

Пристанище мудрецов

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

Общие рекомендации по прохождению похода

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

Карта. Начало похода.



Рассмотрим карту:

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

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

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

Первый босс. Страж руин Саар.



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

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

Все дебаффы действуют на весь отряд.

Коридоры между боссами.



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

Второй босс. Святой Андайк.



Выходя из коридора Вы попадаете в круглую комнату, где находится второй босс - Святой Андайк. Он почти не отличается от первого босса, накладывает стакающийся до 20 раз дебафф на снижение сопротивления Тьме, Земле, Воде, Огню и Воздуху на 50 ед., а также дебафф на снижение максимального запаса ОЗ на 1500, суммирующийся до 8 раз.



Все дебаффы действуют на весь отряд.

После убийства Андайка Вам предлагают выбрать:

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

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

Третий босс. Мудрейшая Летиция.



И вот убив двух своих, а то ещё и одного вражеского босса, преодолев всех мобов, нашему взору представляется сама Мудрейшая Летиция, финальный босс данного похода. Она находится на очень большой арене, и это не просто так. На танкующего персонажа на 15 секунд накладывается стакающийся дебафф, при тройном застакивании персонаж умирает, тут-то и помогает большая территория арены. Чтобы Мудрейшая перестала накидывать дебаффы, требуется или сменить танкующего, что достаточно непросто, или отбежать от босса, однако он, в отличие от Физического Зодиакального босса, с которым его можно сравнить, не стоит на одном месте, а начинает преследовать игрока. Поэтому бегать

придётся много и долго. Также не стоит забывать, что кроме танкующего персонажа, есть ещё и остальные члены отряда, которым будет нелегко догонять босса и атаковать, поэтому старайтесь водить Летисию вокруг них. Кроме этого, дамочка накладывает на весь отряд стакующийся до 20 раз дебафф на снижение сопротивления Тьме, Земле, Воде, Огню и Воздуху на 50 ед.

[На сайт игры](#)

Image with alt="Image with alt" or type unknown

Revision #2

Created 28 May 2023 17:00:59 by Главный Редактор

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