_ад_45_Злобнотворец.jpg](#)

46. **Убийца-демопоклонник** - появляются волнами с возрастанием количества: 1-2-3-4.

[Дорога в ад_46_Убийца-демопоклонник.jpg](#)

47. **Демон кристальной бездны** - появляются по одному, убить нужно 3.

[Дорога в ад_47_Демон кристальной_бездны.jpg](#)

48. **Разъедатель** - появляются волнами по 3, необходимо убить 15.

[Дорога в ад_48_Разъедатель.jpg](#)

49. **Дух горьких слез** - 10 монстров появляются сразу.

[Дорога в ад_49_Дух_горьких_слёз.jpg](#)

50. **Дух лени** - босс, появляется один.

[Дорога в ад_50_Дух_лени.jpg](#)

Награды

За прохождение каждой из комнат вы получаете:

- Славу ада

Количество получаемых очков славы зависит от скорости прохождения комнаты. Славу ада можно увидеть в интерфейсе "Прогресс похода", а так же в общесерверном топе "Дорога в Ад".

[file_SauFhW3hVl.png](#) Еженедельно игроки, занявшие на прошлой неделе призовые места в своём классе, могут получить у **НПС Эрни**, находящейся на дирижабле в Хоссингере, подарочную коробку " Ад: награда славы", открыв которую можно получить: волшебные аметисты, предметы для тщательной оценки снаряжения, или монеты.

Количество и вероятность зависит от занятого места:

За **1 место** есть вероятность получить **2 бриллианта золотых**, или другие откреплённые ценности;

За **2-4 места** есть вероятность получить **60 золотых**, или другие откреплённые ценности;

За **5-10 места** есть вероятность получить **20 золотых**, или другие откреплённые ценности;

- Очки ада

Количество очков за каждую комнату равно количеству получаемой славы. Очки ада можно потратить у НПС Эрни на дирижабле в Хоссингере на различные товары, в частности зелья, восстанавливающие ОЗ, которые можно использовать только в пределах дороги в ад, они имеют независимый откат от всех других зелий.

- Пепел демонов

Предмет, попадающий в инвентарь Задания. Обменивается у Эрни на дирижабле в Хоссингере на предметы, необходимые для повышения ранга оберега атаки до соответствующего ранга. Детали отражены в таблице ниже:

Предмет	За комнаты	Обменивается на	Требуется	Для
Пепел демонов 1 ур Пепел демонов 1 ур	1-9	Грубая пыль ярости Грубая пыль ярости	10	Чудесная пыль ярости Чудесная пыль ярости
Пепел демонов 2 ур Пепел демонов 2 ур	10-19	Грубая грань ярости Грубая грань ярости	25	Чудесная грань ярости Чудесная грань ярости
Пепел демонов 3 ур Пепел демонов 3 ур	20-29	Грубый кристалл ярости Грубый кристалл ярости	50	Чудесный кристалл ярости Чудесный кристалл ярости
Пепел демонов 4 ур Пепел демонов 4 ур	30-39	Грубый камень ярости Грубый камень ярости	100	Чудесный камень ярости Чудесный камень ярости
Пепел демонов 5 ур Пепел демонов 5 ур	40-49	Грубая суть ярости Грубая суть ярости	200	Чудесная суть ярости Чудесная суть ярости
Пепел демонов 6 ур Пепел демонов 6 ур	50	Грубое лезвие ярости Грубое лезвие ярости	400	Чудесное лезвие ярости Чудесное лезвие ярости

Кроме того у Эрни (той что на дирижабле) можно обменять 10 предметов из третьего столбика на один такой же уровнем выше, доплатив при этом очками ада.

- Очки повышения мастерства

Да, те самые, которые вы получаете сбрасывая распределение мастерства и сопротивления с помощью книги мастерства. Одно очко эквивалентно одному золотой монете, которые можно потратить только на поднятие мастерства/сопротивления через учителя вашего класса. За каждую комнату дают разное количество очков, есть комнаты, за которые их вовсе не дают, сколько очков вы получили - обязательно напишут в чат похода.

Комнаты	Очки сопротивлений за каждую из комнат	Очки мастерства за каждую из комнат
1 - 7	1	0
8 - 14	1	1

15 - 19	2	1
20	2	2
25	3	2
30	3	2

Таким образом за прохождение 30 комнат дороги в ад можно получить 64 очка сопротивления и 36 очков мастерства.

Подсказка: очки поднятия мастерства тратятся в первую очередь. Если их недостаточно для очередного "клика", то вам будет предложено заплатить монетами, если нужно быстро поднять мастерство или сопротивление - удобно проходить по одной комнате дороги в ад, выходя между ними из данжа, для того, чтобы сделать "клик".

- Активность

За прохождение 5, 10 и 15 комнаты дают по 2 очка активности.

- Достижения

За первое прохождение прохождения 20, 30, 40 и 50 комнаты предусмотрены достижения. Блок достижений дороги в Ад находится в секции [Поход] Походы-события.

- Подарок

Каждый раз при прохождении 50 комнаты Ада персонаж получает подарок [Коллекция Дороги в Ад](#), который содержит в себе полезные предметы.

Оберег ярости

За первое прохождение пятой комнаты вы получите предмет "Сердце души", который можно обменять на [оберег](#) ярости у Эрни на дирижабле в Хоссингере. Вам будет предложено на выбор 2 или 3 оберега с первой стихией из набора доступных для вашего класса.

Камень врат Ада

За первое прохождение комнат Эрни выдает камни врат Ада. Их можно обменять на запечатанные свитки классовых навыков,

Система роз

С каждого убитого моба или босса падают "души" - предметы, при использовании которых вы получаете лепестки роз. Количество накопленных лепестков можно увидеть в интерфейсе прогресса похода. Его можно открыть, находясь в данже, по клику на розу посреди экрана, либо, находясь за его пределами - через: Т - Индивидуальный поход (последняя вкладка) - Отследить прогресс. Тысяча лепестков розы дают одну целую розу, которую можно вкинуть в увеличение одного из трёх показателей принцессы-розы: ОЗ, атака или защита. Помимо увеличения самого показателя, каждые 9 очков дают розе навык: лечение, баф на атаку, поглощение урона, соответственно. К кому применять этот навык: к вам или себе - Эрни решает самостоятельно. В любой момент вы можете перераспределить розы, для этого служит кнопка "Перераспределить розы".

Предмет	Количество лепестков
Осколок души демона.png Осколок души демона	5
Малая душа демона.png Малая душа демона	20
Великая душа демона.png Великая душа демона	100
Древняя душа демона.png Древняя душа демона	1000

Дорога в ад доступна с понедельника 12:00 по воскресенье 21:00.

В любое время доступности данжа туда можно зайти через систему заявок (Т - Личное - Дорога в Ад).

[image.png](#) and or type unknown

Между этапами происходит обновление, которое сбрасывает ваш прогресс прохождения, а именно:

- Комнаты проходить можно будет с первой.
- Количество доступных сбросов вернётся к 10.
- Слава ада (сбрасывается только в понедельник, в пятницу сброса нет).

Не подвержены обновлению:

- Очки ада.

- Количество лепестков роз, а так же все целые розы, вложенные в показатели Эрни и невложенные.
- Все полученные предметы, достижения и очки повышения мастерства.

Попытайтесь собрать на себе как можно больше баффов перед входом на дорогу в Ад. Это не арена, никакие баффы не сотрутся. Особенно полезным будет бафф от молитвы на шанс крита, если вы случайно получили такой - задумайтесь о том, чтобы отложить все дела и попробовать пройти ещё пару комнат.

Проходить индивидуальный данж, как это ни странно, лучше в пати. Попросите кого-нибудь из ваших друзей "повисеть в пати" - тогда вам не придётся тратить время на то, чтобы бегать по комнате и собирать выпадающие из мобов души, они зелёного и выше качества, поэтому будут появляться в окне голосования за предметы.

Если вы AoE-класс, постарайтесь убивать мобов равномерно, если соло-ударов не избежать - периодически переключайте цель. Если вы жрец в ветке свет, то при раскаченной Розе, можно просто исцелять Эрни.

Древняя Дорога в Ад

[file_RKopjzr6of.jpg](#) unknown

Вы достигли максимума развития вашего персонажа? Вы прошли 50 комнат Дороги в ад, и у вас больше нет стимула туда ходить? Не отчаивайтесь, новый соло-данж: "Древняя дорога в ад", для вас!

Этот поход считается второй частью известного данжа "[Дорога в ад](#)". У вас появится возможность вновь пройти ужасающие 50 комнат, в компании с уже известной красоткой Эрни.

Но не думайте, что раз вы с легкостью проходите первую часть соло-данжа, то с такой же легкостью пройдете и вторую.

Начиная с первой комнаты второй части ада, вас ожидают сильнейшие [боссы](#) и ужаснейшие [мобы](#), справиться с которыми вам будет очень нелегко. Как боссы, так и монстры в Древней дороге в ад, имеют большой запас здоровья, а так же немалый показатель силы атаки.

Для успешного прохождения придётся постараться, но мы ведь привыкли к трудностям, не так ли?

Как попасть?

Заявку может подать любой персонаж 80+ уровня, нажав кнопку **T**, и выбрав необходимый пункт во вкладке "**Личное**". Регистрация открыта для всех, и все могут попасть в начальную комнату, но если ваш персонаж хотя бы раз не прошел все 50 комнат Дороги в Ад, то в **Древнюю Дорогу в Ад** вам не попасть, портал просто-напросто не откроется.

Мобы и боссы

Принцип убийства мобов и боссов остался тем же: убей всех, пока не закончилось время, или не закончили тебя. Появляются они так же, как и в Дороге в ад - по одному, все сразу или группами. Однако есть и отличие - количество изменилось. О том, сколько же нужно убить - можно узнать после убийства первого из них по сообщению в чат похода:

"Всего убито монстров на этом уровне: 1; нужно убить: 3"

Подробности в таблице ниже

Номер комнаты	Количество волн	Мобов в волне	Необходимо убить
1	1	1	1
2	1	2	2
3	1	3	3
4	1	4	4
5	3	1 / 2 / 4	7
6	2	3	6
7	3	3	9
8	2	4	8
9	2	4	8
10	1	1	1
11	4	5	20
12	1	8	8
13	3	4	12
14	2	3	6
15	3	1 / 2 / 4	7
16	2	5	10
17	3	4	12
18	2	3	6
19	3	5	12
20	1	1	1

21	1	2	2
22	2	3	5
23	1	9	9
24	2	6	12
25	3	1 / 2 / 4	7
26	2	4	8
27	3	6	12
28	2	4	8
29	3	3	9
30	1	1	1
31	1	3	3
32	2	4	8
33	3	5	15
34	3	3	6
35	3	1 / 2 / 4	7
36	1	2	2
37	2	4	8
38	3	3	9
39	3	3	9
40	1	1	1
41	2	3	6
42	1	6	6
43	1	10	10

44	2	5	10
45	3	1 / 2 / 4	7
46	1	1	1
47	2	4	8
48	1	3	3
49	1	1	1
50	1	1	1

В случае если вы умрёте или не уложите в отведённое время - комната будет считаться не пройденной, но если умрёт Эрни - вы лишь потеряете её баффы и помощь в атаке, спустя короткое время после прохождения комнаты она снова появится, около вас. Если между комнатами вы решите покинуть поход, то войдя в него снова, вы продолжите с той комнаты, на которой остановились, разумеется, если между входами не будет произведено обнуление дороги в ад (о нём ниже). Однако, входить-выходить достаточно легко не выйдет - между входами в данж есть восьмиминутный интервал, пока это время не истекло, попасть повторно не удастся.

Сброс комнаты

[file-SAidWZf4rQ.jpg](#)


Если вы умрете в одной из комнат, вам будет предложено, так же как в [Дороге в ад](#), либо покинуть данж, либо не сдаваться и потратив одно очко сброса, попробовать снова. При этом вам не придётся проходить все комнаты, вас сразу перекинет в ту, которую вы не прошли, но она будет скинута в исходное состояние. Сбросов доступно всего 10 штук, но их можно пополнить, использовав предмет:

[file-S9dxkXXYm5.png](#)


- **Сертификат Древней Дороги в Ад**

Награды

За прохождение каждой из комнат вы получаете:

Слава ада

Количество получаемых очков славы зависит от скорости прохождения комнаты.

Славу ада можно увидеть в интерфейсе "Прогресс похода", а так же в общесерверном топе "Дорога в Ад". Еженедельно игроки, занявшие на прошлой неделе призовые места в своём классе, могут получить у НПС Эрни, находящейся на дирижабле в Хоссингере, подарочную коробку "Ад: награда славы", открыв которую можно получить: монеты, волшебные аметисты или предметы для тщательной оценки снаряжения, количество и вероятность зависит от занятого места.

Важно! Очки славы ада полученные за прохождение **Древней дороги в ад** и **Дороги в Ад** плюсятся. Отдельного рейтинга по каждому из этих данжей нет.

Очки ада

Количество очков за каждую комнату равно количеству получаемой славы. Очки ада можно потратить у НПС Эрни на дирижабле в Хоссингере на различные товары, в частности зелья, восстанавливающие **ОЗ**, которые можно использовать только в пределах Дороги в Ад, они имеют независимый откат от всех других зелий.

Система роз

[file_11oU1Z1a8p.jpg](#) type unknown

С монстров и боссов в Древней Дороге в Ад падают предметы, которые можно использовать для дальнейшей прокачки принцессы Эрни. Визуально лепестки из первого и второго ада не отличаются, но имеют разное название и эффект: Душа демона (из обычной Дороги в Ад) может быть использована пока общее количество очков розы не достигнет 486000; Дух демона (из Древней Дороги в Ад) может быть использован до 648000, но дает меньше очков.

Предмет	Количество лепестков
file_AxjLif4wz.png type unknown	Слабый дух демона 50
file_n3ISY6fWsd.png type unknown	Сильный дух демона 200

Количество накопленных лепестков можно увидеть в интерфейсе прогресса похода. Его можно открыть, находясь в данже, по клику на розу посреди экрана, либо, находясь за его

пределами - через: Т - Личное - Древняя Дорога в Ад / Дорога в Ад - Прогресс. Тысяча лепестков розы дают одну целую розу, которую можно вкинуть в увеличение одного из трёх показателей принцессы-розы: ОЗ, Атака или Защита. Помимо увеличения самого показателя, каждые 9 очков дают розе навык: лечение, бафф на атаку, поглощение урона, соответственно. К кому применять этот навык: к вам или себе - Эрни решает самостоятельно. В любой момент вы можете перераспределить розы, для этого служит кнопка "Перераспределить розы"

Коллекция

[file_4xD8YMOZ65.png](#)

[Коллекция Дороги в Ад](#) - содержит в себе полезные предметы.

Можно получить еженедельно за успешное прохождение каждой десятой комнаты Древней Дороги в Ад.

Часы работы Древней Дороги в Ад

Древняя Дорога в Ад открыта каждую неделю с 12:00 понедельника до 21:00 воскресенья

В любое время доступности данжа туда можно зайти через систему заявок (Т - Личное - Древняя Дорога в Ад).

Во время, когда Дорога в Ад не доступна, происходит обновление, которое сбрасывает ваш прогресс прохождения, а именно:

- Количество пройденных комнат. Проходить можно будет с первой.
- Количество доступных сбросов. Их количество вернётся к 10.
- Слава ада.

Не подвержены обновлению:

- Очки ада.
- Количество лепестков роз, а так же все целые розы, вкинутые в показатели Эрни и не вкинутые.
- Все полученные предметы.

На сайтигы Font type unknown