

Башня вечности

file:///C:/Users/.../type unknown	
Тип:	Поход за снаряжением
Требуемый уровень:	75+
Награда:	Дар Видара , синее и зелёное снаряжение, достижения
Очки Бога Войны	25

Башня Вечности — поход, доступный игрокам, достигшим 75 уровня. Войти в него, как и во все прочие [походы за снаряжением](#) при помощи системы автоматической регистрации. Наземный же вход находится в Долине Богини в Великодоле.

Хорошей новостью для всех ненавистников пробежек с монстрами на хвосте: мелких монстров в этом походе нет вообще. Только боссы, только лут (если не считать мелких Круэлов, паучков на Паккаре, и сотни лоз на Терроне, то мобов совсем нет).

Здесь вы можете получить синие вещи, синие сетовые вещи и предметы для создания вещей из Десницы Штормов. О сетах мы поговорим ниже.

В отряде для поддержки у вас должен находиться [жрец](#) ветки «свет» и, желательно, [бард](#) ветки «свет» с умением воскрешения, ведь некоторые боссы заставят жреца сконцентрироваться на танкующем персонаже, а другие монстры могут запросто убить неосторожных сопартийцев. На роль танка нужно взять [защитника](#) или достаточно хорошо одетого [воина](#), который сможет держать удар. Для нанесения урона вам сильно рекомендованы [маг](#) и [стрелок](#) ветки «взрыв». Последним в отряде может являться любой класс с высоким показателем урона по одиночной цели, будь то воин, [убийца](#), стрелок веток «душа» и «око» или [вампир](#), что полностью оправдывает себя, ведь в походе только боссы. Выбор последнего – исключительно ваш.

В походе вам пригодятся различные банки, питье и Легендарный эликсир из магазина «Дары Шалии», который несколько упростит поход.

Итак, вы вошли, постояли на пяточке земли над небом, пробафились, выпили и съели все, что вам было нужно, и всей группой одновременно впрыгнули в портал. А там вас уже ждался ... Круэлл.

Друг Азура

[file_bmvwwWEJzB.jpg](#) unknown

Ящерка появляется сразу слева после того как проходите в портал в начале похода, естественно не всегда. Для выполнения квеста нужно убить первого босса - Воскресшего Круэлла и после не забыть сдать квест обратно Азу.

[file_3XaxN7Z33F.jpg](#) unknown

Первый босс: Воскресший Круэлл

[Круэлл.jpg](#) unknown

Ага, тот самый, прямиком из [Подземной тюрьмы](#) . Если ваша группа до этого убивала его там, справиться с ним и в башне Вечности не представит особого труда.

Его атакующие умения идентичны тем, что и в Тюреме:

- массовая атака по всей группе в комнате;
- атака по одному персонажу (внимание: повреждение от нее распространяется вокруг этого персонажа и может захватить сопартийцев).

Отличием Возрожденного является то, что он вызывает небольших миньонов, которые могут создать проблемы для жреца. Убивать их — задача стрелка и мага.

Итак, тактика предельно проста. Группа рассредотачивается, все бьют босса, массовики иногда переключаются на миньонов.

Круэлл может уронить случайные синие вещи и шлем одного из 75 сетов. Расправились с Круэллом — проход в следующую часть инстанса открыт.

Открытие сложного режима.

Если же каждый в вашей группе уже прошёл финальный сюжетный квест башни вечности, то у вас будет возможность открыть сложный режим. Для этого, после убийства Круэла пройдите дальше по дороге и вы увидите странного человечка с квестом. Взятие этого квеста отправит вас в сложный режим, где есть только 1 босс.

Опциональный босс: Медея, Воплощение боли

Рядом с выходом из зала, где был Круэлл, стоит НПС-змея. Поговорив с ней, вы можете вызвать колдунью Медею, опционального босса, и одного из троих ее приспешников, которого и нужно атаковать. Их шансы появления одинаковы, тактика убийства всех троих: «стой и пинай».

Давайте рассмотрим их умения:

Лич - Лик смерти

- выжигание маны всего отряда;
- массовое оглушение;
- массовое молчание;
- небольшая регенерация маны отряда рядом с Личем.

Из Лича, помимо случайных синих вещей, падает лезвие пустоты.

Червь - Шисс

Этот босс не представляет ничего необычного. Убить его очень легко. Из него, помимо случайных синих вещей, падает сияние вечности, материал для крафта.

Мужик с молотом - Воплощенная смерть

- выжигание маны всего отряда;
- оглушение случайного члена отряда.

Из этого босса, помимо случайных синих вещей, падает вихрь вечности, материал для крафта.

После убийства Медеи вам нужно подняться по дорожке наверх к следующему залу с боссом.

Второй босс: Аргазон – Бог войны

[Аргазон.jpg](#) or type unknown

С этим боссом начинаются сложности в прохождении похода. Что же он может? Вот такие неприятности:

- массовый урон с замедлением;
- вызов метеора, наносящего приличное количество урона по области на случайного члена отряда (чем больше сопартийцев стоит рядом с целью поражения, тем меньше урона по самой цели);
- фронтальная атака перед собой;
- вызов орбов.

Вызванные орбы — это улучшенная версия смерчей Докару Лунар из [Велькиана](#). Они будут хаотично двигаться вокруг босса, нанося всем, кого пересекают, 3000 урона в секунду и вешая дебафф на -10% от эффекта лечения, стакающийся до 5 раз. Будьте бдительны! (особенно если на вас летит несколько орбов)

Тактика убиения: Все члены группы становятся в одну точку, что бы никого не убило метеоритом, и передвигаются от орбов по мере необходимости. При появлении каждый орб имеет заданную траекторию движения, он движется по прямой, что проходит через босса, от одного края комнаты к другому. Так что сразу будет понятно куда передвигаться от орбов.

Аргазон может уронить случайные синие вещи и куртку или штаны одного из 75 сетов, 1% того что может выпасть фиолетовый рецепт Меч Бедствия, Сфера Бедствия, Туман Бедствия. Убили Аргазона, прыгаем через дыру в стене его зала и оказываемся в ущелье.

Третий босс: Пакарра – Богиня моря.

[Пакарра.jpg](#) or type unknown

У огромного паука, самого сложного босса в башне Вечности, есть две стадии боя. Первая стадия не вызывает особых трудностей у хорошо одетого и подготовленного отряда. Паучиха стоит на месте и использует следующие умения:

- фронтальное оглушение;
- отравление на 1000 здоровья;
- вызов пауков, которые вешают более сильное отравление.

Советы для первой стадии: старайтесь не попадать под плевки вызванных пауков и усиленно бейте босса.

Как только вы убьете монстра, закрывающего проход, вы увидите паучий кокон. А через несколько мгновений полная копия паучихи (или это возрождение?) появится из кокона. Теперь вам нужно порвать кокон и повергнуть босса. Снова.

Итак, чудовище может двигаться, продолжает фронтально оглушать и, что самое неприятное, регенерируется, пока цел кокон. Из кокона же будут часто появляться своры маленьких паучков. Если эти паучки проживут больше времени, чем им положено, они будут самоуничтожаться, оставляя на месте смерти фиолетовые круги. Любой персонаж, оказавшийся в таком круге, получает ужасающие 4400 урона в секунду, так что паучков нужно убивать любой ценой. Именно для этого в поход рекомендуется брать целых два персонажа с мощными массовыми атаками.


Сам босс так же имеет способность вешать 5-секундный дебафф на танкующего персонажа. Дебафф истекает — под персонажем появляется такой же фиолетовый круг. Танку придется много бегать.

Когда кокон будет уничтожен, дебафф начнет вешаться на любого члена партии случайным образом, а вы, наконец, сможете прикончить Пакарру.

Тактика на второй стадии: танк отводит босса как можно дальше от кокона и отряда, разворачивает спиной к отряду и ждет. Партия дамагеров с бардом во главе концентрируется на коконе, именно здесь больше всего пригодится взятый шестым ударник по одной цели. Жрец встает между боссом и коконом, поддерживая в живых танка и барда, по желанию еще подлечивая остальных. Все бегают от кругов чумы, как от огня.

Пакарра может уронить случайные синие вещи и сапоги или оплечье одного из 75 сетов. Убили босса, проходим прямо, не заглядывая в поворот налево.

Четвертый босс: Террон - Бог запустения.

 or type unknown

А этого красавца из дендропарка придется сначала призвать. Для этого достаточно разозлить его, умертвив 100 его Лоз. Лозы бывают трех видов, одни оглушают, другие вешают дебафф на увеличение урона, третьи просто толще и больше бьют. Уловка в этом, казалось бы, простом этапе в том, что за последний удар по каждой Лозе на игрока вешается стак дебаффа «Дикость». 30 стakov на одном игроке = смерть. Поэтому барду и жрецу не стоит добивать Лозы, а всем остальным быть осторожными и набрать не более 25 стakov или умереть перед самым боссом.

На стадии убийства Лоз один-два раза случайно может появиться Террон, оглашая имя того, на кого он нападет. Нападая, он наносит цели и всем, кто стоит за ней, урон на все здоровье, оставляя 1 ОЗ, при этом привязывая их на несколько секунд.

Сожгли 100 Лоз — появляется демоническое дерево. Помимо достаточно сильного урона и уже упомянутого умения оставлять 1 ОЗ босс умеет вешать на себя «Щит дикости». Нет, от этого умения не становятся неуязвимыми. Просто за каждый ваш удар на вас повесится стак «Дикости». А так как у вас уже имеется пара-тройка после этапа с Лозами, смотрите в оба. Любая ошибка — смерть.

Террон может уронить случайные синие вещи и перчатки или пояс одного из 75 сетов. Убили Террона, возвращаемся к развилке и идем в поворот налево с порталом. А там нас уже ждет старый знакомый. Прямо поход встреч какой-то.

Пятый босс: Шарлотта.

 type unknown

Ага, Шарлотта. Отравленная, сошедшая с ума, вырастившая пару сюрреалистичных отростков по бокам и с девизом «Мы лучший, новый мир построим!». Как и все остальные боссы, она обладает мощными массовыми умениями. Главный фокус Шарлотты — на 75, 50 и 25 процентах здоровья она объявит в чат имя случайного члена отряда и начнет за ним погоню. На время погони на нее не действуют «Провокации» защитника, и она не меняет цели в течение 15 секунд. Как только Шарлотта настигнет свою цель, она начнет наносить сильнейшие массовые удары по ней. Если босс нацелен на вас — лучше вам отбежать от партии и тихо умереть, либо использовать все классовые способности и навыки, которые помогут вам выжить, если таковые имеются.

Тактика убийства: Танк поворачивает босса спиной к остальным членам отряда и все спокойно бьют босса. В чате будут появляться сообщения "Познай мой гнев, <ник>!", не обращайтесь на них внимания, вам нужно сообщение где будет написано "Управляй своей душой <ник>!", тот кому она это сказала должен срочно начать бегать от нее по кругу, не давая себя догнать, и так всего 3 раза за все время убийства.

Шарлотта может уронить случайные синие вещи и оружие одного из 75 сетов. Убили Шарлотту? Поздравляю, вы завершили свой поход в башню Вечности.

Сложный режим.

Данный режим называют Лайт, Фаст, Хард. Он становится доступен после полного прохождения и выполнения квестов основной линейки. Чтобы попасть в этот режим, надо убить 1 босса затем пройти к НПС, который перенесет вас сразу к Финальному бою Шарлотте. Теперь Босс будет иметь 2 этапа.

Этап первый: бой ничем не отличается от того, что было на нормальном режиме, но когда хп Шарлотты достигнет 40-35%, она скрывается в портале и появляется уже в новом образе.

Этап второй: Шарлотта преобразовалась, и стала злее и сильнее. Фактически, это сложение способностей Паккары, Террона и Аргазона, со своими собственными хитростями.

Особые способности следующие:

- Периодический вызов паучков, которые, если проживут слишком долго, исчезают, образуя под собой лужи, идентичные лужам Пакарры.

- Периодический призыв лоз, которые имеют тот же ассортимент и способности, что и лозы Террона.

- Каждый раз, когда вы будете снимать боссу 25% от максимального количества хп, она станет на минуту неуязвимой, вызвав при этом аддов, внешне похожими на аддов Аргазона, но вместо снижения скорости передвижения и уменьшения эффекта от лечения, на вас будет накладываться 5 минутный дебафф, уменьшающий вашу силу атаки и скорость передвижения на 10%, при этом он стакается.

- Самая страшная способность, это безусловно "Катаклизм". Перед тем, как кастануть его, вам сообщат, что возле одного из персонажей вашей группы появился меч. Его срочно необходимо выкопать ЗАРАНЕЕ назначенному человеку, и подождать, когда Шарлотта скажет, что до Катаклизма осталось 8 секунд. В этот момент необходимо использовать на ней меч. Если же этого не произойдет, то по всем пройдет очень большой урон.

Наградой за её убийство могут быть фиолетовые вещи (шанс невелик) и оружие, синие обычные и сетовые вещи, 2 кубка духа Вирси. Также после смерти босса появится НИП с наградой в виде квеста на 10 очков славы героя.

Бонусы сетов из башни Вечности.

Защитник:

- 2: ОМ +1604
- 3: Атака +334
- 5: Защита +174
- 6: ОЗ +2093
- 7: Меткость +40
- 8: Шанс крита +4%

Воин:

- 2: ОМ +1071
- 3: Атака + 336
- 5: ОЗ +2093
- 6: Уклонение +30
- 7: Крит. Урон +27%
- 8: Шанс крита +4%

Убийца:

- 2: Атака +268
- 3: ОЗ +1519
- 5: Меткость +40
- 6: Крит. урон +26%
- 7: Уклонение +31
- 8: Шанс крита +4%

Маг:

- 2: Атака +237
- 3: ОЗ +1140
- 5: Меткость +40
- 6: ОМ +2370
- 7: Атака +608
- 8: Крит. урон +29%

Стрелок:

- 2: ОЗ +1176

- 3: Меткость +40
- 5: Атака +412
- 6: Меткость +40
- 7: Крит. урон +27%
- 8: Шанс крита +4%

Вампир:

- 2: ОЗ +1227
- 3: Атака +302
- 5: ОЗ +1941
- 6: Меткость +40
- 7: Крит. Урон +27%
- 8: Шанс крита +4%

Жрец:

- 2: Мастерство Света +24
- 3: ОМ +2370
- 5: Эффект лечения +332
- 6: ОЗ +1854
- 7: Атака + 417
- 8: Крит Хил + 7%

Бард:

- 2: Меткость +39
- 3: Мана +2370
- 5: ОЗ + 1726
- 6: Атака +405
- 7: Эффект лечения +362
- 8: Крит Хил + 7%

[На сайт игры](#)

Revision #9

Created 28 May 2023 13:23:58 by Главный Редактор

Updated 4 April 2024 13:06:09 by Главный Редактор