

Рейды

Еженедельные походы рассчитанные на группы более 12 игроков

- [Рейдовые данжи](#)
- [Башня Драконов](#)
- [Пик Стихий](#)
- [Башня драконов. Керрг](#)
- [Храм бедствий](#)
- [Башня драконов. Айвения](#)
- [Гавань в огне](#)

Рейдовые данжи

Общие черты:

- Вход возможен только в составе [рейда](#).
- Невозможно подать заявку через окно автоматического подбора отряда.
- Все данжи имеют несколько уровней сложности.
- В этих данжах можно получить [снаряжение героя](#) разных уровней.
- Также есть шанс получить предметы, необходимые для обмена на особую [бижутерию](#) золотого уровня качества. На героических уровнях сложности такие предметы падают со стопроцентной вероятностью.
- За прохождение каждого из данжей первыми на своем сервере все участники рейда получают уникальные титулы.
- При смерти в рейд-данже персонаж получает тридцатиминутный негативный эффект "**Слабость**", под действием которого у персонажа снижается максимальное [здоровье](#) до 100 ед., [макс. мана](#) до 10 ед., а сила атаки до 0-0 ед. Избавится от негативного эффекта можно у НПС в начале похода, либо у **Хендальфа** в Хоссингере.

Список и описание данжей:

Оплот драконов/Башня драконов	
Количество уровней сложности	3: Керрг/Айвения/Джереми.
Доступен с	70+/75+/77+ уровня.
Тип	Еженедельный. Квест засчитывается за прохождение любого одного уровня в неделю, но пройти можно все три по одному разу.
Награда за задание	Опыт, вера, 20 заслуг гильдии, 200 очков Бога войны, 5 очков активности.
Количество боссов	По одному на всех уровнях сложности.
Дроп снаряжения	75 уровень, фиолетовое снаряжение героя за Очки бога бойны .
Дополнительный дроп	Мох скорости , Хвосты драконов , Золотой порошок, Кристалл стихий, Кристалл застывшего пламени.

Уникальный дроп	Чешуя дракона - предмет для обмена на особых летающих скакунов .
Достижения	Отсутствуют.
Титулы за первое прохождение	<Главный убийца сервера! Керрг!> <Главный убийца сервера! Айвения!> <Главный убийца сервера! Джереми!>

Пик Стихий

Количество уровней сложности	3: Простой/Нормальный/Героический.
Доступен с	85+ уровня.
Тип	Ежедневный/Еженедельный/Еженедельный. Квест засчитывается за прохождение каждого из уровней сложности отдельно.
Награда за задание	Опыт, вера, 40/400/400 очков Славы героя, 5 очков активности (нормал. и героик.).
Количество боссов	2/3/3
Дроп снаряжения (нормал. и героик.)	85 уровень, фиолетовое снаряжение героя 3 уровня за очки Славы героя .
Дополнительный дроп	Кристалл застывшего пламени (нормал. и героик.), на героическом уровне сложности 100% выпадение с каждого из боссов.
Уникальный дроп (нормал. и героик.)	Дух Императора-мага - предмет для обмена на особого питомца 90-го уровня силы ; Сфера огня и льда - предмет для обмена на особых летающих маунтов (только героический уровень сложности, 100% выпадения с финального босса).
Достижения	8 достижений, по 4 за нормальный и героический режимы.
Титулы за первое прохождение (нормал. и героик.)	<Авангард Пика стихий> <Покоритель Пика стихий>

Храм бедствий

Количество уровней сложности	2: Нормальный/Героический.
Доступен с	85+ уровня.
Тип	Еженедельный. Квест засчитывается за прохождение каждого из уровней сложности отдельно.
Награда за задание	Опыт, вера, 200/300 очков Славы героя , 5 очков активности.
Количество боссов	По одному на всех уровнях сложности.

Дроп снаряжения	85 уровень, фиолетовое снаряжение героя 3 уровня за очки Славы героя.
Дополнительный дроп	Кристалл застывшего пламени, на героическом уровне сложности 100% выпадение.
Уникальный дроп	Отсутствует.
Достижения	Отсутствуют.
Титулы за первое прохождение	<Первый на сервере! Убийца Хнума!> <Первый на сервере! Убийца Духа бедствий!>

Гавань в огне

Количество уровней сложности	2: Нормальный/Героический.
Доступен с	90 уровня.
Тип	Еженедельный. Квест засчитывается за прохождение каждого из уровней сложности отдельно.
Награда за задание	Опыт, вера, 500/500 очков Славы героя , 5 очков активности (нормал. и героик.).
Количество боссов	4(второй босс респаётся в количестве 2 штук)/5(второй босс респаётся в количестве 3 штук)
Дроп снаряжения	88 уровень, фиолетовое снаряжение героя 4 уровня за очки Славы героя.
Дополнительный дроп	Кристалл застывшего пламени, на героическом уровне сложности 100% выпадение с каждого из боссов.
Уникальный дроп	Отсутствует.
Достижения	Отсутствуют.
Титулы за первое прохождение	<Защитник Гавани!> <Герой Гавани!>

Башня Драконов

Башня Драконов - [рейдовый](#) еженедельный поход, в котором могут принять участие 12-18 человек.

[Нахождение_входа.jpg](#)

Поход состоит из 3 уровней сложности. На каждом уровне исследователя мира Эйры поджидает один из драконов. Попробовать победить дракона можно бесконечное количество раз, но как только босс будет убит, доступ в Башню Драконов будет закрыт до следующей недели. Но игроки не смогут зайти только на тот уровень, который уже прошли, поэтому одолев первого дракона игроки могут пойти на битву ко второму, и так далее. При этом выполнив задание на убийство одного из драконов, квест будет недоступен до начала следующей недели. Но все 3 уровня не будут открыты сразу же.

Вход в Башню Драконов

Вход в данж осуществляется за счет постройки на Базе Гильдии «Башня драконов».

[Хвосты_Драконов.png](#)

Для постройки всех трех уровней башни (открывающих доступ ко всем боссам и уровням сложности похода) потребуется некоторое количество ресурсов.

- Башня 1ур. -потребует 80 выполненных заданий строительства базы
- Башня 2ур. - 800 заданий + 12 хвостов зеленого дракона
- Башня 3ур. - 3200 заданий + 12 хвостов зеленого + 12 хвостов красного дракона

Хвосты - это гарантированная награда за убийство босса похода:

- За убийство Керрга в походе 1ур., игроки получают зеленый хвост,
- За убийство Айвении в походе 2ур. - красный,
- За убийство Джереми в походе 3ур. - черный.

Организация похода

Чтобы отправиться в Башню драконов, необходимо собрать [рейд](#) из 12-18 человек. Лидер рейда должен состоять в гильдии и иметь построенную Башню драконов 1, 2 или 3ур. (в зависимости от типа похода, в который планируют

отправиться игроки) на своей базе.

Чтобы завести рейд в поход, лидеру необходимо телепортироваться на базу своей гильдии, подойти к зеленому кристаллу Башни и выбрать подходящий уровень похода. Остальным членам рейда телепортироваться на базу не обязательно.

Вход в Башню расположен на первом уровне базы гильдии, чуть левее статуи Божества.

Ограничения на вход

Зайти в Башню драконов можно неограниченное количество раз, но победить дракона - всего один раз в неделю.

Если игрок находился в башне на момент убийства босса (вне зависимости от того, получил он награду за убийство или нет), зайти в тот же тип похода на этой неделе у него не получится: например, убив Айвению, он сможет попасть только в башню Керрга или Джереми.

Если же этот игрок по каким-то причинам все-таки оказался в рейде, пытающемся попасть на уже убитого им дракона, рейд-лидер получит предупреждение: "Игрок ___ уже побеждал в этом походе", и не сможет завершить регистрацию. После исключения указанного в предупреждении игрока регистрация может быть завершена, и рейд попадет в нужный тип похода.

Прохождение похода

[Поход на драконов.jpg](#)

После завершения регистрации в поход, игроки оказываются на палубе летающего корабля.

Впереди расположен портал к боссу похода, мнемолит выхода, а также [нпс](#), который поможет [починить снаряжение](#), снять негативный эффект "Слабость", полученный игроком после смерти или приобрести зелья [ОЗ](#) или [ОМ](#).

Заходя в данж, вы попадаете на палубу летающего корабля, впереди виден портал к дракону и мнемолит выхода из похода.

[Палуба.jpg](#)

Встав у края палубы можно увидеть ожидающее игроков поле битвы. Посередине стоит босс, а по бокам на выступах стоят 3 Баллисты. Сильно увлекаться просмотром не стоит, если упасть с борта корабля, то персонажу уже не выжить. Далее весь рейд может войти в портал, который телепортирует игроков на выступ, откуда по лестницам можно добежать до баллист.

Баллисты

Принцип работы баллист напоминает гриба/робота в [Шахтах гномов](#).

[Баллиста.jpg](#) or type unknown

У севших в баллисту появляется окно интерфейса, в котором видны скилы баллисты:

- Баллиста: безоткатное нанесение 10000 урона. Чтение – 2 секунды.
- Бросок оков: используется для приземления босса, когда он взлетает. Спускает дракона только при 2/3 стаках (в зависимости от босса), поэтому баллистам необходимо одновременно кидать этот дебафф. Длится 8 секунд, перезарядка 12, а кастуется 2.
- Хоссингер: тушение огня только вокруг баллисты. Чтение – 2 секунды, перезарядка – 30.
- Выход из баллисты.

Негативные эффекты

После того как 3 персонажа добегут до баллист, всем можно спрыгивать с выступа и приступать к сражению с драконом. Первое, что должен помнить каждый член рейда – в этом походе нельзя вставать после смерти самому, игроков должны воскресить или присты, или барды в светлой ветке талантов. Если персонаж встанет сам, он очутится на палубе, а портал уже будет закрыт. Но даже имея в рейде светлого барда, не следует расслабляться. После смерти члена рейда, босс наstackивает себе бафф на увеличение атаки (максимальное количество стака – 10, каждый стак добавляет 10%).

[Бафф дракона.jpg](#) unknown

А персонаж получает пятиминутный негативный эффект "**Слабость**", под действием которого у персонажа снижаются показатели на половину.

У всех боссов Башни Драконов есть множество умений, всячески затрудняющих прохождение похода. О появлении практических всех из них сообщается заранее.

[file_58pNoGUrTY.png](#) unknown

Огонь: помимо прочих негативных эффектов, дракон постоянно извергает из себя огонь. "Лужа" такого огня, если в ней оказаться, наносит урон по 10 000 ед. в секунду и может складываться с другими такими же лужами, нанося огромное количество урона. Лужи огня могут перемещаться вслед за игроками и появляются, в первую очередь, под персонажами, которые находятся перед, под и по бокам от дракона. Также они могут появиться под баллистами (например в том случае, если они игрок на баллисте использует свой первый, атакующий навык).

Вихри: негативный эффект, появляющийся после первого взлета дракона. Вихри выглядят как небольшие ураганы и постоянно перемещаются по полю боя. Оказавшийся в Вихрях персонаж получает негативный эффект "Головокружение", во время действия которого его экран начинает кружиться на 180 градусов, затрудняя перемещение по полю боя.

Острые лезвия: как и Проклятие гнета, этот эффект накидывается случайным образом, но только на одного персонажа. Персонажу с этим эффектом необходимо как можно быстрее (что затрудняет сразу же наложенное на него замедление) убежать в противоположную сторону от рейда. В обратном случае, всему рейду будет нанесен огромный урон.

Огненный шар: еще одно одиночное проклятие. В отличие от Острых лезвий, во время действия Огненного шара персонажу очень важно находиться в толпе, так как нанесенный по завершению действия проклятия урон разделяется между окружающими его персонажами. Это проклятие также может упасть на игрока, находящегося в баллисте. Поэтому очень удобно, если у него есть иммунитет к урону или исцеляющие навыки.

Анимация действия и отображение в рейде Огненного шара и Острых лезвий идентичны, поэтому очень важно следить за сообщениями о появлении этих негативных эффектов и не перепутать их.

Иммунитет к урону. Также прохождение похода затрудняет появление на драконе иммунитета к урону. Во время действия иммунитета дракон взлетает и спустить его на землю под силу только баллистам

Безумие. Еще на драконе время от времени появляется бафф, который могут снять маги (скилом "Рассеянные чары"). Игроки смогут узнать его по описанию: "Действие эффекта можно прекратить различными навыками, прекращающими действие положительных эффектов".

Голем бури. У драконов есть помощники – Големы бури, похожие на мумий из похода Древняя гробница. Они появляются поэтапно, не нанося урон по игрокам, могут нападать на игроков, потом отбегать, но при этом не наносить урон. Учтите: босс может съесть этих големов и за счет этого пополнять свое здоровье, если не убивать их вовремя.

Виды драконов

Каждый уровень сложности похода в Башне представлен своим драконом.

Боевой дракон Керрг

[file_wpnABmWmAC.png](#)

Самый простой для прохождения дракон. Убить его не составит особых усилий.

- Сила атаки увеличивается на 10% после убийства каждого персонажа
- Достаточно двух "Бросков оков", чтобы посадить дракона

Боевой дракон Айвеня

[Дракон_Айвеня.png](#)

Поход 2ур. сложности. Для убийства этого дракона потребуется более сильный рейд.

- Сила атаки увеличивается на 20% за каждого убитого персонажа
- Для посадки дракона нужно использовать все баллисты.

Боевой дракон Джереми

[Дракон_Джереми.png](#)

Сложный поход, для успешного прохождения которого потребуется не только сильный рейд, но и слаженность действий.

- Сила атаки увеличивается на 30% за каждого убитого персонажа
- Для посадки дракона нужно использовать все баллисты

Награды

[Дроп.jpg](#)

Самая первая награда за прохождение похода - это закрытие еженедельного квеста на очки Бога войны. Обычно игроки кидают кости за предметы - у кого больше очков, тот и получает награду. С драконов падают следующие предметы:

- **Хвосты** (нужны для постройки входа на 2 и 3 уровни похода, а также для эксклюзивных титулов)

- **Чешуя** (позволяет купить своего собственного дракона, который имеет один из самых высоких показателей скорости у летающих скакунов, только полет за 11 Вельмоду может обойти его по показателю увеличения скорости за счет уровня пилотажа)

- **Кристалл застывшего пламени.jpg**

Кристалл застывшего пламени

- (для Золотой бижутерии).
- **Мхи скорости** (нужны для создания новых свитков навыка, уменьшающих время, требуемое для призыва скакуна).
- **Случайные вещи из комплекта бога войны** (этот же комплект можно получить за [очки бога войны](#)).

Кроме того существует награда, получаемая вне похода. Рядом со входом в поход стоит НПС, у которого можно обменять множество полезных предметов:

1. Во вкладке "Бижутерия" Порошок магической скалы - 15 штук меняется на Осколок магической скалы.
2. Во вкладке "Полёт" доступны летающие скакуны. Они обмениваются за чешую, которую можно выбить с босса и золотые монеты. Визуально каждый из полетов соответствует тому боссу, с которого была выбита чешуя.

За первое убийство дракона на сервере также можно получить уникальные титулы:

- **Главный убийца сервера! Керрг!** - за первое убийство Керрга
- **Главный убийца сервера! Айвения!** - за первое убийство Айвении
- **Главный убийца сервера! Джереми!** - за первое убийство Джереми

Пик Стихий

Общая информация

Данж предназначен для игроков 85+ уровня и имеет три уровня сложности:

- **Легкий.** Для 6-12 игроков. Состоящий из двух боссов. Может выпасть по квесту [Героический вызов судьбы](#). Доступен каждый день.
- **Средний.** Для 12-18 игроков. Состоящий из двух боссов повышенной сложности + дополнительный босс, из которого можно получить питомца. Доступен **1 раз в неделю**.
- **Героический.** Для 12-18 игроков. Аналогичен среднему уровню, только все боссы немного сложнее. Доступен **1 раз в неделю**.

[Пик Стихий Морин.rpg](#)

Попасть в Пик Стихий можно только в составе рейда и только через мнемолит на Острове китобоев, в локации Свободные острова. Чтобы попасть в данж через мнемолит, не обязательно подходить к нему всей группой, достаточно только лидера рейда.

При смерти в рейд-данже персонаж получает тридцатиминутный негативный эффект "**Слабость**", под действием которого у персонажа снижается максимальное здоровье до 100 ед., макс. мана до 10 ед., а сила атаки до 0-0 ед. Избавится от негативного эффекта можно у НПС в начале похода, либо у **Хендальфа** в **Хоссингере**.

Окрестности Пика Стихий (Легкий уровень сложности)

[Ледовит.rpg](#) or type unknown

[Сердце огонька.rpg](#) unknown

После успешной регистрации рейд попадает в круглую комнату.

Тут стоят 2 НПСа, у одного можно купить банки и починиться, а второй (Морин) бесплатно дает каждому по 2 предмета, которые нужны в прохождении данного данжа.

- **Ледовит** - понадобится в схватке с первым боссом.
- **Сердце огонька** - для битвы со вторым.

Первый босс. Тень Сано.

Когда все участники рейда взяли Ледовит и Сердце огонька можно, переходить в следующий зал через телепорт. Посреди комнаты отважных героев встретит Сано - огненный босс.

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

Особых трудностей убийство босса не составит, только время от времени Тень Сано будет бросать на одного из персонажей бомбу, которая взорвётся через несколько секунд. Бомба наносит небольшое количество урона, а так же накладывает дебафф всем, кто попал в зону поражения. Дебафф называется "**Пиромания**" и суммируется до 40 раз. Каждый стак увеличивает получаемый урон от огня, а при 40ти стаках персонаж получает урон такой силы, что сразу же умирает. При помощи **Ледовита** можно получить десятисекундный иммунитет к получению эффекта "Пиромания".

Как только Сано умер, появляются 2 портала, ведущие дальше. Заходить можно в любой из них.

Второй босс. Тень Жакки.

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

В новой комнате уже заждался ледяной босс - Жакки. Первой трудностью будет то, что в синей комнате на фоне синего босса системные сообщения снизу посередине экрана и синим текстом будут очень плохо читаться. Иногда Тень Жакки будет кидать Град на одного из персонажей, всем остальным нужно встать как можно ближе к этому персонажу за 10 секунд, чтобы разделить полученный урон. Так же кому-то может повезти быть закованным в сосульку. Она не даёт двигаться и использовать навыки. В добавок, со временем накладывает эффект "Абсолютный ноль". Чтобы спасти сопартийца нужно убить эту сосульку. Она получает меньше урона от массовых скиллов, чем от атак одиночных целей. Желательно находиться на расстоянии от сосульки, иначе персонажи, стоящие рядом с ней, будут так же получать эффект "Абсолютный ноль".

"Абсолютный ноль" - дебафф, суммирующийся до 50 раз, с каждым стаком увеличивает получаемый персонажем урон от воды и шанс крит. удара на 1%, но снижает скорость передвижения. При накоплении 50 стаков персонаж получает огромное количество урона и сразу же умирает. С помощью "Сердца огонька" можно избавиться от всех стаков "Абсолютного нуля".

Награды:

При прохождении данжа на легком уровне можно получить синее сетовое снаряжение 85+ уровня, опыт, веру и очки Славы героя (40 очков).

Штурм Пика стихий (Средний уровень сложности)

Каждого босса можно убить не более одного раза в неделю!

Советы по прохождению:

- Для среднего уровня сложности лучше собрать максимально разрешенное количество человек в рейд (18 человек).
- Нужно большое количество дамага, ветряные барды как всегда нужны, но не стоит забывать и про пристов.
- Барды света - необязательны. Воскресить упавшего товарища смогут и присты.
- В отряде нужен как минимум один **маг с Рассеянными чарами**.
- По возможности лучше всего находиться в голосовом чате и выбрать 1-3 людей, которые будут командовать.
- Всех членов рейда нужно разделить на 3 отряда с примерно равным уроном.

Сано

На среднем уровне сложности рядом с боссом начинают ползть огненные лужи. Кроме того, что наносится ежесекундный урон, они накладывают стаки "Пиромании".

Кроме этого, Сано иногда кричит "**Дух огня превращает все лекарства в яд**". При появлении этой надписи нужно перестать использовать зелья на здоровье, они будут наносить урон, равный тому, сколько они восстанавливают. В это время так же **нельзя** использовать исцеляющие умения.

Жакки

В отличии от Сано, Жакки изменился сильнее и стал более сложным боссом. Сосульки и Град появляются чаще и бьют больнее. При 50% здоровья Жакки появляются еще два босса: **Жакки Эйд** и **Жакки Войер** (у них изначально тоже 50% ХП). Как не сложно догадаться, нужно бить всех троих равномерно, но перед этим нужноделиться на 3 группы и развести боссов в разные стороны. В стенах комнаты есть углубления, которых как раз насчитывается три. Нужно заранее договориться, какая группа к какому углублению

ведёт своего босса.

Нельзя одновременно наносить урон всем троим боссам - это приведет к неминуемой смерти. При атаке Жакки персонаж получит дебафф "**Лед**", атакуя Жакки Эйда - дебафф "**Холодное дыхание**", атакуя Жакки Войера - дебафф "**Вода**". Если собрать все три эффекта, прилетит большое количество урона и моментальная смерть.

Иногда на двух боссах будет появляться бафф "**Ледяной панцирь**", атакуя босса, пока висит этот бафф, персонаж будет накапливать стаки "**Абсолютного нуля**".

Время от времени на **Жакки Войере** будет появляться хилящий бафф. Его можно снять с помощью "Рассеянных чар" (скилл мага).

После убийства всех троих можно направиться к новым порталам и перенестись к финальному боссу.

Финальный босс. Чарли Ризос

Чтобы появился сам босс, нужно поговорить с НИПом. Не торопитесь, сначала убедитесь, что все готовы и перебафаны, в том числе и питомцами тоже.

[Чарли_Ризос_НПС.rpg](#)

После короткого диалога в зале ломается крыша и появляется **Чарли Ризос**. А вот и одна из главных особенностей данжа, это летающий босс, а значит, чтобы его убить, нужно использовать флай-маунтов.

[Чарли_Ризос.rpg](#)

Как только босс будет атакован, все игроки, находящиеся на полу, начнут получать урон, а так же не смогут использовать скиллы. Воскресить напарника на полу **невозможно**, но можно постараться находиться перед смертью (её можно предсказать заранее) над остатками крыши. Там очень легко воскресить напарника даже присту, спрыгнувшему с флай-маунта.

[Бомба_стихий.rpg](#)

Босс не атакует направленно одного персонажа, каждым своим ударом он наносит немного урона одному случайному члену рейда, а так же накладывает суммирующийся дебафф "**Проклятье стихий**", увеличивающий силу атаки на ~1%, снижающий эффект получаемого лечения и увеличивающий получаемый урон от навыков Воздуха. Время от времени по всем персонажам, имеющим этот дебафф, будет проходить урон, зависящий от количества стakov (~8-10к за 1 стак). Чтобы избавиться от всех стakov, нужно залететь в **красные миражи**, висащие вокруг босса, но при этом персонаж получит **головокружение** на 3 секунды. При 70% и 30% здоровья босса на уровне головы появятся три Бомбы стихий, а у Чарли появится иммунка ко всему входящему урону, не позволяющая ему двигаться. Бомба взрывается, если у неё осталось менее 10% здоровья. Дамажить её нужно обычными скиллами, а взять в тагет с помощью клавиши TAB. После взрыва бомба наносит урон чуть больше 50% персонажа, поэтому взрывать нужно по одной бомбе за раз и после каждого взрыва отхиливаться.

[Сила стихий.png](#) File on Steam Workshop is unknown

Когда у Чарли останется меньше 70% здоровья, он начнет использовать "**Силу стихий**". Отображается как 5 стрелочек, направленных из босса в примерно одну сторону, и наносит большое количество урона.

При 50% здоровья и ниже появится "**Всплеск стихий**" - летящие из босса в разные стороны ледяные и каменные осколки. Наносят урон в размере ~10% здоровья персонажа, запрещают использовать навыки, а также восстанавливают 25% максимальной маны. Чтобы избежать действия эффекта, нужно изменить высоту полёта.

Финальная стадия босса: При 5% здоровья Чарли, он даст **одну минуту**, чтобы убить его. Если не успеть убить за это время, весь рейд получит огромный урон и сразу же умрет. К этому времени нужно постараться сделать так, чтобы самые дамажные скиллы или благославления откатились. Например "Медитация" у магов или "Бог войны" у воинов. Если получится, то спрыгнуть на землю и бафнуться питомцами, кушая банки.

Достижения

- "**Пик Стихий**": Пройти Пик Стихий на среднем уровне сложности.
- "**Огонь вечной жизни**": Убить Сано на среднем уровне сложности так, чтобы никто из членов рейда не использовал "Ледовит".
- "**Несокрушимый утес**": Убить Жакки на среднем уровне сложности так, чтобы никто из членов рейда не использовал "Сердце огонька".
- "**Воин-ас**": Убить Чарли Ризоса на среднем уровне сложности так, чтобы никто из членов рейда не умер.

Награды

За прохождение данжа на среднем уровне можно получить **синее сетовое снаряжение 85+ уровня**, [Снаряжение элитного война.png](#)

За убийство Чарли Ризоса с маленькой вероятностью может выпасть итем **Дух императора-мага**, который обменивается у Хикса в Вольной Гавани на **редкого питомца 90го уровня силы**. Нужно доплатить 12 бриллиантов золотых монет.

За убийство каждого из боссов выпадает итем (с Чарли падает сразу 2 штуки) "**Часть одежды элитного война**". Подходит одновременно для трёх классов. **Закрепляется после получения**. В Хоссингере можно обменять на **фиолетовое снаряжение 85+ уровня** (снаряжение так же можно взять за большое количество очков Славы героя).

Все участники первого рейда на сервере, прошедшего данж на среднем уровне сложности, получают в награду **титул <Авангард Пика стихий>**.

Героический уровень сложности

У всех боссов появился новый бафф. Через 8 минут после начала сражения, каждую минуту атака босса будет увеличиваться на 50%.

Сано

Ничего нового у босса не появляется. Всё что раньше происходило в комнате - повторяется чаще, чем на среднем уровне. Бомба взрывается быстрее, всего за 3-5 секунд.

Жакки

На данном уровне сложности босс разделяется сразу (~98% здоровья). Град бьёт больше, хлящий бафф появляется немножко чаще.

Чарли Ризос

Сила стихий и **Брызги стихий** начинают появляться раньше, чем на среднем и происходят чаще. **Бомбы стихий** появляются 3 раза, на 75/50/25% здоровья босса.

У всех боссов чуть больше здоровья, защиты и атаки, чем на среднем уровне.

Достижения

- "**Пик Стихий (героич.)**": Пройти Пик Стихий на героическом уровне сложности.

- **"Огонь вечной жизни (героический режим)":** Убить Сано на героическом уровне сложности так, чтобы никто из членов рейда не использовал "Ледовит".
- **"Несокрушимый утес (героический режим)":** Убить Жакки на героическом уровне сложности так, чтобы никто из членов рейда не использовал "Сердце огонька".
- **"Воин-ас (героический режим)":** Убить Чарли Ризоса на героическом уровне сложности так, чтобы никто из членов рейда не умер.

Награды

Награда за прохождение полностью идентична среднему уровню сложности. В дополнение, с каждого босса выпадает [Огня и льда.rpg](#)

[Кристалл застывшего пламени.jpg](#)

Кристалл застывшего пламени, а с Чарли

Ризоса ещё и **"Сфера огня и льда"** (закрепляется после получения).

За прохождение героического режима можно получить ещё 400 очков Славы героя, не зависимо от того, был ли пройден средний уровень, т.е. в сумме можно получить 800 очков за оба данжа.

Все участники первого рейда на сервере, прошедшего данж в героическом режиме, получают в награду титул **<Покоритель Пика стихий>**

Летающие маунты

За данж Пик Стихий можно получить уникальных летающих маунтов: **Императрицу холодного пламени** и **Мудрого феникса**.

Для получения маунтов нужно обратиться к **Марку Авариэлю** в Хоссингере, но квестов у него не будет, если не выполнены следующие условия:

- Императрица холодного пламени - должны быть выполнены все 4 достижения среднего уровня сложности Пика Стихий, в рюкзаке должна быть одна Сфера огня и льда, а так же [10 Бриллиант монет.rpg](#).
- Мудрый феникс - должны быть выполнены все 8 достижений Пика Стихий, в инвентаре должна быть Императрица холодного пламени, три Сферы огня и льда, а так же [2 Бриллиант монет.rpg](#).

[На сайт игры](#)

Башня драконов. Керрг

В данной статье будет описана тактика прохождения первого уровня [Башни Драконов](#).

[PlaneBoss.jpg](#)
Image file size or type unknown

Поход предназначен для 12-18 игроков достигших 70-го уровня. Регистрация рейда с игроками ниже 70-го уровня будет невозможна. Для того что бы попасть в поход, на базе гильдии лидера рейда, должна присутствовать постройка "Башня драконов 1 уровня". Остальные участники рейда могут быть набраны как из своей так и из **любых** других гильдий.

Совет: У игроков намеревающихся туда пойти, должно быть ОЗ 25К+. Общее количество урона должно быть очень приличным. Так же желательно наличие голосовой связи у всех членов рейда. Если рейд сыгранный и все знают что делать, то голосовая связь необязательна.

Танкующий отряд.

- Танк. Им может быть любой персонаж, с большим количеством ОЗ (60К+) и защитой (1800+), способный удержать на себе босса и не дать ему переагриться на других персонажей.
- [Жрец](#) в светлой ветке. Тут без вариантов. Риск, дело конечно благородное и можно поставить любого хлящего, особенно если танк очень "толстый", но лучше всех справится именно жрец.
- [Маг](#). Любая раса и ветка. Главное что бы у него был открыт навык "Рассеянные чары".
- Любые три персонажа. Желательно наличие второго персонажа лечащего класса, на подстраховку жреца. В эту же пати можно поставить [барда](#) любой ветки, но это не принципиально.

Второй отряд.

- Маг. Любая раса. Ветка лёд. Навык "Рассеянные чары" должен быть открыт обязательно.
- Жрец или бард в светлой ветке.
- Любые 4 персонажа класса [ДД](#) с ОЗ 30К+.

Третий отряд.

- Жрец или бард в светлой ветке.

- Любые 3 персонажа, обладающие любым видом временного иммунитета к урону или имеющие очень много ОЗ (70К+).
- Любые 2 персонажа класса ДД.

Дополнение. Если маги в первом (танкующем) и втором отряде не очень сильные, то второй и третий отряд необходимо дополнить АОЕ персонажами. Это могут быть ДД с дополнительными АОЕ атаками или "чистые" АОЕ. Требования к лечащим персонажам в любой пати нужно выставлять довольно жесткие и лучше что бы это были жрецы, хотя один светлый бард на весь рейд тоже не помешает.

Совет: лучше жрецов с ОЗ 40К+, в этом деле, могут быть только... жрецы с ОЗ 70К+.

Итак, с составами мы приблизительно определились. Рейд собран, все готовы и ожидают начала похода.

[Enter2.jpg](#) Image not found or type unknown

Лидер рейда идет на базу гильдии и подходит к большому зеленому кристаллу, расположенному недалеко от статуи Бога. Через НПС "Вербовщик убийц драконов" РЛ (Рейд Лидер) производит регистрацию отряда в поход.

После того как произошла регистрация, у всех участников рейда, появляется табличка подтверждения участия в походе. Все жмут на кнопку "ОК" и успешно (или не очень) переносятся в поход.

Дополнение. Персонажам необязательно находится на базе гильдии. В ожидании подбора рейда и регистрации они могут заниматься своими делами в любой локации мира Эйры (только не в одиночных походах типа "Дорога в АД" и т.п.). В случае вылета из игры, при переносе в поход, персонаж сможет зайти в него через кристалл на базе гильдии.

[Поход на драконов.jpg](#) Image not found or type unknown

Подготовка

Перед началом непосредственных действий, всем необходимо убедиться в наличии банок, фиалов и т.п.

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

Починиться можно у НПС "Интендант" стоящего слева по борту. У него же можно купить банки на ОЗ и ОМ 50-го уровня.

Напротив интенданта, справа по борту, есть мнемолит выхода из похода. Если возникла "крайняя необходимость" через него можно выйти из похода.

Эту палубу можно считать привратным помещением (предбанником если хотите). В зону боевых действий Вы попадете когда пройдете прямо по центру и поднявшись по ступенькам, встанете в вихре телепортации (помечен на скриншоте цифрой 3, обратите внимание на слово "вихрь", совсем скоро вы будете его, мягко говоря, недолюбливать). После этого Вас "затянет" к дракону. Но переживать а тем более суетиться и паниковать после телепорта не стоит, небеса не разверзнутся и огонь небесный (или драконий) не начнет бить по Вам со всех сторон. Дело в том, что босс находится в центре локации, а вы в свою очередь окажетесь на краю. Босс атакует, как и любой другой, только при непосредственной близости противника к нему.

Заранее обмолвлюсь, что если будете делать все правильно есть шанс, что по Вам вообще ни разу не будет нанесен ощутимый урон.

[Movement1.jpg](#) type unknown

После того как ВСЕ участники рейда прошли через вихрь телепортации, **никто никуда** не бежит, все стоят и ждут команд.

Три человека, обладающих любым видом временного иммунитета к урону или имеющих очень много ОЗ (70K+), из состава третьего отряда пробафываются всеми возможными бафами и рассаживаются на баллисты (помечены на скриншоте цифрами 2, 3, 4).

[file_TcSIIMwRA.png](#) type unknown

Проходить к баллистам желательно по стене (помечено на скриншоте синей линией). Внешний вид баллист показан на скриншоте справа. Остальные участники рейда также пробафываются всеми бафами, но НИКУДА не двигаются. Со стены вниз спрыгивают Танк, Жрец и Маг из состава танкующего отряда, перебафываются питомцами и убирают их от греха подальше.

На этом подготовительный этап можно считать завершенным. Добавлю только лишь то, что на баллисту помеченную на скриншоте цифрой 4 лучше сажать самого "толстенького" из 3-х персонажей, т.к. по нему будет периодически проходить большой урон. Но это как говорится раз на раз не приходится, так что выбор за РЛ-ом.

Прохождение

Само прохождение можно разбить на три этапа. Но прежде чем начать описание каждого из этапов расскажу о работе баллист.

Баллисты

[Баллиста.jpg](#) type unknown

Баллисты имеют один боевой, два вспомогательных навыка и кнопку выхода. Использовать их можно щелкая мышкой по кнопке навыка в интерфейсе баллисты или нажимая кнопки 1-4 на клавиатуре.

У севших в баллисту появляется окно интерфейса, в котором видны скилы баллисты:

1. Баллиста: безоткатное нанесение 10000 урона. Чтение – 2 секунды.
2. Бросок оков: используется для приземления босса, когда он взлетает. Спускает дракона только при 2/3 стаках (в зависимости от босса), поэтому баллистам необходимо одновременно кидать этот дебафф. Длится 8 секунд, перезаряжается 12, а кастуется 2.
3. Хоссингер: тушение огня только вокруг баллисты. Чтение – 2 секунды, перезарядка – 30.
4. Выход из баллисты.

Дополнение: Если на персонажа будет наложен дебафф "Огненный шар" ему необходимо выйти из баллисты и перед самым нанесением урона (за 3-5 секунд) использовать навык неуязвимости. Если такой навык отсутствует, всем кто сидит на баллистах нужно выйти из них (навык 4) и собраться возле баллисты № 3, после получения урона вернуться в свои баллисты. Если будет наложен дебафф "Острые лезвия", выходить необязательно, урон будет минимальный или не будет совсем. (О видах дебаффов и их действии читайте в описании этапов.)

Начальный этап

Приступим к самому интересному. На этом и последующих этапах очень важны слаженные действия и внимательность **всех** членов рейда. Поэтому никто не уходит по собственным делам т.к. это может привести к вайпу.

[PlaneTank.jpg](#) Image type unknown

Перед боссом (внизу) стоят танк, жрец и маг. Вначале будут действовать только они. Перед тем как напасть на босса жрец **обязательно** накладывает на танка баф "священный щит". Танк нападает на босса и разворачивает его спиной (задом) к присту и магу. В дальнейшем босс будет периодически изрыгать пламя, бьющее фронтально и создающее огненную лужу под всеми кто оказался в зоне поражения. Поэтому танку необходимо отступать от луж в бок. Сделав 3-4 лужи нужно сместиться немного вперед или назад и сменить направление отступов. Принцип движений танка показан на скриншоте.

[PlaneBossPriest.jpg](#) Image type unknown

Жрец располагается **за задними ногами** босса, накидывает на танка "священный щит" по откату и лечит танка **и только танка**, не отвлекаясь даже на отхил самого себя. Маг встает

под хвостом дракона, ни в коем случае не бьет босса. Задача мага снимать с босса баф "Безумие" навыком "Рассеянные чары". Этот баф босс будет накладывать на себя на протяжении первого и третьего этапов. Расположение танка, жреца и мага отмечены на скриншоте цифрами 1, 2, 3 соответственно.

После того как баф "Безумие" был снят с босса **дважды** (можно и раньше, если танк очень надежный/дамажный) РЛ дает команду остальным членам рейда подходить к боссу и начинать его бить. Пушки начинают бить навыком "Баллиста" по откату вместе со всеми. Жрецы (или барды) лечат танка, мага, помимо урона, снимают с босса "Безумие". Но самое главное, **все** стоят сзади босса (под его хвостом). Если все сделано правильно, до 2-го этапа вы доберетесь без проблем, снеся боссу 1/3 ОЗ.

Дополнение: Танку необходимо подобрать такое удаление от босса, что бы лечащие его классы (да и вообще никто) **никогда** не оказывались непосредственно под боссом. Когда он накладывает на себя баф "Безумие" и под ним стоят персонаж(и), под ними появится огненная лужа, которая наносит весьма ощутимый урон. Если это все же случилось, нужно как можно быстрее выбежать из неё в сторону хвоста. Лужи начинают наносить урон через 2 секунды после своего появления, так что время выбежать и избежать урона у лечащих будет.

Второй этап

[PlaneBoss2.jpg](#) type unknown

Когда у босса останется 2/3 ОЗ начинается второй этап. О том, что он начался станет понятно сразу. Босс взлетит и разбросает по всей локации огненные лужи. Стоять или бегать через них **категорически** запрещено. Если кто то оказался в луже необходимо из неё выбежать на свободное место. На это дается 2 секунды. На скриншоте приведен случайный вариант появления луж. Естественно, что у Вас они будут расположены по другому, но принцип должен быть понятен.

Танкующий совместно с РЛ-ом быстро выбирают оптимальное место для дальнейших боевых действий. Выбирается оно так, что бы к началу 3-го этапа у танкующего было место для маневра (так же как на первом этапе), а остальные не стояли в огне. На этом этапе босс прекращает накладывать на себя баф "Безумие", так что маги могут сосредоточиться на нанесении урона по боссу.

Но не стоит расслабляться. Теперь босс будет периодически накладывать на себя баф "Воздушная стена", дающий ему иммунитет к любому виду урона. Для того что бы его снять, баллисты вместе используют навык "Бросок оков" (2-й навык). Что бы иммунитет пропал "Бросок оков" необходимо наложить не менее 2-х раз (лучше три, так наверняка). Каждый навык "висит" на боссе 8 секунд. Если баллисты успели наложить "Бросок оков" 2-3 раза, босс упадет на землю и иммунитет пропадет.

Периодически на случайного человека из рейда будет накладываться один из двух видов дебафа.

1. **"Огненный шар"**. При этом дебафе необходимо разделить урон с соратниками. Все должны стоять в одной точке с персонажем на которого наложен этот дебаф (точно так же как и с боссом "Аргазон" из полного прохождения "Башни вечности"). Если дебаф наложен на танка, все бегут к нему (или танк бежит ко всем, но это хуже). Потом все возвращаются на свои позиции.

PlaneBladeRunner.jpg
Image: Blade Runner type, unknown

2. **"Острые лезвия"**. В этом случае персонажу, необходимо встать сбоку от босса. При этом между ним и боссом не должно находиться других участников рейда (за ним можно). Точки 3 на скриншоте показывают примерное место отхода персонажа с этим дебафом. Напомню, что при этом нельзя бегать через лужи.

Что делать тем, кто сидит на баллистах было написано выше, повторяться не буду.

Ну и "самое вкусное" напоследок. Возле босса будут появляться вихри. При попадании в них экран начинает медленно вращаться по часовой стрелке на 360 градусов, а потом очень быстро возвращается в исходное положение против часовой. Весьма затрудняет ориентирование на местности.

Советы: При вращении экрана, перемещаться по локации кликая мышкой просто невозможно. Вы наверняка побежите не в ту сторону в которую хотели бы. Можно поступить следующим образом: 1. Начать вращать монитор вместе с камерой. 2. Крутить головой на 360 градусов (скажу сразу вверх ногами играть не очень удобно). 3. Поступить как я, выставить камеру строго сверху персонажа и компенсировать произвольный поворот, собственным поворотом камеры. Управление персонажем при этом осуществляется кнопками клавиатуры "WASD" (кто хоть раз играл в шутеры разберется легко).

Привыкайте бегать только кнопками клавиатуры "WASD", управляя при этом направлением движения ПКМ (правой кнопкой мыши).

Последний этап

Итак, Вы успешно снесли боссу еще 1/3 ОЗ (при этом естественно никто не умер, т.к. все **внимательно** прочитали эту статью). Третий этап это комбинация первого и второго этапов с небольшими изменениями. Босс перестает накладывать на себя неуязвимость, но снова начинает впадать в "Безумие". Магу из состава танкующего отряда нужно снова сосредоточиться на снятии "Безумия". При этом нужно как можно больше раздавать массовые атаки. Вообще, всем у кого есть АОЕ атаки нужно использовать их по откату.

Все потому, что вокруг босса начнут появляться мобы. Когда босс "съедает" моба происходит регенерация его (босса) ОЗ на величину ОЗ оставшихся у моба.

Босс опять начнет изрыгать пламя и под танком вновь будут появляться огненные лужи. Принцип танкования такой же как на первом этапе. (см. "Начальный этап" и скриншот).

Периодически, на случайного персонажа, будет накладываться дебаф "Проклятие гнета". К окончанию этого дебафа, персонажу желательно использовать навык дающий иммунитет к урону. Если такого навыка нет, у него будет снято 80% ОЗ и наложен "стан" на несколько секунд. Очень опасно, если этот дебаф достался танкующему.

Жрец сосредоточенно лечит танка, другие лечащие помогают ему, при необходимости лечат самого жреца. Остальной отряд жрец(ы)/бард(ы) подлечивают навыками массового исцеления ("Ангельская песнь" и т.п.). Все в рейде при необходимости используют собственные банки, флаконы.

Дополнение: Иногда ко всему перечисленному добавляются дебафы "Огненный шар" и "Острые лезвия", с чем это связано непонятно. Судя по всему "как повезет". Если дебаф "Проклятие гнета" падает на танка, урон может достаться и баллисте № 4, поэтому к выбору персонажа на эту баллисту лучше отнестись очень придирчиво (в идеале прист с большим количеством ОЗ).

Погибать на поле боя нежелательно. При смерти любого персонажа на босса накладываеься баф, усиливающий его атаку на 10%. Снять его не получится ничем, придется продолжать с усилившимся боссом. Умрет 10 персонажей, босс усилит атаку в 2 раза, он и без этого бьет жестко, так что будьте бдительны.

All credits: Mazzyy

Храм бедствий

Общая информация

Данж имеет на 2 уровня сложности:

- Обычный. Для 12-18 персонажей 85+ уровня. Доступен для прохождения **1 раз в неделю**.
- Героический. Для 12-18 персонажей 85+ уровня. С усиленным боссом. Доступен для прохождения **1 раз в неделю**.

При смерти в рейд-данже персонаж получает тридцатиминутный негативный эффект "**Слабость**", под действием которого у персонажа снижается максимальное здоровье до 100 ед., макс. мана до 10 ед., а сила атаки до 0-0 ед. Избавится от негативного эффекта можно у НПС в начале похода, либо у **Хендальфа** в **Хоссингере**.

[Бог_бедствий_Хнум.rpg](#)

Вход только для персонажей входящих в состав рейда и только с помощью НИПа **Морин** на северо-восточном дирижабле в Хоссингере. Для регистрации в походе достаточно, чтобы только рейд-лидер находился возле НИПа.

Вход в данж произойдёт, только если все участники рейда подтвердят регистрацию. Если хотя бы один член рейда откажется, то регистрация отменится, человек получит статус "переподачи" и никого не телепортирует в данж.

[Бог_Бедствий_Хнум.rpg](#)

На респавне похода стоит Морин, который предлагает починиться, купить зелья, а так же 2 квеста. Оба квеста - это 2 предмета, которые понадобятся в бою. Убедитесь в наличии двух слотов в рюкзаке для получения квестов (предметов). Предметы действуют в течение 60 минут. Если выкинуть один из предметов, то получить его снова можно будет только по истечению 60 минут с момента взятия.

[Знак_убийства_духа.rpg](#)

Знак убийства духа. Время перезарядки - 20 секунд. После использования (ПКМ) заставляет главного босса атаковать Вас.

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

Джулианос. Время перезарядки - 10 секунд. Дальность - 30 метров. Используется, чтобы поймать Слугу бедствий.

Советы:

- Собрать максимально доступное для данжа количество человек - 18.
- Необязательными членами рейда являются световые и ветряные барды. Ветробард очень поможет с уроном и "тапками", что очень важно в данном данже, светобард понадобится для воскрешения союзников, но с этой задачей на первых этапах справятся и祭司ы.
- Желательно использовать голосовую программу и выбрать одного командующего для удобства.
- Рекомендуемый минимум очков здоровья - 65к.

[Бог_бедствий_Хнум\(1\).png](#) not found or type unknown

За Морином есть длинный поднимающийся мост, по которому следует пройти, чтобы повстречаться с боссом. Босс обитает в огромной комнате, посередине которой на полу нарисован большой круг (конечно же, он там не просто так).

Бой: Обычный уровень сложности

Подготовка к бою.

Перед началом боя следует всем персонажам встать по кругу. Дальники могут встать чуть дальше милишников, образовав второй круг.

Для удобства желательно вынести на панель быстрого доступа предметы, выданные Морином.

Выберите двух-трёх танкующих.

Определите человека, с самым большим количеством здоровья.

Сразу же выберите одного жреца, либо жреца и ДД, которые будут весь бой держать дополнительного босса.

Так же, следует определить пару человек для второго этапа. Лучше всего, если это будут дальники.

При смерти персонаж получает стандартный для всех рейд-данжей негативный эффект, снижающий ХП и МН на 50%, атаку на 75% и скорость передвижения на 25%.

Бой с боссом. Первый этап.

И_Хнум_Бог_бедствий_Хнум.png

Как только Хнум будет заагрен появится дополнительный босс - **Шарлотта, королева зла**. Заранее выбранные жрец и ДД должны отвести её в сторону. Ведь если между Шарлоттой и Хнумом будет расстояние меньше 20 метров, то у обоих включится щит, поглощающий почти весь урон, но при этом если расстояние будет более 40 метров, то Шарлотта будет кидать массовый стан и пытаться вернуться к Хнуму. На 10% ХП Шарлотта включает иммунитет к получаемому урону, перестает бить и начинает восстанавливать свое здоровье. Так же, за каждого человека, стоящего близко к Шарлотте, она будет увеличивать свой AoE урон на 8к.

Бог_бедствий_Хнум_0.png

Хнума нужно привести в центр круга и там его уже бить. Выбранные танкующие должны по очереди переагривать босса с помощью **Знака убийства духа**. Это нужно из-за того, что Хнум будет накладывать стакующийся 5-ти метровый AoE дебафф "**Бедствие**" на того, кого он бьёт. Каждый стак наносит всё больше урона и висит 30 секунд. Урон от стака можно разделять с напарниками, но зачастую так сложнее пристам выхилить всех. Кроме этого босс будет кидать на случайного члена рейда эффект горения "**Проклятие огня**", который наносит урон в течении 30 секунд, а так же передается на соседних персонажей.

Это будет продолжаться до 75% здоровья Хнума. Дальники с **Джулианосом** должны заранее встать на востоке и западе круга в комнате.

Второй этап.

На_гаргулье_Бог_бедствий_Хнум.png

На 75% ХП босса закончат накладываться дебаффы, но зато, иногда начнут появляться **Слуги бедствий**. Выглядят они как гаргульи. Время от времени Слуги будут хватать одного из членов рейда (чаще всего того, которого они "бьют") и взлетать под потолок. Персонаж,

схваченный гаргулей не может двигаться, использовать скиллы и лечиться зельями. Так же он будет получать 2% урона от своего максимального здоровья в секунду в течении 30 секунд. В чате **[Рядом]** будет красным текстом написан ник "лётчика". С помощью предмета **Джулианос** можно спасти этого товарища. Гаргульи взлетают на востоке и движутся по часовой стрелке восток-юг-запад-север. Поэтому сразу после взлёта человек с **Джулианосом** желательно должен находиться на востоке, а если он не успеет помочь, пока улетевший будет над ним, то ему следует вернуться к нанесению дамага Хнуму и сообщить напарнику (второму человеку с **Джулианосом**), чтобы тот снял "лётчика". Так же, гаргульи наносят урон только в воздухе, на земле они безопасны.

Время от времени Хнум будет пускать в кого-нибудь огненный луч, который ежесекундно, в течении 8 секунд бьёт по всем персонажам на его пути (для этого и нужно было вставать вокруг босса). За пару секунд до луча Хнум сообщит ник синим уведомлением. После пяти лучей подряд Хнум будет использовать "**Армагеддон**".

"Армагеддон": При появлении синего уведомления "Скоро небо расколется, и Хнум уничтожит этот мир" главный босс притянет всех игроков к себе и через несколько секунд нанесёт большое количество урона, по большому радиусу. Чем дальше стоять от Хнума - тем меньше пройдет урона по персонажу. Сразу после притягивания нужно быстро разбежаться как можно дальше от Хнума, а после получения урона не менее быстро вернуться на свои места.

Чтобы перейти к следующему этапу нужно опустить здоровье Хнума до 50%.

Третий этап.

Этот этап самый лёгкий. Именно в эти 25% здоровья босса можно (и даже нужно) воскресить упавших товарищей. Сейчас начнут появляться **Щупальце бездны**, которых нужно как можно скорее убивать. На обычной сложности для этого хдела хватит только дальников. Щупальце будет притягивать к себе одного из участников рейда и накладывать на него дебафф "**Путы**" - запрет передвижения.

Огненный дождь: иногда по площади всего данжа будут появляться по три небольших зелёных области, при попадании в которые персонаж получает большое количество урона. Так же будет накладываться дебафф "**Огненный дождь**" - Увеличивает урон, получаемый во время **Огненного дождя**. Стакуется. Действует в течении 5 минут.

Хнум будет накладывать дебаффы на персонажей:

- "**Вред**" - Увеличивает получаемый урон. Стакуется. Действует в течении 30 секунд. Накладывается на текущего танкующего.
- "**Проклятье бедствий**" (среди игроков известен как "**Горн**") - При получении лечения у цели остается 1 ед. здоровье. Действует в течении 10 секунд. Кидается на персонажа с самым большим **текущим** количеством здоровья. Лучше всего стараться поддерживать здоровье персонажа с **максимальным** количеством ХП,

чтобы **"Горн"** всегда падал только на него, так же этот персонаж не должен танчить босса.

Через несколько секунд после появления синего уведомления **"Ваши персонажи вскоре окажутся под действием проклятия бедствий. Срочно восстановите запас ОЗ, чтобы не погибнуть"** по всем персонажам пройдёт урон в размере около 75% от максимального здоровья.

Четвертый этап.

На последних 25% здоровья босса ничего нового происходить не будет. Снова будут появляться Щупальца, Огненный дождь и Луч.

Награда:

За убийство Хнума на обычном уровне сложности можно получить синее снаряжение 85-87 уровня, **"Снаряжение элитного воина"** (предмет для обмена на фиолетовое снаряжение 85го уровня в Зале Славы в Хоссингере), Кристалл застывшего пламени, большое количество очков опыта, 200 тысяч очков веры, 200 очков Славы героя, а так же 5 очков активности.

Все члены рейда, который первым на сервере пройдёт данж на обычном уровне сложности получают в награду титул **<Первый на сервере! Убийца Хнума!>**.

Героический уровень сложности (изменения относительно обычной сложности)

У Хнума больше здоровья и атаки. Умения Хнума усилены и происходят чаще.

Первый этап.

"Бедствие" наносит больше урона.

Второй этап.

"**Армагеддон**" происходит после каждого **третьего "Луча"**. Гаргулий респается в 2 раза больше.

Третий этап.

"**Щупалец**" почти в 2 раза больше. Убивать их нужно всем кроме танкующего и хиллеров. Респается одновременно 6 "**Огненных дождей**". "**Вред**" сильнее повышает входящий урон.

Четвертый этап.

Изменений относительно обычной сложности нет.

Награды:

За убийство Хнума на героическом уровне сложности можно получить синее снаряжение 85-87 уровня, "**Снаряжение элитного воина**" (предмет для обмена на фиолетовое снаряжение 85го уровня в Зале Славы в Хоссингере), Кристалл застывшего пламени, большое количество очков опыта, 300 тысяч очков веры, 300 очков Славы героя, а так же 5 очков активности.

Все члены рейда, который первым на сервере пройдет данж на героическом уровне сложности получают в награду **титул <Первый на сервере! Убийца Духа бедствий!>**.

[На сайт игры](#)

Page 111 of 111 | r type unknown

Башня драконов. Айвения

Для начала стоит сказать, что этот босс не простой, это один из немногих в игре, которых не получится бездумно убить на автоботе вливая огромный урон, как все привыкли делать. Для того чтобы победить **Айвению**, придется приложить немало усилий, терпения и проявить очень слаженную командную работу.

Как и для похода на **зеленого дракона**, в рейд может вступить от 12 до 18 человек и зарегистрироваться в поход через базу гильдии патилдера. К составу пати необходимо подойти с особым вниманием и учесть все локальные задачи, которые обязательно должны быть исполнены в процессе охоты на Айвению. Малейшая оплошность может привести лишь скоротечному вайпу всего рейда, ошибки уже недопустимы.

Итак, Айвения имеет три стадии, которые активируются в зависимости от ее показателя хп:

Первая фаза (более ~80% хп)

Как только вы зашли внутрь, первым делом надо отправить трех игроков в баллисты, в которых они будут сидеть аж до третьей фазы. Также, рекомендуется выделить одного светлого **барда** на стену к баллистам, на случай воскрешения небольшого числа игроков. Стоит отметить, что за каждую смерть сила атаки Айвении становится больше на 20%!

Далее, в вашем отряде должен находиться минимум один **маг**, который бы сфокусировался на снятии усиления атаки Айвении на перовой, желательно еще и ледяной, для контроля големов бури на третьей стадии, попутно снимая усиление. Выглядит этот баф как "меч" и необходимо как можно быстрее его снять.

Когда все организационные моменты улажены, отряд из того кто будет танковать босса, его **жреца** (можно еще подстраховаться кровавым **вампиром**) и мага выдвигаются к Айвении, при этом все остальные участники рейда остаются на месте и ждут дальнейшей команды. В первые секунды боя танкующий должен развернуть дракона в противоположную от всех сторону, чтобы жрец и маг остались в хвосте, потому как у дракона на первой стадии доступно фронтальное аое с поджиганием огненных луж под всеми, кто ему попался. Для танка и жреца, необходимо прочувствовать то расстояние от босса которого, с одной стороны, хватало бы для того, чтобы сделать 2 ряда по 4 лужи перед боссом, с другой стороны, чтобы жрец не находился к дракону ближе чем его задние лапы. В противном случае, под жрецом будут появляться огненные лужи, что может довольно быстро привести к вайпу, в случае появления луж, дракона нужно отводить на новое место.

Важно выбрать правильного танка, в текущих реалиях самое оптимальное это - сильный **воин**, у которого бы хватило атаки держать на себе босса и не было бы соблазна отбежать далеко от дракона, чтобы тот не поджег жрецов. Однако, в некоторых видео с прохождениями были замечены и танки, и вампиры, поэтому итоговое решение за вами. Как только ваш танкующий снял у дракона более 5% хп, можно позвать скупающих товарищей и попросить присоединиться, при этом все должны встать в хвост дракона, и не допустить появления луж, в том числе из-за своих питомцев. Если у вас в составе рейда находятся персонажи, с крайне высоким показателем урона в секунду, теоретически способные переагрить босса, то данных игроков надо убедить не атаковать в полную силу, в противном случае, развернувшийся дракон на первой или третьей фазе - это не к добру.

Самое главное по первой фазе:

1. Танковать босса от и до должен только один персонаж
2. Должна быть четкая система огненных луж под танком
3. Исключить большое количество урона от персонажей, не являющимися танкующим.
4. Вовремя снимать "меч"
5. Находиться строго за хвостом дракона, всем кроме танка
6. Не стоять в лужах

Вторая фаза (от ~80% до ~40% хп)

Когда у дракона не хватает примерно от 15% до 20% хп, он подлетает вверх. Все это сопровождается появлением огромного числа огненных луж (при этом он перестает создавать лужи своей фронтальной атакой), сразу замечу, что в отличие от первого дракона, есть два типа луж, статические и передвигающиеся в сторону скопления игроков. На данном этапе нет цели как можно быстрее убить дракона, смысл второй стадии заключается в сборе передвигающихся луж, объединении их в одну большую, перемещение этой большой лужи в противоположную сторону карты от предполагаемого места начала третьей фазы.

Как только началась вторая фаза, рекомендую пробежаться - посмотреть, где меньше всего луж. Динамические лужи можно собрать только одним способом, собрать людей в нужном месте, чтобы лужи потянулись к толпе. Для этого потребуется отдельный человек (не танк, ему некогда), не имеет значения какого класса, но с хорошим ориентированием по местности для общих передвижений. Данный процесс формирования большой лужи и отвода ее в нужное место, может занять достаточно долгое время, но без этой подготовки и не будет смысла быть дракона дальше. Обычно хватало прохода из одного конца карты в противоположную для того чтобы и собрать лужу, и для того чтобы снять боссу хп до ~40% (начало третьей фазы).

Все было бы неплохо, если бы не очередные трудности от босса, который все это время парит в воздухе и периодически генерирует четыре типа событий:

1. Босс взлетает в воздух еще выше, накладывает на себя иммунитет к урону. Для того чтобы вернуть все как было, босса необходимо подвести ближе к центру карты, так, чтобы все три баллисты могли использовать сетку. Стоит отметить, что достаточно и двух баллист: время действия одного стака сетки 8 секунд, откат навыка 12 секунд, если грамотно рассчитать время, то можно наложить 3 слоя сетки на дракона и иммунка будет снята. Ограничений по времени не обнаружено.

2. Второе событие - **огненный шар**. После оглашения ника счастливого, над его головой загорается анимация пламени до тех пор пока дракон не выпустит большой огненный шар в сторону игрока. Чтобы выжить, как и на первом драконе, нам нужно встать рядом с избранником и ждать пока пройдет урон и поделится на всех, кто стоит рядом. Урон проходит не сразу и на осознание и перемещения игрокам дается до 20 секунд. Стоит отметить, что именно по этому случаю, если надо снять с дракона иммунитет (пункт 1) то в сторону центра выдвигается вся танкующая пати. В противном случае нас ждет вайп.

3. Третье событие - **лезвия**. Босс также выбирает игрока из рейда и это тоже сопровождается огнем над головой, задача которого теперь отойти от босса таким образом, чтобы по прямой линии от босса до игрока не было других игроков (примерно как босс из полного прохода Башни Вечности). Если этого не сделать, то чем больше стоит людей между избранником и драконом тем сильнее второй ударит, как правило убивает сразу. Очень далеко убегать от босса, как показала практика, не имеет смысла, достаточно отойти на 2-3 метра. Особо опасно это событие, когда танкующая пати бежит в центр, чтобы снять иммунку. В этом случае надо четко сориентироваться кто где стоит и четко указать избраннику дракона в какую сторону света ему необходимо отбежать. Как и в случае с огненным шаром на перемещение отводится до 20 секунд.

4. Четвертое событие - по четырем случайным персонажам с ОЗ более 50% проходит значительный урон и оглушение до 6 секунд. Ни от чего не зависит и ничем это не остановить, остается только стойко терпеть и надеяться на ваших жрецов. Крайне опасно в случае, если происходит незадолго до или после огненного шара или лезвий. Но на такие случаи очень пригодится световой бард для воскрешения в бою (иногда и у жрецов получалось воскресить).

Иногда вокруг дракона будут появляться вихри, которые крутят камеру, в принципе в них нет ничего страшного, если хорошо ориентироваться и перемещаться не мышкой а кнопками. Они станут большой проблемой лишь на третьей фазе, когда и без них будет худо. Учитесь передвигаться с переворачивающейся камерой.

Итак, самое главное по второй части:

1. Цель второго этапа - подчистить место планируемого убийства дракона от динамических луж.
2. Избегать смертей от огня, огненного шара, лезвий, проклятья ОЗ
3. Оставить дракону около 40% хп и оставить в состоянии иммунки на противоположной стороне от назначенного места
4. Четко следовать указаниям ведущего рейд

Третья фаза (менее ~40% хп)

Самая сложная стадия из всех, к ней необходимо подготовиться и исходное положение должно быть на краю карты, с большой огненной лужей рядом с рейдом, на боссе должна быть иммунка к дамагу (снимается баллистами). Тут все нужно делать быстро и четко.

Обязательные этапы к исполнению:

1. Дается команда всем перемещаться в центр карты
2. С босса сеткой снимается иммунитет, игроки в баллистах покидают их и передвигаются ко всему рейду
3. С момента посадки боса на землю, он некоторое время будет неподвижен около 15 секунд
4. Вызываются питомцы и делается полный ребаф рейда. Отзываем петов.
5. Как только босс стал подвижным (после сеток), танкующий перемещается в сторону, где запланировано начать его добивать, все остальные при этом бегут строго за хвостом дракона.
6. Объявляется фулдамаг в босса

Начало третьей фазы, вы встретите обильным количеством лагов. Дракон снова начнет:

- Поливать огнем танка и всех, кто оказался под действием фронтальной атаки.
- Будет появляться баф "мечик", который своевременно нужно снимать
- Периодически будет повторяться проклятье ОЗ, которое будет сильно бить и оглушать.
- Вокруг будет большое число вихрей

В определенный момент начнут появляться големы бури, ни в коем случае нельзя допустить, чтобы один из них добрался до пасти дракона. В противном случае голем будет съеден, а дракон восстановит около 5% своего хп. Один голем не страшно, но всеобщая паника и затягивание боя могут быть фатальными. Для контроля и попутного убийства големов бури рекомендуется набрать в рейд достаточное количество ледяных магов, холодных пристов, гибридных танков или даже вампиров с крестом. Главное, чтобы процесс контроля мобов не отвлекал от нанесения урона самому дракону.

Для того чтобы правильно расположить лужи (а их одновременно 8 от одного персонажа), такнующий должен для себя выбрать свою схему: крутить дракона по кругу, что теоретически возможно, либо постараться сделать два ряда по 4 лужи.

В случае, если ваш рейд наносит недостаточно урона и динамическая лужа подобралась к рейду слишком близко, необходимо перемещаться на другое место. В этом есть свои сложности, так как дракон останавливается, чтобы плюнуть огнем, а также танкующий не долже убегать слишком далеко от пристов, которые не должны забегать дальше чем задние лапы дракона. Не буду лукавить, если дошло до перетаскивания дракона с места на место, шансы на его убийство будут все меньше и меньше, банально из за паники и мелких

косяков, которые сами к чему могут привести.

Третья фаза не только самая сложная, но и самая быстрая из всех. Требует быстрых и четких решений, слаженной работы и хорошей координации всех участников. В теории это все выглядит просто, однако на практике, малейшая оплошность или паника с большой долей вероятности складывают весь рейд.

Коротко о самом главном в третьей части:

1. Только танкующий стоит перед боссом, остальные всегда строго за хвостом
2. Жрец танкующей пати не должен создавать огненных луж под драконом
3. Нужен максимальные аое контроль големов бури
4. Нужен маг для снятия “мечика”
5. Нужны персонажи снимающие контроль (оглушение) в каждой пати, особенно в танкующей.

Советы

- Наличие голосового чата
- Наличие ведущего рейд
- Хорошее ориентирование состава по сторонам света
- Отключенная графика (качество), все, кроме отображения, монстров (иначе пропадут лужи)
- Хорошее соединение и отсутствие стабильных перезагрузок сети в одно и то же время у кого либо из участников

All credits: Стальной, Ниос, Райзен.

[На сайт игры](#)

Гавань в огне

Общая информация

file_u1a7mzft5E.png

Поход предназначен для игроков 90 уровня и имеет 2 уровня сложности:

- *Средний*. Для 12-18 игроков в составе рейда. Состоит из 3 боссов. Доступен **1 раз в неделю**.
- *Героический*. Для 12-18 игроков в составе рейда. Состоит из 3 боссов повышенной сложности. Доступен **1 раз в неделю**.

Попасть в данж Гавань в огне можно только в составе [рейда](#) и только с помощью Моуэна в Зале Славы в Хоссингере. Чтобы попасть в данж не обязательно подходить к НИПу всей группой, достаточно только лидера рейда.

При смерти в рейд-данже персонаж получает тридцатиминутный негативный эффект "**Слабость**", под действием которого у персонажа снижается максимальное здоровье до 100 ед., макс. мана до 10 ед., а сила атаки до 0-0 ед. Избавится от негативного эффекта можно у [НПС](#) в начале похода, либо у **Хендальфа** в **Хоссингере**.

Средний уровень сложности

Каждого босса можно убить не более одного раза в неделю! Если в составе рейда есть хотя бы один персонаж, убивший заранее первых боссов - весь рейд закинет сразу к тому боссу, который ещё не убит у этого персонажа!

file_QS1CNZMcv6.png

После разговора с Моуэном весь рейд попадает на полусожженные просторы Великодола, где-то на пути к бывшему Форту Ротулор.

Тут присутствует мнемолит для выхода из данжа и НПС, готовый починить снаряжение, продать лекарства, а так же снять дебафф и полностью вылечить.

Так же, в данже можно передвигаться на наземных скакунах, при наличии Контракта всадника.

Около северного входа в Вольную Гавань отважных героев ожидает первый босс.

Первый босс. Грэм.

 unknown

Босс достаточно лёгкий.

Главное правило - должен быть всего один танкующий на протяжении всего сражения. Это значит, что остальные члены рейда должны следить за наносимым ими уроном по боссу и если понадобится, вообще не наносить урона какое-то время.

- Если, по какой-либо причине Грэм сменит свою цель, то у него появится бафф повышения атаки на 10%, который складывается до 100 раз.
- Каждый раз после снижения здоровья босса на 30%(70%/40%/10% ХП босса) показатель ненависти босса будет сбрасываться до 0, т.е. весь внесённый ранее урон больше не будет учитываться, следствием чего может стать смена цели Грэма. Дабы избежать лишнего стака повышения атаки за 0.5-1% до этого всем членам рейда кроме танкующего лучше перестать наносить урон боссу.

*ДоТы не вызывают ненависти босса, поэтому персонажи, имеющие высокий урон ДоТами не переагривают босса после сброса ненависти, естественно если не наносят **прямого** урона по нему.*

- Кроме этого, примерно каждые 20-25 секунд Грэм будет называть ник одного из участников рейда(синее сообщение посередине экрана). На следующие 15 секунд этот игрок должен перестать наносить **прямой** урон боссу, иначе ненависть босса изменится, как и его цель, что приведёт к накладыванию баффа повышения урона.
- **Распыление огня** - каждые 15 секунд босс поливает огненной волной всех игроков стоящих в области 60 градусов перед боссом. Урон делится между всеми игроками, стоящими в этой области и уменьшается за счёт защиты персонажа и скиллов, уменьшаемых получаемый урон. Суммарно наносится 500 000 урона.
- **Огненные вихри** - каждые 30 секунд случайный игрок получит небольшой урон, который будет передаваться на очень близко стоящих игроков. Каждый следующий игрок будет получать на 20 000 больше урона, чем предыдущий.

 unknown

Больше Грэм ничем не удивит, а после его смерти можно будет обнаружить, что войти в Гавань через этот вход не получится и придётся идти к западному входу. По пути можно убить пару монстров, но за их убийство не положено никакой награды, поэтому можно просто пройти мимо.

Второй босс. Штормовой страж Листвилля.

У западного входа в Гавань обитает второй босс. И на среднем уровне сложности их всего двое.

[file_0jXuNR8hHg.png](#) known

Всего существует 6 вариаций этого стража. У всех вариаций разные пассивные умения. Каждый день набор стражей в данже меняется на новый. При смерти одного из стражей его напарник полностью восстанавливает своё здоровье и получает его умение в дополнение к своему.

Список вариаций стражей:

1. Танкующий получает дебафф на уменьшение получаемого лечения на 25%, максимум 4 стака, которые обновляются каждые 45 секунд. При этом каждые 23 секунды танкующий получает исцеление на 20 000 ХП.
2. Пассивный рефлект. За каждый удар по боссу игрок получает отраженный урон в размере 10 000 ед.
3. Пассивная аура. В радиусе 10 метров каждые 10 секунд все игроки получают дебафф на снижение скорости передвижения. Максимум 50 стака.
4. Каждые 15 секунд под танкующий будет появляться огненная лужа (как в [Башне Драконов](#)), с каждой секундой урон, получаемый персонажем в луже, будет увеличиваться на 10 000 ед.
5. Случайный игрок получает дебафф на 30 секунд, в течении которого каждые 3 секунды этот игрок и все персонажи, находящиеся рядом с ним получают 3 000 ед урона за стак. Максимум 50 стака.
6. Каждые 20 секунд босс будет накладывать всем персонажам находящимся дальше, чем 5 метров вокруг босса дебаффы. Количество стака зависит от расстояния между боссом и персонажем. Единоразовое количество стака: 1-9. При накоплении 99 стака персонаж умирает.

После убийства обеих стражей прямо перед западным входом в Гавань появляется большой сундук, в котором игроков ожидает награда. Поднявшись по лестнице расположенной за сундуком можно попасть на главную площадь Вольной Гавани, все проходы перегорожены разными обломками, в небе парят несколько зеленых и красных драконов, а в центре площади финальный босс.

Финальный босс. Дэзил.

file-0Ek582xhtZ.png unknown

Для начала стоит отвернуть Дэзила лицом от всего рейда. А всем членам рейда немножко разойтись вокруг босса. Каждый умерший персонаж будет увеличивать атаку босса на 10%.

- Почти сразу же босс будет выбирать одного из членов рейда, и кидать на него дебафф, снижающий здоровье персонажа до 25%, спешивающий, а так же запрещающий передвигаться и использовать навыки на 30 секунд. Чтобы избавиться от действия этого дебаффа нужно восполнить здоровье не менее чем до 90%.
- Так же, после трех Шаров огня, босс будет выпускать перед собой голубой луч и вращаться с ним на 360 градусов. Дабы избежать действия луча всем членам рейда нужно просто идти за спиной босса по кругу. Во время каста луча по боссу несколько увеличивается урон.
- Раз в 20-25 секунд босс будет кидать в сторону танкующего Шар огня. Шар передвигается в сторону всего остального рейда и наносит урон в радиусе 3 метра. С каждой секундой урон увеличивается. За 60 секунд нужно уничтожить этот Шар, в таком случае появится портал на 90 секунд, с помощью которого можно попасть в Драконье гнездо на 30 секунд. Воспользоваться порталом можно 3 раза. После выхода из Гнезда 30 секунд будет невозможно использовать портал заново.
- Раз в минуту Дэзил будет выкрикивать имя одного из персонажей. В ту же секунду этот персонаж получит дебафф **Слабость духа** на 5 минут, снижающий скорость передвижения на 50% и защиту на 90%. В это время в Драконьем гнезде будет появляться красный кристалл с именем этого персонажа. Если кто-либо разрушит этот кристалл - человек, чей кристалл был сломан избавится от Слабости.

Примерно на 50% здоровья Дэзил превратится в большого черного дракона.

Дэзил. Второй этап.

- **Проклятье гнета** - на 30% и 10% здоровья босс отнимет у всего рейда 75% текущего здоровья, а так же наложит проклятье, во время действия которого персонаж восстановивший своё здоровье до отметки 50% или выше получит головокружение на 8 секунд.

- **Аура величия** - каждые 10 секунд Дэзил будет накладывать на всех персонажей в радиусе 40 метров 1 стак дебаффа **Аура величия**, снижающий скорость передвижения на 1%. Максимальное количество стakov: 100. Войдя в Драконье гнездо можно избавиться от этого дебаффа.
- **Подсечка** - раз в минуту босс будет кидать на персонажей в области перед собой минутный, стакающийся дебафф увеличения урона от следующих ударов по персонажу.
- Кроме этого изредка босс будет случайно менять свою цель. Это отличный способ избавиться от дебаффа "Подсечка".

Когда здоровье Дэзила упадёт до 15% богиня Шалия наложит на всех членов рейда бафф **Щит богини** на 5 минут. Под действием этого эффекта персонажи увеличивают свой шанс криты до 100%, критический урон на 50%, а так же получают иммунитет к эффектам **Ауры величия**. *Благословение может быть получено только на средней сложности похода.*

Награды

За прохождение данжа на среднем уровне можно получить Кристалл застывшего пламени, опыт, веру, очки Славы героя (500 очков).

За убийство каждого из боссов выпадает предмет (с Дэзила падает сразу 2 штуки) "*Часть одежды славного воина*". Подходит одновременно для нескольких классов. Закрепляется после получения. В Хоссингере можно обменять на [фиолетовое снаряжение](#) 88 уровня (снаряжение так же можно взять за большое количество очков Славы героя).

Все участники первого рейда на сервере, прошедшего данж на среднем уровне сложности, получают в награду [титул](#) <Защитник Гавани!>.

Героический уровень сложности. Изменения относительно средней сложности.

Все боссы ежеминутно, через 8 минут после начала сражения будут получать один стак **Ярости**, увеличивающий атаку на 50%.

Первый босс. Грэм.

- Показатель ненависти босса будет сбрасываться каждые 10% здоровья.
- Сообщения, советуящий остановить использование навыков определенному человеку будут появляться чаще. Примерно раз в 15-17 секунд.
- **Распыление огня** будет происходить каждые 10 секунд.
- **Огненные вихри** будут происходить каждые 25 секунд и наносимый урон увеличится в 2 раза.

Второй босс. Штормовой страж Листвилля.

Теперь их теперь не двое, а трое.

Финальный босс. Дэзил.

- Смерть каждого члена рейда будет увеличивать урон Дэзила на 30%.
- Дебафф, снижающий здоровье до 25% и накладывающий головокружение на 30 секунд будет использоваться Дэзилом почти в 2 раза чаще.
- Так же Дэзил будет чаще использовать Луч.
- **Шар огня** будет появляться каждые 15-17 секунд. А так же урон, наносимый шаром увеличится в 2 раза.
- **Слабость духа** будет использоваться раз в 45-50 секунд.
- В **Драконьем гнезде** появится возможность досрочного выхода.
- Превращение в дракона состоится уже на 60% здоровья босса.
- **Проклятье гнета** будет использоваться каждые 10% здоровья босса.
- Урон получаемый персонажем под дебаффом **Подсечка** увеличен.
- Свою цель Дэзил менять будет немного чаще.
- **Щит богини** отсутствует на героическом уровне сложности.

Награды

За прохождение данжа на Героическом уровне можно получить Кристалл застывшего пламени (гарантировано с каждого босса), опыт, веру, очки Славы героя (500 очков), а так же 3 Знака доброго духа (необходимо для обмена на почёт одного из богов).

За убийство каждого из боссов выпадает 2 предмета (с Дэзила падает сразу 3 штуки) "*Часть одежды славного воина*". Подходит одновременно для нескольких классов.

Закрепляется после получения. В Хоссингере можно обменять на [фиолетовое снаряжение](#) 88 уровня (снаряжение так же можно взять за большое количество очков Славы героя).

Все участники первого рейда на сервере, прошедшего данж в героическом режиме, получают в награду [титул <Герой Гавани!>](#).

[На сайт игры](#)