

# Цитадель ночи

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

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

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

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

Квест можно получить двумя путями:

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

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

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

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

**Но для начала, в Цитадель еще нужно будет попасть.**

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

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

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

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



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



#### **Убить одного из четырёх минибоссов по периметру цитадели.**

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

#### **Поджечь стог сена.**

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

#### **Убить мобов.**

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

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

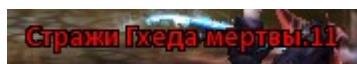


Финальная стадия Сражения не линейная, группе дается на выбор:

убить либо босса "Барон Гхед";

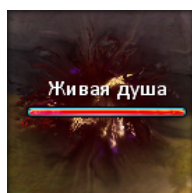
либо 100 мобов "Воин ополчения" внутри цитадели.

Количество убитых мобов пишется во всплывающих сообщениях посреди экрана:

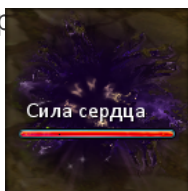


За мобов дают неплохое количество веры, но убийство сотни по времени выйдет дольше, чем убийство одного босса.

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

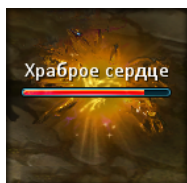


В сражении с Бароном Гхедом есть одна ключевая особенность, как при выполнении задания



Кошмар в воде.

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



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

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



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

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

---

[На сайт игры](#)

---

Revision #4

Created 28 May 2023 13:13:42 by Главный Редактор

Updated 13 November 2023 12:12:49 by Главный Редактор