

# Война предков

## Поход

**Война предков** - поход доступный игрокам 60+ уровня. Попробовать свои силы вы можете 3 раза в неделю с пятницы до воскресенья. Количество доступных входов - 1 раз в день с 00:00 до 23:00. Для участия нужен отряд из 3 и более игроков.



В данный поход можно попасть с помощью автоматической

системы регистраций или через НПС Агрон Ланди, который стоит в Кровавом Черепе, Чаша Сна. Здесь не важны проточка и прокачка персонажа, единственный критерий отбора в данный поход - уровень Доблести предков, который можно узнать нажав R - вкладка Личное. Как только отряд попадёт внутрь, игроки оказываются в зале, где находятся НПС, которые перевоплотят вашего персонажа в специальный аватар. На поле сражения использование обычных навыков невозможно, кроме расовых, но при этом сила предков позволит игроку использовать два новых навыка, которые различаются в зависимости от выбранного вида Трансформации. Если вы первый раз участвуете в походе, то вам будет предложено только 2 вида Трансформации. Чем выше уровень доблести, тем больший выбор перевоплощений вам представлен.



Инстанс состоит из 30-ти волн врагов. В 5-й, 10-й, 15-й, 20-й, 25-й и 30-й волнах нам предстоит сразиться с боссами. Мы защищаем кристалл, сокрытый тридцатью печатями, за каждого прошедшего врага снимается по одному очку защиты печати. За пропущенного босса с вас снимут 15 очков. Всего очков защиты печати - 30, когда количество печатей будет равно или ниже 0, поход прекратится, а задание будет провалено. Значок в виде

песочных часов показывает, сколько времени осталось до начала следующей волны.

Как мы видим на карте, у нас есть центральная точка и шесть крайних, расположенных соответственно сторонам света. Центральная точка карты - это начальная и опорная точка вашего отряда. Крайние точки - зоны потенциального появления врагов. Суть такова: в каждой волне мобы будут пытаться прорваться к открывшемуся в одной из точек портала синего цвета из портала (порталов) зеленого - на полу появятся стрелки, указывающие направление их движения. До пятой волны мобы будут атаковать портал только с одной стороны, но уже на пятом уровне они начнут атаковать с двух сторон. Важно знать, что мобы могут двигаться не только через центр карты, но и по ее краю. Босс может двигаться по абсолютно случайной траектории, но обязательно (первые три точно) через центр карты, то есть по максимально длинному пути.

За каждый пройденный уровень дается 10 очков доблести предков и свидетельство давней войны. Три свидетельства можно обменять на сундук со случайной наградой у Агрона Ланди. Из сундука выпадают нумии в количестве от 10 золотых до 10 бриллиантов, знаки ярости и покоя для прокачки Оберегов в количестве от 20 до 200 штук, редкие предметы для оценки свойств снаряжения (Дух Дракона(верх), Фантом Молнии(верх), Небесное око (верх), Волшебный резак (верх)). Обмен можно производить 5 раз в неделю. .

## Виды НПС для перевоплощения:

**1-й уровень доблести предков.** Анника Острый нож [Воин] - две атаки: АОЕ 200к урона и одиночная 100к урона, ближний бой.

Дора Яростное Пламя [Алхимик] - две атаки: одиночная 100к урона и АОЕ 300к урона, дальний бой.

**2-й уровень доблести предков.** Новый НПС: Быстрый Шелли [Герольд] - Одиночная атака 150к урона, ближний бой и массовое ускорение на отряд +100% скорости.

**3-й уровень доблести предков.** Новый НПС: Локс Раненый дух [Черный маг] - атака на 100к и дебафф, который уменьшает защиту цели, увеличивая тем самым, входящий по ней урон в два раза.

**4-й уровень доблести предков.** Новый НПС: Сайлезия Быстрая [Страж] - Одиночная атака 100к урона и массовый дебафф на замедление целей на 5 сек (откат - 10 сек).

**5-й уровень доблести предков.** Новый НПС: Найада Изгнанная [Шаман] - Одиночная атака на 100к урона и одиночный Яд на 90к урона/сек.(Длится 60 сек., перезарядка 5 сек., стакается Яд 5 раз.(На урон влияет как дебаф Черного мага так и баф Старшего шамана)

действует на Яд).

**6-й уровень доблести предков.** Новый НПС: Гертруда Яростная [Безумный воин] - Одиночная атака на 100к урона и бафает(только на себя) на увеличение урона в 5 раз на 10с(Откат 40 секунд)

**7-й уровень доблести предков.** Новый НПС: Алисия Неистовая [Старший шаман] - Одиночная атака на 120к урона и баф (радиус 15м) увеличение урона на 50% на 30 сек.(откат 20 сек.).

**8-й уровень доблести предков.** Новый НПС: Гертруда [Мастер-сапер] - Одиночная атака на 100к урона. Взрывчатка (массовая атака) - взрыв наносит врагам в радиусе 4 м. 300к ед. урона. (откат 8 сек.)

**9-й уровень доблести предков.** Новый НПС: Латиша [Маг льдов] - Одиночная атака на 100к урона. Ледяная бомба (массовое проклятие) в выбранном месте. Взрыв парализует всех врагов в радиусе 5 м. на 3 сек.

Во время похода в центре зала можно будет обратиться к НПС Силаг - он может помочь со сменой спецификации персонажа во время похода. То есть в любой момент времени мы можем перекинуть алхимика в воина или воина в герольда, или шамана в стража и т.п.

## Тактика прохода:

Здесь мы рассмотрим основные типы нападений на порталы.

- Самая простая атака. Мобы идут в одном направлении по длинной дорожке. Такие проходы встречаются в основном с первой по пятую волны. Очевидно, что здесь группа держится вместе и просто истребляет врагов.
- Одна дорога короткая, вторая - почти в два раза длиннее. Здесь разумно разделить группу в зависимости от классов и уровней персонажей-перевоплощенцев, представленных в отряде. Возможен вариант деления 4-2.
- Мобы двигаются с двух сторон и с обеих - коротким путем. Схема деления отряда, оптимальная для данного случая - 3-3. Возможен вариант атаки мобов на двое разных ворот, что обязательно должно быть учтено. Как только появляются синие ворота нужно не медлить, а двигаться к ним и начинать защиту, каждая секунда промедления здесь может стоить похода отряду. А при условии, что зайти сюда можно только раз в день три дня в неделю, цена поражения высока.
- Начиная с 27-28 волны мобы будут идти с трех сторон, 2 короткие и 1 длинная.

Для максимального КПД отряда необходимо планирование захода:

Для начала все новички должны брать Алхимика и это должно быть обговорено заранее. Убить босса на 10-й волне, до третьего уровня доблести предков по опыту можно только

отрядом Алхимиков. Далее, изначально отряд должен быть разделен на две группы - с командующим каждой группой, чтобы при появлении двух волн противника, можно было бы разделиться без лишней траты времени. Плюс ко всему, в каждом отряде нужно по человеку, способному в нужный момент отделиться от своей группы и помочь группе товарищей, которые не успевают защитить свою сторону. Ну и очевидно, что большим плюсом будет пребывание отряда в голосовом чате.

Для прохождения 15-го босса есть несколько вариантов. Первый "Долгий" для тех у кого мало почёта, будет долго но проходимо: 3 Стража (4 почёт), 2 Алхимика (1 почёт) и 1 Алхимик (1 почёт)/Черный маг (3 почёт) - если Стражи будут последовательно его замедлять то он или не сдвинется с места или будет двигаться микрошагами. Второй вариант является "классикой" прохождения 15-босса: 2 Стража (4 почёт), 1 Черный маг (3 почёт), 1 Шаман (5 почёт), 2 Алхимика (1 почёт), расширенной "классикой+": 2 Стража (4 почёт), 1 Черный маг (3 почёт), 1 Шаман (5 почёт), 1 Алхимика (1 почёт), 1 Старший шаман (7 почёт). "Безумный" вариантом будет: 1 Страж (4 почёт), 1 Черный маг (3 почёт), 1 Старший шаман (7 почёт), 3 Безумных война (6 почёт) - Безумный воин под бафом Страшего шамана, своим бафом и дебафом Черного мага наносит большой урон в одну цель, но быстро выдыхаются, хотя урона должно хватить чтобы пройти 15-го босса.

20-го босса (просто больше хп чем у 15-го) лучше убивать вариантами "Классика+" и "Классика", и не использовать "Долгий" и "Безумный", ибо "Долгий" превратится в "ОЧЕНЬ ДОЛГИЙ" а "Безумному" не хватит урона чтобы его убить.

Существует несколько вариантов для прохождения 25-го босса, особенностью данного босса является то, что он движется быстрее предыдущих и Страж его не полностью станит, а лишь замедляет скорость передвижения. 1 из вариантов подходит для команды, где уровень почёта отряда не выше 5-го. Состав команды: 3 Стража (4 почёт), 1 Шаман (5 почёт), 1 Чёрный маг (3 почёт), 1 Алхимик (1 почёт). Другой вариант: 2 Стража (4 почёт), 1 Чёрный маг (3 почёт), 1 Старший Шаман (7 почёт), 1 Шаман (5 почёт), 1 Алхимик (1 почёт) (можно взять ещё 1 Шамана). Вариантом для продвинутых является: 2 Стража (4 почёт), 1 Черный маг (3 почёт), 1 Старший Шаман (7 почёт), 1 Шаман (5 почёт), 2 Алхимика (1 почёт) - сложность в том что Шаман стакнет 5 раз яд (босс как раз в это время будет около середины) и меняется в Стража, ибо после 5 стака Шаман становится бесполезным.

## Режим вызова

Во время ожидания боя, если выяснится, что 3 и более участника команды уже проходили когда-либо успешно 15-й уровень, всем участникам будет предложено начать сразу с него. В случае успеха - все получают награду сразу за все предыдущие уровни (но это не разблокирует цепочку заданий на получение медалей для улучшения оберега). В случае неудачи - не получают ничего. Если кто-то не успел прогрузиться или отказался, то придётся проходить с 1-го уровня.

Если вам необходимо получить [оберег покоя](#), то задания на 5 и 10 боссов выполнятся автоматически, если вы пройдёте режим вызова.

# Награды

- За каждый пройденный уровень дается 10 очков доблести предков и одно свидетельство давней войны.
- За каждого элитного босса дается 10 очков почета доблести предков.
- За убийства боссов на 5-й и 10-й волнах - 10 листьев духа
- За убийства боссов на 15-й и 20-й волнах - 20 листьев духа
- Предмет для обмена на [оберег](#) покоя за выполнение квеста на убийство босса на 5-й волне
- 3 Свидетельства давней войны можно обменивать на сундук со случайной наградой у Агрона Ланди в Кровавом черепе ( Квест: Нед. благословение).
- Достижение за прохождение 15-й волны: Бесстрашие
- Достижение за прохождение 20-й волны: Героическое бесстрашие
- Достижение за прохождение 25-й волны: Бесстрашие победителей
- Достижение за прохождение 30-й волны: Бесстрашие надежды

После убийства 10, 15, 20 и 25 боссов у Агрона Ланди появится квест на получения Медали, которую вы можете обменивать у него же на предмет для прокачки [оберега](#) покоя. Для получения медали необходимо, чтобы был убит соответствующий босс и имелось нужное количество свидетельств давней войны. Квесты появляются поочерёдно, то есть взяв 1-ю медаль, появится квест на получение 2-й и т.д.

| Уровень босса | Медаль          | Количество свидетельств |
|---------------|-----------------|-------------------------|
| 10            | Медаль воина    | 30                      |
| 15            | Медаль храбреца | 50                      |
| 20            | Медаль генерала | 80                      |
| 25            | Медаль героя    | 150                     |
| 25            | Медаль богов    | 250                     |
| 25            | Медаль легенд   | 320                     |

Каждую медаль можно получить только 1 раз за игру, поэтому надо быть очень внимательным и случайно её не выкинуть. Если вы всё же выбросили или избавились от

медали каким-либо известным или неизвестным способом, то единственная возможность получить её назад - обратиться в службу Технической поддержки.

---

[На сайт игры](#)

---

Revision #4

Created 28 May 2023 16:37:38 by Главный Редактор

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