

Старая крепость

Старая крепость или **Крепость Гренвиль** - групповой ивент, доступный всем игрокам, начиная с **20** уровня. Записаться на него можно только в **понедельник**, во время с **19:00 до 22:30**, воспользовавшись системой автоматической регистрации или обратившись к **НПС Бальберд**, который находится в Вольной Гавани на центральной площади неподалеку от Астролога Генри.



Прежде чем записываться на ивент, стоит запастись зельями и эликсирами на ОМ и ОЗ, едой и питьем, а так же починить снаряжение, если это требуется, накормить питомца и освободить в инвентаре несколько ячеек для награды.

В отряде обязательно должен быть танкующий персонаж (лучше всего - Защитник, поскольку только он имеет массовые агрющие навыки), класс хила и поддержки; из ДД-классов будут предпочтительными в отряде те, что обладают массовыми навыками атакующими магии и вампиры.



После того, как все подготовлено для похода, мы можем

регистрироваться: нас переместит в Форт Гренвиль, которую необходимо отстоять от полчищ агрессивных монстров для того, чтобы получить свою награду. Оказавшись на территории похода, бафаем друг друга, быстро восстанавливаем показатели магии и здоровья, если не сделали этого перед походом, и направляемся на точку (точки) встречи

монстров.

Вариантов отстаивания крепости несколько. Некоторые группы предпочитают разделиться для истребления монстров, некоторые - держаться максимально вместе, однако при любом варианте похода игроки должны удерживать как минимум две позиции: сложность прохода для слабых групп может заключаться в том, что монстры приходят как спереди, так и устраивают засады сзади. Один из распространенных походов: танкующий персонаж, жрец, а так же группа

ДД-классов, направляются практически вплотную к месту появления монстров - на развилке, за которую их уже не выпускают;

воин или вампир при поддержке лечащего класса (барда или вампира) остаются на территории крепости, в самом начале, около **НПС Морина**, и отражают атаки монстров со спины.

Другая тактика предполагает, что четверо игроков разделяются на две группы и становятся в ответвлениях основного прохода монстров, а оставшиеся находятся в это время в крепости и не дают монстрам убить Морина и раненых солдат.

Кроме этого, раненых солдат необходимо лечить, иначе они погибнут и снимут очки за прохождение.



Монстры приходят волнами, в каждой из которых их насчитывается около десятка. Кроме этого, монстры зачастую приходят смешанными волнами (Глиняный летун + Бестия, Заколдованная душа + Гolem-солдат), благодаря чему могут представлять серьезную опасность для слабой группы:

- **Глиняный летун.** Горгульи, обладающие достаточно слабым здоровьем и слабым уровнем атаки. Участвуют в основном нападении и в засадах.
- **Бестия.** Четырехлапые монстры, не отличающиеся сильной атакой, но обладающие уже более высоким показателем здоровья, чем летуны.
- **Заколдованная душа.** Призраки, которые могут похвастаться хорошим здоровьем, а так же неприятным для группы навыком - "Молчание", которое запретит использовать навыки какое-то время.

- **Голем-солдат.** Наносящие сильный урон, эти монстры так же отличаются высоким показателем здоровья и вместе с Заколдованными душами способны



После того, как все волны монстров будут

отражены, в сражение вступит босс: **Посланник ужаса.** Он не причинит своим присутствием особых неудобств, если в группе есть хороший танкующий персонаж: босс характерен только чувствительной силой атаки, однако не обладает никакими иными навыками.

После завершения прохода (завершилось время на защиту крепости, был убит босс и все монстры), игроки могут возвращаться в крепость за своей наградой: ее выдает уже знакомый нам **НПС Бальберд**, который появляется на выходе вместе с Мнемолитом выхода.

Если уровень игрока ниже 75



Голубой свиток.

Позволяет переоценить снаряжение ниже 75го уровня.

Если уровень игрока 75 или выше



Синий свиток сверхсилы.

Позволяет переоценить снаряжение 75го уровня и выше.

Количество свитков на одного игрока при прохождении с высоким рейтингом - 4 штуки, однако в зависимости от количества погибших солдат уменьшаются награда.

Помимо этого, если средний уровень в группе выше 60 - из босса могут выпасть:



Серебряный кубок Вирси.(6 штук на группу) - Обмениваются в Чаше Сна

на запечатанные свитки навыков. Вместе с кубками, с босса могут выпасть сами свитки навыков.

А так же каждому игроку полагается вознаграждение в виде нумий.

Достижения

- **Отстаивать Крепость.**

Первый раз зайти в Крепость Гренвиль.

- **Ситуация в Крепости.**

Пройти 25-ти минутное задание, которое автоматически дается после входа в Крепость.

- **Последний удар!**

Уничтожить босса Посланник ужаса, но при этом за все время похода ни разу не погибнуть.

- **Идеальное прохождение.**

Ни один солдат не должен пострадать: ни погибнуть, ни попасть в ряды раненых.

[На сайт игры](#)

Revision #3

Created 28 May 2023 17:08:58 by Главный Редактор

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