

Поход

Еженедельные или ежедневные походы для групп состоящих из 6 игроков

- Карнавал кошмаров
- Ярмарка кошмаров
- Испытание богов II
- Остров ночи
- Война предков
- Пристанище мудрецов
- Цитадель ночи
- Берег юности
- Мирная долина
- Старая крепость

Карнавал кошмаров

На **40** уровне всем игрокам становится доступным поход "**Карнавал кошмаров**" - вы же не думали, что пугающие чудеса [Ярмарки](#) могут быть ограничены чем-то? Для более старших игроков коварные клоуны и иллюзионисты приготовили еще более необычные испытания. Карнавал доставит вам ни с чем не сравнимое удовольствие от прохода и оставит после себя незабываемые воспоминания. Записаться в поход "Карнавал кошмаров" можно в любой день недели, три раза в неделю, с 9:30 до 22:30 по Московскому времени.

[Кар.png](#) found or type unknown

Следует помнить, что награду вы получите только во время **первого** прохода, во второй и третий вам предоставляется возможность потренироваться и, возможно, выполнить специальные задания (достижения).

Чтобы попасть на карнавал, можно зарегистрироваться в системе автоматического подбора пати, нажав букву "Т" или, находясь в собранной группе из трех и более человек нужного уровня, зайти в поход с Острова радуги через НПС **Карнивейр**.

Веселье начинается.

Первая комната

[578888.png](#) found or type unknown

В первой комнате вы встретите слепого огромного огра и его верного помощника Кантера. Трудно не заметить, что по полу в этой комнате сложена дорожка из больших квадратов красного, синего, желтого и обычного цветов: в самом начале пути из квадратов стоит большая шахматная фигура. Ваша задача в этой комнате - провести фигуру до самого конца пути.

Первый удар наносит Кантер - теперь и до самого конца игры он будет указывать огру, на сколько клеток бить вперед и насколько, соответственно, переместится фигура. Со вторым ударом огру должны помочь уже игроки: как только напротив огра появится голубой свет, в этом поле должно встать определенное количество игроков. Их число (не больше 4х, поскольку "считать" огр умеет только до этого числа) будет означать количество клеток, на которое переместится фигура. Спешите дать огру подсказку, поскольку время ходя игроков ограничено несколькими секундами. Но не забудьте, не только вы командуете фигурой, после хода игроков снова следует ход огра (он сам бьет на выбор, и выпадает определенное

число клеток).

[Первая_комната_фигура.png](#)

Внимание: если фигура встанет на красный квадрат, то фигура шагает на клетку назад; если встанет на желтом квадрате, то перейдет на следующую желтую клетку; если же на синюю - то появится сундук, который можно разбить - из него выпадает какой-нибудь карнавальный костюм, позволяющий вам на пять минут превратиться в работника Ярмарки.

ВАЖНО: за определенное количество шагов (которое вам даст Кантер) вам надо пройти полную дорожку от начала до конца). Если вы пройдет полное количество шагов, которое вам дал Кантер, и получите результат S , то вы получите 1 очко достижения.

За каждую пройденную комнату вы получаете в награду: опыт и Памятные монеты.

Вторая комната

[Вторая_комната.png](#)

Это вторая по счету комната, пропитанная духом шахмат: теперь нам предстоит пройти десять раундов, в каждом из которых нужно собрать максимальное количество очков. По команде НПС на поле, с двух сторон окруженном пушками, появятся большие свечи различных цветов, расположенные в хаотичном порядке: синие, красные и желтые.

Внимание: по заданию каждому участнику нужно произвести один выстрел по свечкам или "в пустоту". При прохождении этой комнаты стоит сбивать только красные и желтые свечи:

- **Красная свеча** добавляет 1 очко.
- **Синяя свеча** отбирает 5 очков.
- **Желтая свеча** удваивает финальное количество очков за раунд. При этом удваиваются как и добавленные очки от красных свечей, так и отнятые от синих, поэтому игрокам стоит быть предельно внимательными.

Достижение в этой комнате можно получить, сбив максимальное количество синих свечей. Это стоит делать во второй и третий проход или специально собирать группу за данным достижением.

Третья комната

[Третья_комната.png](#)

Наконец-то мы расправились с этими свечками. Следующая комната встречает нас пугающей пустотой, а в ее центре стоит НПС, который и выдаст нам

задание, стоит только с ним заговорить. Прежде чем активировать квест, участника стоит отправиться в **Настройки игры - Настройки отображения** и выбрать там **Имена монстров - Показывать всегда**. В противном случае пройти эту комнату и заработать большое количество очков будет трудно. Суть задания заключается в том, что НПС будет называть в общий чат имя монстра, которого вам нужно будет убить: после его объявления в комнате появляется множество монстров, среди которых нужно как можно скорее и точнее отыскать нужных.

[Монстры_третья_комната.png](#)

Внимание: обращайтесь внимание, что именно говорит НПС: если он сказал "Теперь ваш враг будет БяВыКо", то вы убиваете мобов (монстров) только с таким именем, совершенно игнорируя остальных; если же он сказал типо: "Теперь ваш враг будет **не** БяВыКо", то вы должны убивать всех мобов, **кроме** монстров с названным именем. Величина награды рассчитывается после сравнения разницы между количеством ошибочно убитых и правильно убитых монстров.

Достижение в этой комнате можно получив, правильно убив за один раунд 6 и более монстров подряд.

Четвертая комната

[Последняя_комната.png](#)

Нам снова вспоминаются шахматы - однако в этот раз они поднимаются высоко над полом. Ваша задача состоит в том, чтобы по разноуровневым ящикам добраться до НПС, стоящего в другом конце комнаты. Задание выглядит простым на словах, но если вы первый раз проходите эту комнату, то лучше пробегитесь по низу и наметьте себе путь продвижения: квест активируется с того момента, как вы запрыгнете на первый ящик. При передвижении по ящикам стоит сосредоточиться на своем персонаже, в идеале - повернуть камеру обзора так, чтобы видеть его сверху. Так вам будет проще ориентироваться в прыжке.

Внимание: ящики различаются по высоте - самый высокий состоит из четырех кубов. Вы можете запрыгнуть только на ящик, который выше вашего не более, чем на 1 куб - в противном случае, персонаж попросту упадет вниз. **Хитрость:** мужской персонаж может взять на руки женский и пропрыгать с ним на руках всю комнату. Квест НПС можно сдавать с **нижнего ящика**, который находится под ним, а не стараться забраться на самый верхний вплотную к НПС.

[Ще4556.png](#)

Если вы доберетесь до НПС на другой стороне меньше, чем за **30** секунд, то получите достижение этой комнаты. На прохождение этой комнаты игрокам дается всего 10 минут.

Вот и весь, пожалуй, поход "Карнавал кошмаров".

На Памятные монеты у Буффона в магазине можно купить подарки и свитки навыков на высокие уровни.

Достижения

За прохождения похода можно получить достижения, такие, как:

- Один шаг мастера. Ход мастера (сделать столько шагов до конечной клетки, сколько скажет Кантер, и получить качество прохода S, 1 комната).
- Мастер козней. Козни мастера (добыть как можно больше синих свечей, 2 комната).
- Сразу семерых. Семерых одним ударом (убить правильно семь монстров за один призыв, 3 комната).
- Победить Авирема. Супер-Айрама (добраться до конечного НПС и сдать квест менее, чем за 30 секунд, 4 комната).

[На сайт игры](#) Page is for type unknown

Ярмарка кошмаров

[file:///C:/Users/Unknown/Desktop/CSBE.png](#) Веселые клоуны и акробаты, забавные фокусники и жонглеры, дрессированные крокодилы и котики — всего этого вы никогда не найдете на **Ярмарке кошмаров**. Мы предлагаем вам веселье иного характера! Комната с ядовитым газом, проверка на сообразительность и избиение гоблинов станут для вас не просто развлечением, а смертельной игрой, за которую вы можете получить от нас приятные подарки. Мы озолотим любого, кто останется жив после наших конкурсов!

Итак, ужасная ярмарка проходит по вторникам, четвергам и субботам. Участвовать в ней можно три раза в неделю, один раз в каждый из этих дней. За прохождение во вторник и четверг вы получите только жетоны, за прохождение в субботу вам дадут дополнительный приз - закреплённый самоцвет.

Награда:

- Опыт
- Игровые жетоны
- За прохождение второй комнаты выпадает самоцвет 1 уровня по субботам.

За жетоны вы сможете приобрести:

- [Звездные осколки, Энерголиты](#).
- Сокровища Буффона.

А у НПС Мадди вы можете обменять жетоны на золотые монеты. Монеты можно обменивать с 15-го по 60-го: 15-30 каждые 5 уровней, 30-50 каждые 2 уровня, 50-60 каждый уровень. - после этого обменять жетоны на монеты не получится, с каждым уровнем количество монет и требуемых за них жетонов увеличивается. Кроме того, на 40+ уровне за собранные жетоны с ярмарки игроки могут получить специальное оружие Ярмарки. Обменять жетоны на подарок с оружием можно у Буффона Величайшего во вкладке "Арсенал".

[Мадди.jpg](#) and or type unknown

Чтобы попасть на эту Ярмарку, вам нужно достигнуть как минимум 15-го уровня и в группе из не менее трех человек телепортироваться на Остров Радуги. Там следует поговорить с НПС Лапрасом. Еще можно нажать «Т», выбрать Ярмарку из списка возможных инстов и подтвердить свое участие.

В последнем случае ваша группа соберётся случайным образом.

Радость и удовольствие вы будете получать в четырех комнатах.

Первая комната

Image not found or type unknown

Вы должны дождаться всех членов группы и взять квест у ближайшего НПС. Вся комната будет заполнена зеленым ядовитым газом, забирающим ваши ОЗ. Однако по залу будет хаотично двигаться светящийся круг, который сможет вас вылечить, если будете находиться внутри него. Ваша задача — находясь внутри круга, перебраться в другой конец комнаты. Там вы сдадите квест и через телепорт попадете в следующую комнату. Пройти данную комнату не прибегая к помощи лечебного круга можно взяв на руки персонажа противоположного пола (действие "отношения - обнять") и просто перебежать на другую сторону. Восстанавливать себе здоровье, находясь на ядовитом поле, нельзя.

Вторая комната

Image not found or type unknown

В этой комнате будут стоять НПС Сайдас, три чучела под номерами 1, 2, 3 для него и такие же три чучела для вас. Квест берут три человека из группы и выполняют по очереди. Вам нужно будет следить за тем, что говорит Сайдас и выполнять его указания.

Вы можете получить следующие советы:

1. «Атакуй того, кого атакую я». Вы должны ударить своё чучело с таким же номером, которую бьет Сайдас.
2. «Делай то, что я говорю». Атакуйте чучело, номер которого он называет.
3. «Делай то, что я говорю и то, что я делаю». Делайте то, что делает Сайдас. Если он просто стоит, то делайте то, что он говорит.
4. «Не делай того, что я говорю, но и не стой без дела». Бейте любое чучело, но не под таким же номером, которую атакует он.
5. «Делай или не делай то, что я говорю, но только не стой». Атакуйте куклу, но не ту, которую он бьет и не ту, о которой говорит.

Если 3-е участников отряда не запутались и сделали все правильно — задание выполнено, поговорите с NPC, получите награду и переходите в следующую комнату.

Маленький секрет: если вы хорошо разобрались с заданием во второй комнате и хотите помочь своей команде, можете пройти квест дважды. Два раза подряд Сайдас не даёт

выполнять это задание одному и тому же игроку. Но если вы сделаете его первым, а после второго игрока попытаете взять снова - даст.

За прохождение этой комнаты в **субботу** вам дадут дополнительный приз - случайный закреплённый самоцвет.

Третья комната


Внутри зала вы увидите НПС, у которого возьмете задание, и два круга, каждый из которых является чашей весов. Вам нужно будет уравновесить круги-чаши, помещая вовнутрь любых своих персонажей и гоблинов — все они имеют разный вес. Лишних гоблинов можно убивать.

- Вес гоблинов и **Гномов** равен одной единице.
- **Люди**, **Эльфы** и **Весперианы** весят две единицы.
- Тяжеловесы **Франгоры** весят три единицы.


Договоритесь, кто в отряде будет следить за расчетом веса и пусть он подзывает или просит сойти с весов сопартийцев. Лучше всего, чтобы 2 человека руководили расчетами, по одному на каждый круг. На каждый расчет НПС дает 20 секунд.

Когда 10 раз уравновесите весы, и НПС останется доволен, этап будет выполненным, получайте награду у появившегося НПС и переходите к следующему испытанию через вихревой портал.

Четвертая комната

 and or type unknown

Вы окажетесь в большой комнате, где за отведенное время нужно будет собрать как можно больше антиквариата, ассортимент которого будет постоянно обновляться. Периодически вам будет мешать мелкий гоблин по имени Мадди, которая может прокричать ваше имя в основной чат (на манер: "*Имя персонажа* , я тебя поймаю!"), подбежать и оглушить или замедлить на пару секунд.

 Кроме того Вас будут донимать мухи, атакуя незначительным уроном, но прерывая сбор. Против мух можете призвать питомца и поставить его в режим защиты или выбрать одного игрока, который соберет всех мух на себе и встанет в угол комнаты: опыт рассчитывается на всю группу в зависимости не от того, сколько собрал каждый участник, а от того, сколько участники собрали вместе, поэтому участник, держащий

на себе мух, получит ничуть не меньшую награду.

Когда время закончится, сдайте квест появившемуся НПС и получите награду.

[Достижение.rpg](#) page information type unknown

За прохождение Ярмарки кошмаров можно получить титулы за сбор антиквариата в последней комнате.

- 40 шт. — **Буффон (белого цвета)**
- 50 шт. — **Буффон (зеленого цвета)**
- 60 шт. — **Буффон (синего цвета)**

Кроме этого достижение Ярмарки кошмаров является одним из достижений категории: Приключения, еженедельная тема, в разделе "Субботняя радость". Для получения этого достижения игроку необходимо собрать 60 антикварных вещей в четвертой комнате во время субботней ярмарки.

[На сайт игры](#) page information type unknown

Испытание богов II

Принять участие в этом мероприятии может совершенно любой игрок, у которого за плечами находится огромный опыт, равный 65-му уровню. Наградой за Испытание вновь являются большое количество опыта и веры.

Посещать поход можно ежедневно, время совпадает с одноимённым и всем известным Испытанием Богов. Попасть туда можно при помощи системы [автоматической регистрации](#) группы и только так. К сожалению, никакой НПС не проведет Вас в данж, как это привычно видеть в игре.

Перед тем, как отправиться за своей порцией опыта, убедитесь, что Вы сможете достойно сражаться - в Вашем инвентаре лежит достаточное количество эликсиров, зелий и прочих колбочек, пополняющих Ваше здоровье и ману, снаряжение вычищено, починено и ярко блестит на солнышке, питомец сыт и в хорошем настроении.

Также проверьте в рюкзаке наличие **Свитка Опыта** и **Молитвы**, чтобы выжать из похода всё.

Выполнено? Тогда отправляемся!

[ИБ2_3.png](#) and or type unknown

Как только Вы оказались в совершенно новом, неизведанном месте - осмотритесь по сторонам. Вы заметите, что находитесь... на корабле. Почти также, как и в "Битве за Аврору". Только небо здесь чистое, ничего не предвещает беды. Но мы-то знаем, что не всё так просто. Поэтому в течении 100 секунд, которые Вам даются для подготовки, жрецы с нежностью и любовью бафуют своих сопартийцев, воины затачивают свой меч, попутно раздавая всем драконов, маги весело пугают друзей своим длинным посохом, увеличивая всем ману, а вампиры с ужасом прячутся от солнечных лучей. В этом походе также можно сражаться на боевом маунте, при условии, что у Вас есть с собой Контракт всадника 2-го или 3-го уровня.

[ИБ2_2.png](#) and or type unknown
В этом виде Испытания Богов последние даруют Вам силу, немного приближающую к ним - мастерство каждого персонажа увеличивается до 1000, а бафами питомцев и своими активными навыками, увеличивающими мастерство, его можно увеличить еще больше!

Осматривая корабль, Вы можете... Вы обязаны заметить две красные, полупрозрачные стены. Они служат так называемыми "воротами", чтобы самые любопытные или неуклюжие случайно не попадали с корабля. Также, когда Испытание начнется, одна из них всё-таки будет исчезать, но об этом чуть попозже. На носу корабля Вы сможете наблюдать Вашего сопровождающего - НПС Метхард. Он ничего не делает, только наблюдает за Вами.

Время подготовки подходит к концу, все стоят в ожидании чего-то нового и в скором времени получают его. На пути корабля появляется остров. И тут Вы чувствуете, что начинаете замедляться, а через несколько секунд и вовсе останавливаетесь. По правому или левому борту находится тот самый остров, а преграда в виде красной стены внезапно исчезает, открывая проход на сушу. Спускаясь с плавающего транспорта можно наблюдать большую круглую площадку впереди, а на ней, посередине или чуть-чуть сбоку, виднеется до боли знакомая колонна (она может быть любая из шести существующих). Есть несколько вариантов развития событий:

- По прибытии на площадку Вы можете увидеть одиноко стоящее сооружение, однако если активировать его, оно исчезнет, вместо себя оставив Вам на расправу примерно с десяток монстров. Уничтожив одну такую волну неприятелей, колонна появляется вновь с той же задачей - ожидать активации, испаряться и дарить отряду радость в виде мобов; Другой вариант событий разворачивается чуть-чуть по-другому - юзаете колонну и она напускает на Вас ораву, жаждущую Вашей крови. Постепенно, пока Вы будете избавляться от монстров, они будут появляться снова. В общей сумме будет их примерно штук 30-40; Также, как только Вы приблизитесь на приличное расстояние к площадке, Вашему взгляду может предстать толпа монстров, которая целенаправленно движется к Вам навстречу. Убивая парочку, на их место приходят новые и новые. В конечном итоге они, все-таки, заканчиваются, а на площадке появляется колонна, при активации которой Вас и Ваших сопатийцев перебрасывает обратно на корабль; Есть ещё шанс попасть на мини-босса. Появляется он уже знакомым Вам образом - посредством взаимодействия с колонной. Появиться он может как на площадке, так и на самом корабле, поэтому не особо расслабляйтесь по прибытию на островок.

Таких волн будет 4 штуки, каждый раз может быть что-то новое. Может быть два мини-босса или же все испытания будут совершенно одинаковы - это проделки рандома. По окончанию последней волны, через некоторый промежуток времени, на выходе с острова появляется главный босс, а по кругу возникают привычные Вам колонны. Имеет он такую способность, как наносить достаточно сильный урон отряду, превращать всех в бобурок, снижать защиту, меткость и так далее, если не выполнять его условия. Выглядит это как крик на случайного участника отряда. На него вешается дебафф с пояснением к какой

колонне нужно прибежать, чтобы босс остался доволен. Успеваете? Отлично, продолжайте бить босса. Не успели? Радуйтесь, что в пати есть жрец, который восполнит Вам здоровье или же полюбуйтесь на то существо, в которое Вас обратил противник. Как только отряд убивает монстра, в рюкзак каждого падает заслуженная награда. Возвращаемся на корабль, где Вас ждет любимый мнемолит, и телепортируемся в родные края. Поход завершен, все свободны.

Награда за поход бывает нескольких видов:

Награда	Описание	Шанс получения
Древняя монета сна.png	Древняя монета сна	Увеличивает количество заслуг перед гильдией 69%
Сияющая шкатулка духов.png	Сияющая шкатулка духов	Содержит случайный привязанный самоцвет 13.3%
Серебряный кубок Вирси.png	Серебряный кубок Вирси	Требуется для получения свитков навыка 10%
Кубок духа Вирси.png	Кубок духа Вирси	Требуется для получения свитков навыка 10%
Волшебная шкатулка.png	Волшебная шкатулка	Содержит различные предметы 6.6%
Источник веры.png	Источник веры	Требуется для открытия определенных параметров веры 1%

По завершению Испытания каждые 7 и 10 раз, в мировой чат всплывает сообщение о проделанной Вами работой и в награду выдается предмет, который поспособствует Вам в дальнейшем:

- [Бонус_Испытание_Богов_II.png](#) **Бонус: Испытание Богов II** - удваивает количество опыта и веры, которые персонаж получает в качестве награды за завершение задания (должен быть в рюкзаке во время Испытания);
- [Билет_Испытание_Богов_II.png](#) **Билет: Испытание Богов II** - дает возможность пройти Испытание ещё 1 раз (активируется по нажатию ПКМ).

Так же эти предметы можно приобрести в Галерее Эйры за листья.

[На сайт игры](#)

Остров ночи

Описание

[file_sp0oSGm8PA.png](#) unknown

НПС Тилла

Данный поход создан для получения большого количества опыта и полезен в первую очередь новичкам для ускорения своего развития и доступен всем персонажам, достигшим 20 и выше уровня. В этом походе вам предстоит защитить колонны стихий от пытающихся их уничтожить стихийных элементарей. Всего статуй шесть: водная, земляная, воздушная, тьмы, света и огня. Задача очень непростая для новичков в игре, которые еще не успели сильно улучшить свое снаряжение и самоцветы ибо у элементарей очень много здоровья, они появляются большими группами, а также вам будут мешать появляющиеся на земле круглые всполохи стихий, которые ослабляют вашего персонажа в зависимости от своего вида. Но хранитель этого похода NPC Тилла готова помочь бойцам временным, но необычайно сильным оружием, бижутерией с особыми активными навыками, а также готова вас усилить бафами и вылечить. С таким надежным помощником нечего страшиться, а посему пора броситься в бой!

[file_gvrj7Plvbn.jpg](#) unknown

Попасть сюда можно через систему регистрации походов. Для этого нужно дождаться нужного временного промежутка и либо зарегистрироваться в одиночку, либо взять в команду друзей и подать групповую заявку.

Подготовка к началу сражения

Как только вы попадете внутрь вы увидите поле предстоящего сражения - небольшая площадка, окруженная горами с шестью стихийными колоннами, а также 3 прохода, через которые будут выходить элементарии. В центре инстанса стоит NPC Тилла. При первом посещении этого похода она выдаст вам Свиток опыта, который увеличит количество получаемого вами опыта в 2 раза. В дальнейшем крайне рекомендуется всегда использовать удвоенный опыт в этом походе, правда свитков Тилла больше вам не даст.

Начало сражения

file_27ANc2XFD5.png

Карта Острова ночи

В самом начале сражения рекомендуется активировать **двойной опыт** и веру (возможность получать **очки веры** появится после достижения 60 уровня). О приближении группы элементарей вас будут оповещать в системном чате. Всего вам предстоит одолеть десять волн и убить финального босса. Проходов, через которые будут появляться группы элементарей в данже три и они меняются в случайном порядке.

Особое оружие и бижутерия

Все элементарии стараются сломать статуи стихий. Ваша задача не дать им это сделать, поэтому необходимо сагрить мобов и уничтожать их всей командой. Как уже отмечалось, мобы имеют очень много очков здоровья, и для упрощения их уничтожения низкоуровневыми персонажами разработчики дали им возможность упростить эту непростую задачу. После убийства каждого элементария может выпасть один из трех видов итемов, каждые 3 единицы которых можно обменять у НПС Тисса на временное, но очень мощное оружие и бижутерию, имеющие активные навыки, которые можно разместить на панели навыков и использовать по необходимости.

Тусклый свет (можно обменять на оружие);

file_ERKpPSzf7o.png

Оружие для всех классов имеет два активных навыка:

- Навык Ядовитый шип: Наносит урон нескольким целям в течении некоторого времени;

- Навык Огонь степного пожара: Наносит урон нескольким целям.

Класс	Название навыка	Сила атаки
Защитник	Призрак отчаяния	3712-4187
Стрелок	Степной пожар	3271 - 3838
Бард	Быстрый ручей	3049 - 3578
Маг	Волшебное пламя	2900 - 3545
Воин	Дух битвы	3611 - 4322
Убийца	Кровавая тень	3179 - 4045

Жнец	Кровавое острие	3660 - 4250
Душегуб	Ловец призраков	3234 - 3907
Жрец	Новая жизнь	3026 - 3481

Стремительный поток (можно обменять на кольца);

file_7dpldDm4dx.jpg unknown

Название кольца	Название навыка	Свойство навыка
Предостерегающая скала	Благословение скал	Существенно увеличивает силу атаки, действует на тебя и твоих союзников.
Предостерегающий ветер	Ветер благословения	На некоторое время увеличивает передвижения тебя и твоих союзников.
Предостерегающий клинок	Клинок благословения	Существенно увеличивает силу атаки, действует на тебя и твоих союзников.
Предостерегающий свет	Предостерегающий свет	Существенно увеличивает критический урон, наносимый тобой и твоими союзниками.

Обжигающий огонь (можно обменять на ожерелье).

file_rQz3TzeTnd.png unknown

Название ожерелья	Название навыка	Свойство навыка
Агатовое ожерелье разложения	Пожирание костей	Наносит урон нескольким целям
Изумрудное ожерелье орков	Цепкие путы	Уменьшает скорость передвижения нескольких целей
Коралловое ожерелье страха	Цепкий страх	Вызывает головокружение у нескольких целей

Оружие у каждого класса свое, имеет значительно более высокую атаку, чем снаряжение, доступное игроку на постоянной основе, но в остальном оно аналогично ему по виду. На бижутерии следует остановиться чуть подробнее. Различные виды колец и ожерелий имеют различные активные навыки, которые рекомендуется выбирать так, чтобы они удачно комбинировались между собой. К примеру повышение силы атаки с одного кольца и увеличение критического урона со второго. Носить два одинаковых кольца не получится, но

так как все бафы работают на всю пати вполне реально поддерживаться почти постоянно высокую атаку и критический урон.

Итемов для обмена на снаряжение падает достаточно для того, чтобы достаточно быстро взять себе оружие и нужную бижутерию. Поэтому не стоит забывать, что использование этих итемов напрямую из инвентаря также дает очень полезные бафы:

- Обжигающий огонь - увеличивает силу атаки на 10% на одну минуту.
- Стремительный поток - Восполняет запас ОЗ и ОМ в течении одной минуты.
- Тусклый свет - Снимает все отрицательные эффекты ловушки.

Подбирайте итемы разумно, позволяйте своим союзникам взять сначала оружие и бижутерию и лишь потом используйте итемы для личных бафов - это позволит получить максимальное усиление вашей команды борцов против элементалей.

Благословение Хоссингера

[file_tEGOMfEL2Z.png](#) unknown

Когда вы попадаете на Остров ночи на вас накладывается благословение Хоссингера, которое значительно повышает характеристики вашего персонажа. При смене экипировки или смерти персонажа это благословение пропадает, но НПС Тисса всегда готова бесплатно вас вылечить и благословить снова. Внимательно следите, чтобы ваш персонаж всегда был под благословением, потому как элементали имеют крайне высокую атаку и много очков здоровья, и вам придется попотеть, чтобы победить их.

[file_dPRvMaF9Ah.png](#) unknown


Когда вы одолеете все волны противников перед вами появится босс испытания - Лунная тень. После ее убийства испытание считается пройденным.

[На сайте игры](#) type unknown

Война предков

Поход

Война предков - поход доступный игрокам 60+ уровня. Попробовать свои силы вы можете 3 раза в неделю с пятницы до воскресенья. Количество доступных входов - 1 раз в день с 00:00 до 23:00. Для участия нужен отряд из 3 и более игроков.

 В данный поход можно попасть с помощью автоматической системы регистраций или через НПС Агрон Ланди, который стоит в Кровавом Черепе, Чаша Сна. Здесь не важны проточка и прокачка персонажа, единственный критерий отбора в данный поход - уровень Доблести предков, который можно узнать нажав R - вкладка Личное. Как только отряд попадёт внутрь, игроки оказываются в зале, где находятся НПС, которые перевоплотят вашего персонажа в специальный аватар. На поле сражения использование обычных навыков невозможно, кроме расовых, но при этом сила предков позволит игроку использовать два новых навыка, которые различаются в зависимости от выбранного вида Трансформации. Если вы первый раз участвуете в походе, то вам будет предложено только 2 вида Трансформации. Чем выше уровень доблести, тем больший выбор перевоплощений вам представлен.



Инстанс состоит из 30-ти волн врагов. В 5-й, 10-й, 15-й, 20-й, 25-й и 30-й волнах нам предстоит сразиться с боссами. Мы защищаем кристалл, сокрытый тридцатью печатями, за каждого прошедшего врага снимается по одному очку защиты печати. За пропущенного босса с вас снимут 15 очков. Всего очков защиты печати - 30, когда количество печатей будет равно или ниже 0, поход прекратится, а задание будет провалено. Значок в виде песочных часов показывает, сколько времени осталось до начала следующей волны.

Как мы видим на карте, у нас есть центральная точка и шесть крайних, расположенных соответственно сторонам света. Центральная точка карты - это начальная и опорная точка вашего отряда. Крайние точки - зоны потенциального появления врагов. Суть такова: в каждой волне мобы будут пытаться прорваться к открывшемуся в одной из точек порталу синего цвета из портала (порталов) зеленого - на полу появятся стрелки, указывающие направление их движения. До пятой волны мобы будут атаковать портал только с одной стороны, но уже на пятом уровне они начнут атаковать с двух сторон. Важно знать, что мобы могут двигаться не только через центр карты, но и по ее краю. Босс может двигаться по абсолютно случайной траектории, но обязательно (первые три точно) через центр карты, то есть по максимально длинному пути.

За каждый пройденный уровень дается 10 очков доблести предков и свидетельство давней войны. Три свидетельства можно обменять на сундук со случайной наградой у Агрона Ланди. Из сундука выпадают нумии в количестве от 10 золотых до 10 бриллиантов, знаки ярости и покоя для прокачки Оберегов в количестве от 20 до 200 штук, редкие предметы для оценки свойств снаряжения (Дух Дракона(верх), Фантом Молнии(верх), Небесное око (верх), Волшебный резак (верх)). Обмен можно производить 5 раз в неделю. .

Виды НПС для перевоплощения:

1-й уровень доблести предков. Анника Острый нож [Воин] - две атаки: АОЕ 200к урона и одиночная 100к урона, ближний бой.

Дора Яростное Пламя [Алхимик] - две атаки: одиночная 100к урона и АОЕ 300к урона, дальний бой.

2-й уровень доблести предков. Новый НПС: Быстрый Шелли [Герольд] - Одиночная атака 150к урона, ближний бой и массовое ускорение на отряд +100% скорости.

3-й уровень доблести предков. Новый НПС: Локс Раненый дух [Черный маг] - атака на 100к и дебафф, который уменьшает защиту цели, увеличивая тем самым, входящий по ней урон в два раза.

4-й уровень доблести предков. Новый НПС: Сайлезия Быстрая [Страж] - Одиночная атака 100к урона и массовый дебафф на замедление целей на 5 сек (откат - 10 сек).

5-й уровень доблести предков. Новый НПС: Найада Изгнанная [Шаман] - Одиночная атака на 100к урона и одиночный Яд на 90к урона/сек.(Длится 60 сек., перезарядка 5 сек., стакается Яд 5 раз.(На урон влияет как дебафф Черного мага так и бафф Старшего шамана) действует на Яд).

6-й уровень доблести предков. Новый НПС: Гертруда Яростная [Безумный воин] - Одиночная атака на 100к урона и бафает(только на себя) на увеличение урона в 5 раз на 10с(Откат 40 секунд)

7-й уровень доблести предков. Новый НПС: Алисия Неистовая [Старший шаман] - Одиночная атака на 120к урона и баф (радиус 15м) увеличение урона на 50% на 30 сек.(откат 20 сек.).

8-й уровень доблести предков. Новый НПС: Гертруда [Мастер-сапер] - Одиночная атака на 100к урона. Взрывчатка (массовая атака) - взрыв наносит врагам в радиусе 4 м. 300к ед. урона. (откат 8 сек.)

9-й уровень доблести предков. Новый НПС: Латиша [Маг льдов] - Одиночная атака на 100к урона. Ледяная бомба (массовое проклятие) в выбранном месте. Взрыв парализует всех врагов в радиусе 5 м. на 3 сек.

Во время похода в центре зала можно будет обратиться к НПС Силаг - он может помочь со сменой спецификации персонажа во время похода. То есть в любой момент времени мы можем перекинуть алхимика в воина или воина в герольда, или шамана в стража и т.п.

Тактика прохода:

Здесь мы рассмотрим основные типы нападений на порталы.

- Самая простая атака. Мобы идут в одном направлении по длинной дорожке. Такие проходы встречаются в основном с первой по пятую волны. Очевидно, что здесь группа держится вместе и просто истребляет врагов.
- Одна дорога короткая, вторая - почти в два раза длиннее. Здесь разумно разделить группу в зависимости от классов и уровней персонажей-перевоплощенцев, представленных в отряде. Возможен вариант деления 4-2.
- Мобы двигаются с двух сторон и с обеих - коротким путем. Схема деления отряда, оптимальная для данного случая - 3-3. Возможен вариант атаки мобов на двое разных ворот, что обязательно должно быть учтено. Как только появляются синие ворота нужно не медлить, а двигаться к ним и начинать защиту, каждая секунда промедления здесь может стоить похода отряду. А при условии, что зайти сюда можно только раз в день три дня в неделю, цена поражения высока.
- Начиная с 27-28 волны мобы будут идти с трех сторон, 2 короткие и 1 длинная.

Для максимального КПД отряда необходимо планирование захода:

Для начала все новички должны брать Алхимика и это должно быть обговорено заранее. Убить босса на 10-й волне, до третьего уровня доблести предков по опыту можно только отрядом Алхимиков. Далее, изначально отряд должен быть разделен на две группы - с командующим каждой группой, чтобы при появлении двух волн противника, можно было бы разделиться без лишней траты времени. Плюс ко всему, в каждом отряде нужно по человеку, способному в нужный момент отделиться от своей группы и помочь группе товарищей, которые не успевают защитить свою сторону. Ну и очевидно, что большим плюсом будет пребывание отряда в голосовом чате.

Для прохождения 15-го босса есть несколько вариантов. Первый "Долгий" для тех у кого мало почёта, будет долго но проходимо: 3 Стража (4 почёт), 2 Алхимика (1 почёт) и 1 Алхимик (1 почёт)/Черный маг (3 почёт) - если Стражи будут последовательно его замедлять то он или не сдвинется с места или будет двигаться микрошагами. Второй вариант является "классикой" прохождения 15-босса: 2 Стража (4 почёт), 1 Черный маг (3 почёт), 1 Шаман (5 почёт), 2 Алхимика (1 почёт), расширенной "классикой+": 2 Стража (4 почёт), 1 Черный маг (3 почёт), 1 Шаман (5 почёт), 1 Алхимика (1 почёт), 1 Старший шаман (7 почёт). "Безумный"

вариантом будет: 1 Страж (4 почёт), 1 Черный маг (3 почёт), 1 Старший шаман (7 почёт), 3 Безумных война (6 почёт) - Безумный воин под бафом Страшего шамана, своим бафом и дебафом Черного мага наносит большой урон в одну цель, но быстро выдыхаются, хотя урона должно хватить чтобы пройти 15-го босса.

20-го босса (просто больше хп чем у 15-го) лучше убивать вариантами "Классика+" и "Классика", и не использовать "Долгий" и "Безумный", ибо "Долгий" превратится в "ОЧЕНЬ ДОЛГИЙ" а "Безумному" не хватит урона чтобы его убить.

Существует несколько вариантов для прохождения 25-го босса, особенностью данного босса является то, что он движется быстрее предыдущих и Страж его не полностью станил, а лишь замедляет скорость передвижения. 1 из вариантов подходит для команды, где уровень почёта отряда не выше 5-го. Состав команды: 3 Стража (4 почёт), 1 Шаман (5 почёт), 1 Чёрный маг (3 почёт), 1 Алхимик (1 почёт). Другой вариант: 2 Стража(4 почёт), 1 Чёрный маг (3 почёт), 1 Старший Шаман (7 почёт), 1 Шаман (5 почёт), 1 Алхимик (1 почёт) (можно взять ещё 1 Шамана). Вариантом для продвинутых является: 2 Стража (4 почёт), 1 Черный маг (3 почёт), 1 Старший Шаман (7 почёт), 1 Шаман (5 почёт), 2 Алхимика (1 почёт) - сложность в том что Шаман стакнет 5 раз яд (босс как раз в это время будет около середины) и меняется в Стража, ибо после 5 стakov Шаман становится бесполезным.

Режим вызова

Во время ожидания боя, если выяснится, что 3 и более участника команды уже проходили когда-либо успешно 15-й уровень, всем участникам будет предложено начать сразу с него. В случае успеха - все получают награду сразу за все предыдущие уровни (но это не разблокирует цепочку заданий на получение медалей для улучшения оберега). В случае неудачи - не получают ничего. Если кто-то не успел прогрузиться или отказался, то придётся проходить с 1-го уровня.

Если вам необходимо получить [оберег покоя](#), то задания на 5 и 10 боссов выполняются автоматически, если вы пройдёте режим вызова.

Награды

- За каждый пройденный уровень дается 10 очков доблести предков и одно свидетельство давней войны.
- За каждого элитного босса дается 10 очков почёта доблести предков.
- За убийства боссов на 5-й и 10-й волнах - 10 листьев духа
- За убийства боссов на 15-й и 20-й волнах - 20 листьев духа
- Предмет для обмена на [оберег](#) покоя за выполнение квеста на убийство босса на 5-й волне

- 3 Свидетельства давней войны можно обменять на сундук со случайной наградой у Агрона Ланди в Кровавом черепе (Квест: Нед. благословение).
- Достижение за прохождение 15-й волны: Бесстрашие
- Достижение за прохождение 20-й волны: Героическое бесстрашие
- Достижение за прохождение 25-й волны: Бесстрашие победителей
- Достижение за прохождение 30-й волны: Бесстрашие надежды

После убийства 10, 15, 20 и 25 боссов у Агрона Ланди появится квест на получения Медали, которую вы можете обменять у него же на предмет для прокачки [оберега](#) покоя. Для получения медали необходимо, чтобы был убит соответствующий босс и имелось нужное количество свидетельств давней войны. Квесты появляются поочерёдно, то есть взяв 1-ю медаль, появится квест на получение 2-й и т.д.

Уровень босса	Медаль	Количество свидетельств
10	Медаль воина	30
15	Медаль храбреца	50
20	Медаль генерала	80
25	Медаль героя	150
25	Медаль богов	250
25	Медаль легенд	320

Каждую медаль можно получить только 1 раз за игру, поэтому надо быть очень внимательным и случайно её не выкинуть. Если вы всё же выбросили или избавились от медали каким-либо известным или неизвестным способом, то единственная возможность получить её назад - обратиться в службу Технической поддержки.

Пристанище мудрецов

Пристанище мудрецов - поход для игроков 60+, предназначен для двух отрядов из шести человек. Состоит из пяти боссов - по два босса для каждой команды и один финальный. Немаловажной составляющей этого похода является ПвП, это и отличает его от других данжей. Подать заявку на участие можно как в пати, так и одному. Данж разделен на пять уровней групп: 60-64, 65-69, 70-74, 75-79 и 80+. Поход доступен в определенное время: 13:30 - 14:00, 14:30 - 15:00, 15:30 - 16:00 и 18:00 - 23:50. В награду можно получить: Очки опыта, очки веры, очки почета арены, предметы для закаливания.

Общие рекомендации по прохождению похода

- Практически необходимо иметь в отряде персонажа (или лучше даже нескольких персонажей) с дальней атакой. Очень хорошо, если есть маг в ветке "Лед" или "Гром", он поможет контролем или отбрасыванием (соответственно) обычных мобов. Подпускать их к себе на близкое расстояние крайне нежелательно;
- Собирая отряд, не стоит забывать о возможном ПвП с другой командой;
- Закупить все необходимые предметы (зелья, еда и т.д.) до подачи регистрации в данж. Выйти из похода и вернуться обратно не получится.

Карта. Начало похода.

[Карта_Пристанище_мудрецов.png](#)

Рассмотрим карту:

Сама карта V-образной (или даже А-образной) формы. В круглых комнатах располагаются боссы, а в коридорах между комнатами - mobs. Верхняя (или правая) дорожка принадлежит красной команде, нижняя (левая) - синей. Точками отмечены респавы отрядов, цифрами - боссы.

После автоматического определения Вашей стороны (Красная или Синяя) начнётся отсчёт в 100 секунд. По истечении времени исчезнет стена, не пускающая Вас к мобам.

В походе есть четыре вида мобов - Призрак зала мудрецов, Служанка зала мудрецов, Заклинатель зала мудрецов и Страж зала мудрецов. Каждый из них накладывает свой дебафф на танкующего их персонажа, название дебаффа соответствует названию моба - Служанка накладывает Печать служанки, Призрак - печать призрака и т.д. Персонаж получает существенный урон, если получает три разных дебаффа, после получения четвертого - персонаж умирает.

Первый босс. Страж руин Саар.

[Страж_руин_Саар.png](#)

Сразу же Вам предстоит битва с первым боссом. Лучше сначала убить вокруг стоящих мобов.

Босс будет накладывать стакающийся до 20 раз дебафф на снижение сопротивления Огню на 50 ед, такой же на сопротивление Свету и дебафф, снижающий эффект лечения на 75%.

Все дебаффы действуют на весь отряд.

Коридоры между боссами.

[2013-11-12_13-57-28.png](#)

После убийства босса нужно пройти по длинному коридору, в котором стоят mobs группами по четыре штуки. Группы располагаются в шахматном порядке, поэтому персонажу с дальней атакой не составит труда сагрить только одного, двух или всю группу сразу, не тревожа других мобов. В каждой группе два типа мобов, например два стража и две служанки, т.е. если сагрить всю группу целиком, персонаж не умрёт от наложенных на него "печатей".

Второй босс. Святой Андаик.

[Святой_Андаик.png](#)

Выходя из коридора Вы попадаете в круглую комнату, где находится второй босс - Святой Андаик. Он почти не отличается от первого босса, накладывает стакающийся до 20 раз

дебафф на снижение сопротивления Тьме, Земле, Воде, Огню и Воздуху на 50 ед., а также дебафф на снижение максимального запаса ОЗ на 1500, суммирующийся до 8 раз.

[2013-11-12_14-10-31.png](#)

Все дебаффы действуют на весь отряд.

После убийства Андайка Вам предлагают выбрать:

- Пойти вперёд и убить третьего (финального) босса - Мудрейшая Летиция.
- Или же свернуть в направлении противоположной команды и помешать убить ей своего второго босса (Святой Андаик).

В любом случае сначала придётся преодолеть коридор с "любимыми" мобами.

Третий босс. Мудрейшая Летиция.

[2013-11-12_20-53-07.png](#)

И вот убив двух своих, а то ещё и одного вражеского босса, преодолев всех мобов, нашему взору представляется сама Мудрейшая Летиция, финальный босс данного похода. Она находится на очень большой арене, и это не просто так. На танкующего персонажа на 15 секунд накладывается стакующийся дебафф, при тройном застакивании персонаж умирает, тут-то и помогает большая территория арены. Чтобы Мудрейшая перестала накидывать дебаффы, требуется или сменить танкующего, что достаточно непросто, или отбежать от босса, однако он, в отличии от Физического Зодиакального босса, с которым его можно сравнить, не стоит на одном месте, а начинает преследовать игрока. Поэтому бегать придётся много и долго. Также не стоит забывать, что кроме танкующего персонажа, есть ещё и остальные члены отряда, которым будет нелегко догнать босса и атаковать, поэтому старайтесь водить Летисию вокруг них. Кроме этого, дамочка накладывает на весь отряд стакующийся до 20 раз дебафф на снижение сопротивления Тьме, Земле, Воде, Огню и Воздуху на 50 ед.

[На сайт игры](#)

Цитадель ночи

Поход создан для получения [рун](#). В этот поход невозможно попасть с помощью автоматической системы регистраций, только вручную через НПС.

Для того, чтобы завести группу в поход, лидер должен иметь:

- 60 очков Активности на этой неделе
- Квест "Битва за цитадель".

Завести группу в качестве лидера можно только **один раз в неделю**.
В качестве участника - без ограничений.

Квест можно получить двумя путями:

- У НПС Билли Вейв в Хосингере;
- Через Энциклопедию Развития (Н): кнопка "Цитадель ночи" (К Билли Вейву всё равно придётся подойти).

Итак, для того чтобы попасть в поход, вся группа должна собраться около НПС Барон Киль на одном канале, после чего лидер берёт квест и всех телепортирует внутрь похода.

Желательно полностью восстановить ОЗ и ОМ, а также другие усиливающие эффекты от провизии, до входа в поход, так как сразу же после телепортации начнется сражение.

Цель похода состоит в том, чтобы попасть внутрь цитадели и убить либо босса "Барон Гхед", либо 100 мобов "Воин ополчения" внутри цитадели, уложившись в **20 минут**.

Но для начала, в Цитадель еще нужно будет попасть.

Как только группа войдет в поход, вы увидите ворота в здание Цитадели и одной из первостепенных задач станет их разрушение.

Ворота имеют большое количество жизни и их можно атаковать как монстра. Но если ваш отряд не получил достаточное количество **Боевого духа**, это может занять слишком много времени.

Получив максимальное количество боевого духа, стоит сосредоточиться на разрушении ворот.

Внутри похода вы можете получить бафф "Боевой дух", который складывается до 5.

[Боевой дух_5.png](#) unknown

Визуально выглядит как табличка с цифрой. Каждый стак после первого увеличивает атаку вашей группы на 100% (с пятью стаками атака будет увеличена в 5 раз). Получить такой бафф можно следующими способами:

[Цитадель_ночи_Поджог.jpg](#)

Убить одного из четырёх минибоссов по периметру цитадели.

Обратите внимание, что минибоссы респавятся, но за повторное убийство того же минибосса бафф не дают.

Поджечь стог сена.

Слева от ворот находится стог, чтобы его поджечь нужно активировать камень, находящийся перед ним. Со временем стог потухает, но в отличие от минибоссов за его повторный поджог боевой дух увеличивается. Второй стог сена находится у северной стены цитадели.

Убить мобов.

За некоторое количество (за 20) убитых за пределами цитадели мобов так же повышается боевой дух.

Со временем боевой дух падает, поэтому желательно выполнить цель похода как можно быстрее.

[Барон_Гхед.jpg](#) unknown

Финальная стадия Сражения не линейная, группе дается на выбор:

убить либо босса "Барон Гхед";

либо 100 мобов "Воин ополчения" внутри цитадели.

Количество убитых мобов пишется во всплывающих сообщениях посреди экрана:

[Стражи_Гхеда_мертвы.jpg](#)

За мобов дают неплохое количество веры, но убийство сотни по времени выйдет дольше, чем убийство одного босса.

Наилучшей тактикой будет убийство босса и попутно нескольких мобов, попадающих под AoE.

[Живая_душа.png](#) unknown

В сражении с Бароном есть такая же ключевая особенность, как при выполнении задания Кошмар в воде. [Сила_сердца.png](#) unknown

Во время сражения, группе стоит внимательно следить за территорией вокруг барона, Босс будет выкрикивать в общий чат фразу: "Похищение духа" и в случайном месте вокруг него, будут появляться сгустки:

[Храброе_сердце.png](#) unknown

- **Живая душа** - красная;
- **Сила сердца** - фиолетовая;
- **Храброе сердце** - желтая.

Стоит **как можно скорее их уничтожить**, иначе Барон получит усиление или что еще неприятнее, восстановит значительное количество жизни, а учитывая, что проход не должен занимать более 20 минут, ошибки не стоит допускать и уничтожать все сгустки.

[Цитадель_ночи_Барон_Киль_внутри.jpg](#)

За успешное выполнение задания похода лидер автоматически получает стак из пяти [рун](#) второго уровня случайного цвета (между собой руны одинаковы).

Так же по завершению похода посреди цитадели появляется НПС Барон Киль, у которого все другие участники похода могут получить по одной случайной руне второго уровня. Так же при завершении похода лидер автоматически получает 80 000 очков веры, а каждый участник похода в 10 раз меньше.

[На сайт игры](#) unknown

Берег юности

Берег юности - аналог мирной долины для игроков 70+ уровня.

Попасть в Берег юности можно, подав заявку через автоматическую регистрацию группы (Т) или собрать отряд из минимум 3 человек и отправиться в поход через НПС Хикс в Чаше Сна.

После захода вы попадете в небольшую комнатку, в которой стоит сам Хикс, а так же несколько НПС-воинов, которые будут помогать вам в уничтожении монстров.

У Хикса можно взять ежедневное задание похода, выполнение которого считается для квестов

[Ловушка.png](#) not found or type unknown

Ловушка

Устанавливается так же, как ловушка в Мирной долине. Попавший в неё моб сильно замедляется.

[Транквилизатор.png](#) not found or type unknown

Транквилизатор

Можно использовать только на моба, который нападает на вас, а не убегает. Увеличивает шанс выпадения души при убийстве.

[Обезболивающая пуля.png](#) not found or type unknown

Обезболивающая пуля

Можно использовать только на моба, который убегает. Увеличивает шанс выпадения души при убийстве.

[Трофейная пуля.png](#) not found or type unknown

Трофейная пуля

Можно использовать на моба, у которого осталось менее 20% ОЗ. Гарантировано появляется душа, но опыта и нумий за убийство моба вы не получаете.

Ловушку можно получить в обмен на 1 шт. Самоцвета охоты на демонов, Транквилизатор и Обезболивающая пуля будут стоить три штуки, а за Трофейную пулю придётся отдать **высиженный** камень питомца одного из следующих видов: Медведь, Паук, Леший, Скарабей или Элементаль ветра.

Поход

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

Как только откроется дверь, игроки попадают через мост на остров, на котором пасутся 3 типа животных (см. карту справа):

- Лесная пантера (Фиолетовая зона)
- Механоид (Зелёная зона)
- Гремлин-Воин (Красная зона)










Чтобы выполнить ежедневное задание Хикса, игрокам нужно призвать 1 Босса и убить его. Задание сдаётся автоматически, ничего дополнительно делать не надо.

Для призыва босса нужно вызвать 10 Душ питомцев, после чего в центре карты появится сам босс, который внешне будет выглядеть, как увеличенная копия монстра, души чьего вида вы вызывали.

Босс может оставить после себя душу зеленого или синего качества, а так же разные свитки навыков для вашего питомца.

О появившейся душе, а так же о появлении самого босса, будет объявлено в красный чат. Не пропустите появление босса, поскольку его убийство засчитывают не всем, находящимся на острове, а только тем, кто находился в момент убийства в непосредственной близости от него.

На выполнение задания дается 10 минут.

Зверь	Монстр (моб)	Душа для поимки	Призванный питомец
Лесная пантера			
Механоид			
Гремлин-воин			

В статье представлены уменьшенные изображения и, если говорить о размерах питомцев, то, например, монстр Пантера будет доходить вашему персонажу до пояса, а призванный в последствии питомец по размерам напоминает скорее голодного котенка. Однако с прокачкой питомца его размер увеличивается.

Дополнительные боссы

 image not found or type unknown

Как и в мирной долине, здесь есть дополнительный четвёртый босс **Тысячелетняя черепаха**, который может с небольшим шансом появиться только после вызова всех трёх.

Однако появляется она не на постаменте посреди карты, а в водоёме, омывающем остров.

[На сайт игры](#) Image file type unknown


Мирная долина

Мирная Долина (1) - это ежедневный поход, доступный всем игрокам начиная с **30** уровня и требующий как минимум трех игроков в группе для входа.


Мирная Долина (2) - имеет отличие в том, что для входа потребуются уровень **50** и выше, соответственно изменится уровень монстров, а так же их внешний вид и тип.

На **70** уровне попасть в Мирную долину можно только если с вами в группе будут находиться игроки с уровнем 69- и кто-то из них будет являться лидером группы. В ином случае инстанс недоступен.

Мирная долина - основной способ добычи камней душ питомцев, а следовательно идеальное место для **укротителя** любого уровня. Также, если при прохождении инстанса рядом с вами будет ваш питомец, ему начистится много опыта, что позволяет успешно прокачивать питомцев в долине.

 image.png or type unknown Для того, чтобы попасть в Мирную долину, можно воспользоваться автоматической регистрацией похода (Т) и выбрав нужный поход в предоставленном списке.

Кроме того, помочь вам попасть в долину своим отрядом без автоматической регистрации, может НПС Хикс в зале Торгового Союза в Хоссингере для этого в группе должно находиться три и более человек соответствующего уровня.

 Ловля душ.jpg or type unknown **Важно:** игрокам, которые не изучили навык **Ловля душ**, не имеет смысла ходить в Мирную долину - только этим навыком вы сможете ловить души питомцев. С изучением этого навыка вам поможет все тот же добродушный дрессировщик Хикс и его помощница Эшлин.

Прежде чем собираться в поход, рекомендуется максимально освободить свой инвентарь, оставив только некоторое количество банок на ХП и МП - они пригодятся в любом походе.

Мирная долина (30+)

 2972843e3640.jpg unknown

После загрузки инстанса, ваша группа окажется на небольшом острове по середине карты (на карте буква **ц**), который с трех сторон окружен тремя островами. На каждом из них обитает свой вид монстров: на острове **1** можно поймать души питомцев Элементаль ветра,

на острове **2**водятся Скарабей, а остров **3** отведен под обитание Хнумов. Прежде чем бросаться охотиться за душами, стоит обратиться к стоящему на центральном острове Хиксу: он предложит два задания, одно из которых активирует квест на уничтожение босса Мирной долины, а при взятии второго даст вам **Ловушку**, которая пригодится в поимке душ.

Социальное устройство монстров в Мирной долине таково, что они не атакуют персонажей - в их задачу входит убежать. Чтобы утихомирить монстра, его нужно приковать к одному месту и в этом вам могут помочь навыки заморозки, стана или парализации, а так же Ловушка, которую дает Хикс (активируется в любом месте путем нажатия на ней правой кнопки мыши) или уже имеющиеся на островах Ловушки (приходят в действие после активации). Ловушки имеют небольшой срок действия и радиус поражения в несколько метров, однако попавшие в них монстры не смогут никуда передвигаться. После убийства некоторые монстры оставляют после себя "душу" - другого монстра, к которому можно применить навык "Ловля душ", которое в случае успеха переместит эту душу вам в инвентарь в виде Камня питомца.

[Мирная_долина_Душа_хнума.jpg](#)

Чтобы вызвать в долину босса, убийство которого оценит Хикс, нам придется равномерно уничтожать монстров на островах: чтобы вызвать несколько боссов, игрокам желательно разделиться, но ни в коем случае не стоит оставаться на острове в одиночестве - вы просто не успеете выполнить квест. Для вызова босса необходимо выбить из монстров **11** душ. О том, что на остров приходит более сильный Элементаль, Скарабей или Хнум, будет написано в общем чате желтым цветом, кроме того надпись появится по середине игрового экрана. Как только появляется босс, все участники похода должны бросать свои дела и охоту и отправляться на соответствующий остров, чтобы его убить.

Внимание: босс Скарабей обладает таким неприятным навыком, как Отражение урона. Убивая этого босса, будьте крайне внимательны, чтобы избежать нелепой и быстрой смерти. Под полоской жизни босса будет изредка появляться соответствующий значок: при его появлении нельзя бить босса, поскольку весь нанесенный вами урон будет возвращен вам же. Во время действия навыка лучшим будет отменить атаку и подождать, пока он спадет.

После убийства босса на его месте может появиться душа питомца синего или зеленого качества, а так же игрокам будет предложено побороться за свитки [навыков для питомцев](#). Не теряя времени, следует сдать квест Хиксу на центральный остров и получить за его выполнение бутылки ХП и МП на питомца 30 уровня, а так же некоторое количество опыта.

Если игрокам удастся вызвать всех трех боссов, то после их убийства на центральном острове появится **4й босс Милозубка**, душа которой, зеленого или синего качества, может появиться после ее убийства.

Мирная_долина_Элементаль.jpg	Мирная_долина_Скарабей.jpg	Мирная_долина_Хнум.jpg	Милозубка.png
--	--	--	-------------------------------

Мирная долина (50+)

Долина 50 уровня изменяется в соответствии с новыми видами монстров: на острове **1** теперь можно найти Медведей, на острове **2** заселяются Лешие, а остров **3** отдан во власть Паукам. Задание на центральном острове (ц) все так же выдает Хикс, у него же можно получить Ловушки. В награду игроки получают банки питомца на 50 уровень. При убийстве всех трех боссов в Мирной долине 50 уровня, игроки получают возможность вызвать редкого четвёртого босса **Кошку**. Убийство кошки особенно осложнено тем, что она время от времени включает полное отражение урона. Начало этого периода легко распознать по её выкрикам "Кхэ-Кхэ", а завершение - по выкрикам "Кха-Кха".

Мирная долина_Медведь.jpg	Мирная долина_Леший.jpg	Мирная долина_Паук.jpg	Мирная долина_Кошка.jpg
---	---	--	---

За прохождение похода игроки могут получить достижения, такие, как:

- Впервые в долине. Вход в Мирную долину (зайти в Мирную долину 1 раз)
- Впервые в долине. Вход в Мирную долину (зайти в Мирную долину 3 раза за сутки)
- Гость мирной долины (получи титул <Гость Мирной долины>)
- Тренер питомцев (выполнить задание "Тренировка в Долине" 5 раз)
- Любитель питомцев (получи титул <Любитель питомцев>)

[На сайт игры](#)

Старая крепость

Старая крепость или **Крепость Гренвиль** - групповой ивент, доступный всем игрокам, начиная с **20** уровня. Записаться на него можно только в **понедельник**, во время с **19:00 до 22:30**, воспользовавшись системой автоматической регистрации или обратившись к **НПС Бальберд**, который находится в Вольной Гавани на центральной площади неподалеку от Астролога Генри.

[Бальберд.png](#) type unknown

Прежде чем записываться на ивент, стоит запастись зельями и эликсирами на ОМ и ОЗ, едой и питьем, а так же починить снаряжение, если это требуется, накормить питомца и освободить в инвентаре несколько ячеек для награды.

В отряде обязательно должен быть танкующий персонаж (лучше всего - Защитник, поскольку только он имеет массовые агрющие навыки), класс хила и поддержки; из ДД-классов будут предпочтительными в отряде те, что обладают массовыми навыками атаки: стрелки, маги и вампиры.

[file_23iar32BNY.png](#) type unknown После того, как все подготовлено для похода, мы можем регистрироваться: нас переместит в Форт Гренвиль, которую необходимо отстоять от полчищ агрессивных монстров для того, чтобы получить свою награду. Оказавшись на территории похода, бафаем друг друга, быстро восстанавливаем показатели магии и здоровья, если не сделали этого перед походом, и направляемся на точку (точки) встречи монстров.

Вариантов отстоявания крепости несколько. Некоторые группы предпочитают разделить для истребления монстров, некоторые - держаться максимально вместе, однако при любом варианте похода игроки должны удерживать как минимум две позиции: сложность прохода для слабых групп может заключаться в том, что монстры приходят как спереди, так и устраивают засады сзади. Один из распространенных походов: танкующий персонаж, жрец, а так же группа

ДД-классов, направляются практически вплотную к месту появления монстров - на развилке, за которую их уже не выпускают;

воин или вампир при поддержке лечащего класса (барда или вампира) остаются на территории крепости, в самом начале, около **НПС Морина**, и отражают атаки монстров со спины.

Другая тактика предполагает, что четверо игроков разделяются на две группы и становятся в ответвлениях основного прохода монстров, а оставшиеся находятся в это время в крепости и не дают монстрам убить Морина и раненых солдат.

Кроме этого, раненых солдат необходимо лечить, иначе они погибнут и снимут очки за прохождение.

Бести. png Image not found or type unknown

Монстры приходят волнами, в каждой из которых их насчитывается около десятка. Кроме этого, монстры зачастую приходят смешанными волнами (Глиняный летун + Бестия, Заколдованная душа + Голем-солдат), благодаря чему могут представлять серьезную опасность для слабой группы:

- **Глиняный летун.** Горгульи, обладающие достаточно слабым здоровьем и слабым уровнем атаки. Участвуют в основном нападении и в засадах.
- **Бестия.** Четырехлапые монстры, не отличающиеся сильной атакой, но обладающие уже более высоким показателем здоровья, чем летуны.
- **Заколдованная душа.** Призраки, которые могут похвастаться хорошим здоровьем, а так же неприятным для группы навыком - "Молчание", которое запретит использовать навыки какое-то время.
- **Голем-солдат.** Наносящие сильный урон, эти монстры так же отличаются высоким показателем здоровья и вместе с Заколдованными душами способны доставить немало хлопот.

Босс_гренивия.png Image not found or type unknown

После того, как все волны монстров будут отражены, в сражение вступит босс: **Посланник ужаса**. Он не причинит своим присутствием особых неудобств, если в группе есть хороший танкующий персонаж: босс характерен только чувствительной силой атаки, однако не обладает никакими иными навыками.

После завершения прохода (завершилось время на защиту крепости, был убит босс и все монстры), игроки могут возвращаться в крепость за своей наградой: ее выдает уже знакомый нам **НПС Бальберд**, который появляется на выходе вместе с Мнемолитом выхода.

Если уровень игрока ниже 75

Голубой_свиток.png Image not found or type unknown

Голубой свиток.

Позволяет переоценить снаряжение ниже 75го уровня.

Если уровень игрока 75 или выше

Синий_свиток_сверхсилы.png Image not found or type unknown

Синий свиток сверхсилы.

Позволяет переоценить снаряжение 75го уровня и выше.

Количество свитков на одного игрока при прохождении с высоким рейтингом - 4 штуки, однако в зависимости от количества погибших солдат уменьшаются награда.

Помимо этого, если средний уровень в группе выше 60 - из босса могут выпасть:

Серебряный кубок Вирси.png

Серебряный кубок Вирси.(6 штук на группу)

- Обмениваются в Чаще Сна на запечатанные свитки навыков. Вместе с кубками, с босса могут выпасть сами свитки навыков.

А так же каждому игроку полагается вознаграждение в виде нумий.

Достижения

- **Отстаивать Крепость.**

Первый раз зайти в Крепость Гренвиль.

- **Ситуация в Крепости.**

Пройти 25-ти минутное задание, которое автоматически дается после входа в Крепость.

- **Последний удар!**

Уничтожить босса Посланник ужаса, но при этом за все время похода ни разу не погибнуть.

- **Идеальное прохождение.**

Ни один солдат не должен пострадать: ни погибнуть, ни попасть в ряды раненых.

[На сайт игры](#)