

# Ежедневные ПОХОДЫ

Походы рассчитанные на группы от 3 до 6 человек

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

# Героический вызов судьбы

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

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

## Виды квеста

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

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

Для персонажей одинаковой уровневой категории задание одинаковое.

## Награды

За выполнение квеста игрок получает:

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

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

# Вторжение древних

## Древние идут!

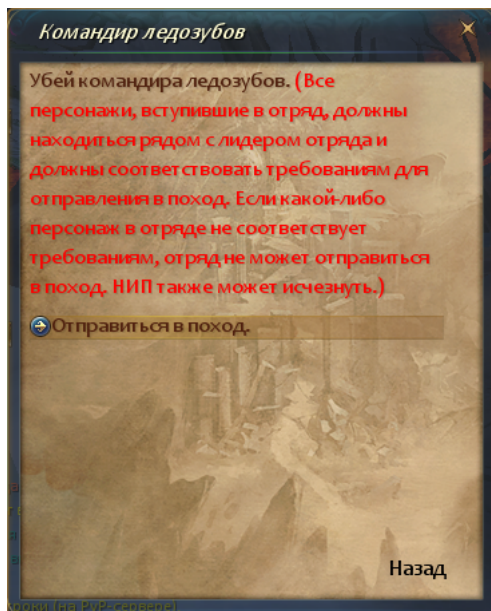
Ежедневно на свободные острова нападают Древние - бесстрашные бойцы Первого отряда и Шестого легиона. Об их появлении всех игроков оповещают в мировом чате. После оповещения на свободных островах в течение получаса можно будет встретить НПС **Нага-покровителя**, **Командира ледозубов** и **Жабуля-вожака**.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

## Расписание

Событие длится 30 минут и происходит каждый день в:

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

## Как отправиться в поход



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

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

Попасть в локацию похода можно только находясь в рядом с лидером группы в момент "захода". Самостоятельно или повторно попасть в уже открывшийся заход невозможно.

#### **Если:**

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

То игрок кроме возможности прокрутить рулетку получит бонус - закрытую коробку с сокровищем. Эти коробки и есть основная цель походов! Вид сокровища определяется типом НИПа, через которого осуществлялся заход. Выйдя из захода, группа может зайти в новый через другого НПСа, такого же или другого вида. И так в течении получаса, пока они не исчезнут.

#### **Если:**

- Игрок сделал более чем 7 заходов в неделю
- Если не были уничтожены 60 мобов и был побежден босс

Игрок имеет возможность только прокрутить рулетку.

# Ограничения походов

ВНИМАНИЕ! Существуют следующие ограничения:

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

## Прохождение похода



Все три вида похода идентичны по механике прохождения:

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



Где искать НПСов

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

### Важный момент!

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

## Виды походов

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



# Жабули

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

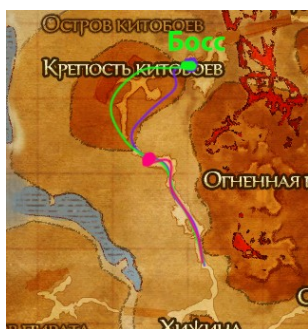
Тип награды: книги опыта.

За убийство мобов внутри данжа дают повышенное количество опыта



(рекомендуется использовать свитки опыта).

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



# Ледозубы

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

Тип награды: книги веры.

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

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



# Наги

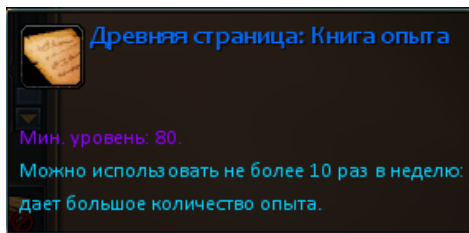
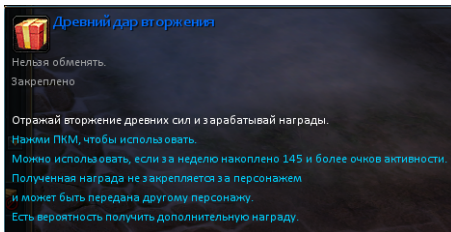
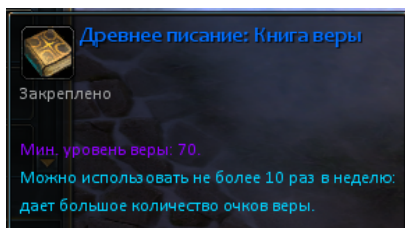
Чаще всего можно встретить на острове мастеров.

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

## Важный момент!

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

# Награды за поход



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

# Захват Земли Забвения

## Общие сведения о походе



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

## Вход в поход



Для того чтобы войти в поход вам необходимо найти НПС Захватчик

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

00:00-00:30,

04:00-04:30,

08:00-08:30,

13:00-13:30,

17:00-17:30,

21:00-21:30.

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



Прохождение похода



## Полное прохождение

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

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



Боссы похода особенностями не отличаются, но для начинающих

игроков могут быть опасными, а посему рекомендуется брать с собой того, кто может исцелить ваши раны и усилить ваши боевые характеристики.



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

### **Быстрое прохождение**

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

## Награды

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

### **Сундуки двух типов:**

**Элитная рулетка содержит:**

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

#### **Обычная рулетка содержит:**

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

# Подземный город

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

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

## Как попасть в подземный город?

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

## Что можно найти в подземном городе?

### Обыкновенные mobs

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

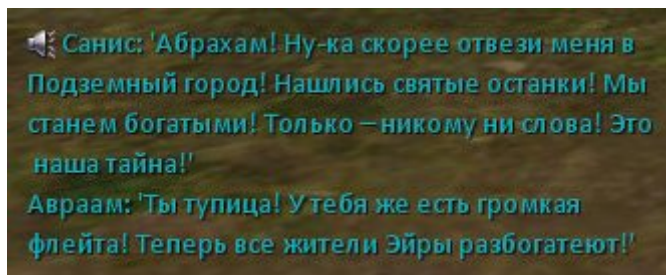
### Босс

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

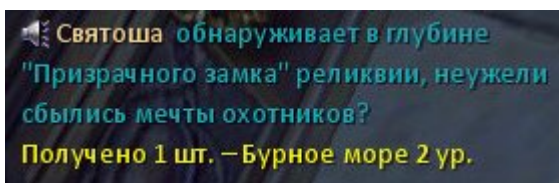
### Сундучки



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



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



## Виды подземных городов

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

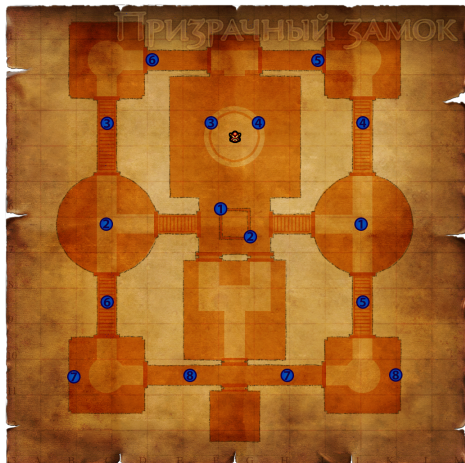
### Песчаная гробница

Уровень разлома: 30-39

**Сундуки:** Сундуков в песчаной гробнице нет

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

## Призрачный замок



**Уровень разлома:** 40-49

**Сундуки:** Карта сундуков в призрачном замке находится справа

## Глубины замка



**Уровень разлома:** 50-59

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



## **Водная клеть**

**Уровень разлома:** 60-64

**Сундуки:** Карта сундуков в водной клетке находится справа



## Покои ветра

**Уровень разлома:** 65-69

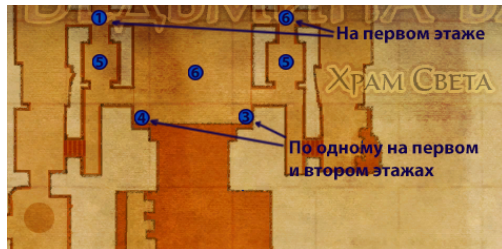
**Сундуки:** Карта сундуков в покаях ветра находится справа



## Зал деревьев

**Уровень разлома:** 70-74

**Сундуки:** Карта сундуков в зале деревьев находится справа



# Храм света

**Уровень разлома:** 75-90

**Сундуки:** Карта сундуков в храме света находится справа

---

[На сайт игры](#)