

# Колесо судьбы

- [Алые сумерки](#)
- [Охотничьи уголья Фишера](#)
- [Мерцающая низина](#)
- [Битва за Аврору](#)

# Алые сумерки

Поход Алые Сумерки доступен с 60 уровня первые 40 минут каждого часа, в случайное время, в мир чате появляется сообщение о появлении гонца рассвета Коллина, который позволит Вам и Вашим товарищам попасть в Алые Сумерки. Всего есть три вида похода: **Волчья Гора, Горящая Деревня и Бастион Заката.**

Для того, чтобы попасть в поход, должны быть соблюдены следующие условия:

- Уровень персонажа должен быть 60 или выше;
- Отряд должен состоять из минимум 3 персонажей;
- В день можно проходить данный поход не более 3 раз;
- К походу нельзя присоединиться после его начала.



Гонцы Рассвета появляются одновременно в нескольких точках **Долины Триумфа и Волшебной пустоши**, они будут стоять там ровно 20 минут, после чего покинут мир Эйры, оставив соответствующее сообщение в мир чате.

Зайти в алые сумерки можно через любого из них, но выбор НПС однозначно определяет вид похода. На карте справа изображены все возможные точки появления гонцов, цветом обозначен вид, в который они телепортируют Вас. Все точки одновременно не могут быть заняты, но гонцов за пределами этих точек не найти.

Чтобы попасть в поход Волчья Гора, лучше всего искать НПС рядом с **Базой Львиных Сердец**, а гонец в Горящую Деревню обычно стоит неподалёку от **Алой виллы**. Это самые известные и удобные места, через которые обычно ходят игроки. Гонец, отправляющий в Бастион Заката очень редко появляется, всего 10% шанс того, что НПС появится в **одной** из указанных на карте точек.

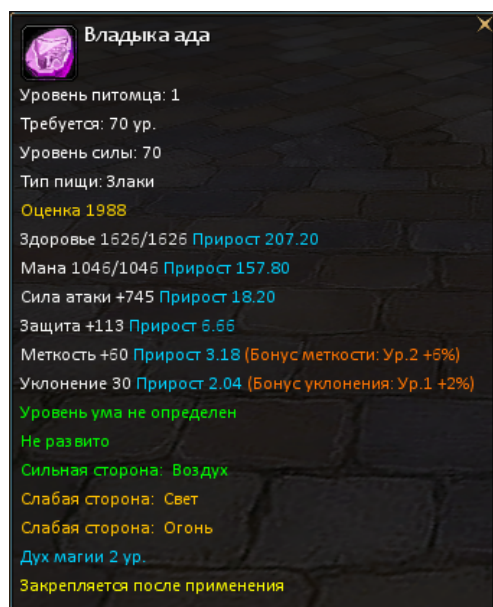
## Поход



В алых сумерках можно получить большое количество веры за счёт убийства монстров, которые здесь появляются в большом количестве.

В Горящей Деревне монстры появляются несколькими волнами по всей локации. На Волчьей Горе Вас будет ждать цепочка из групп монстров, которые тоже будут появляться волнами, но в определённых местах карты.

В походах Волчья Гора и Бастион Заката, кроме всего прочего можно так же получить души питомцев после убийства монстров. После вылупления питомцы могут оказаться с усиленными приростами к меткости и уклонению.



В походе Волчья гора таким образом можно получить питомца "Владыка ада", а в Бастионе заката - редкого питомца "Воин-призрак"

После убийства всех монстров появится босс. В походе Волчья Гора к боссу нас подведет эта самая цепочка, в Горящей Деревне его можно будет найти чуть севернее центра локации, а в Бастионе заката он будет ждать вас в самой дальней комнате замка, имеющей круглую форму.

### Дополнительные боссы

После убийства основного босса есть возможность призвать ещё одного или нескольких боссов. Для этого понадобится предмет **Заклинание крови**, активация которого в инвентаре призывает одного босса, чем выше его качество - тем сильнее босс и лучше награда за него.

Один участник похода может активировать одно заклинание за поход. Не рекомендуется призывать одновременно несколько боссов, они имеют способность, AoE-стан вокруг себя, может получиться так, что весь отряд будет постоянно в стане.

Получить в награду можно:

- синие и фиолетовые свитки **переоценки** снаряжения (всех уровней),
- обычные руны первого и второго уровней,
- **звездный кварц**,
- **звёздные талисманы**.



Правилом хорошего тона в процессе фарма боссов по заклинаниям крови является оставлять весь дроп тому, чьё было заклинание.

С босса, призванного синим и фиолетовым заклинанием крови, есть небольшой шанс выбить летающего маунта **Яшма**.

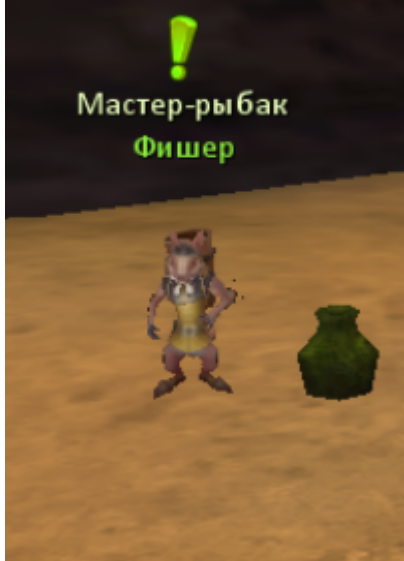
С фиолетового заклинания этот шанс выше.

#### Способы добычи Заклинания крови:

- Убийство мобов 60+ уровня(белые)
- Ежедневное задание Хоссингера "[Передислокация](#)" (белые-синие)
- В награду за 220 достижений (фиолетовый x3, синий x5, закреплённые)
- В обмен на 10 заклинаний крови более низкого качества у НПС Рамона Тоуэр в Хоссингере. За обмен придётся заплатить несколькими золотыми монетами и очками Доблести война.

Убийство дополнительных боссов, призванных заклинаниями крови, нужно для Прорывов веры . Прорыв веры 50го уровня - зеленое заклинание крови; 60й уровень - синее; 70й уровень - фиолетовое. Для прорыва достаточно чтобы босса вызвал кто-то один, нет необходимости вызывать каждому, т.к. считается факт убийства, а не призыв.

# Охотничьи уголья Фишера



Фишер – лучший рыбак: знает не только как поймать самую

большую и вкусную рыбу, но и где добыть наживку, как изготовить удочку и прочие секреты, которые пригодятся в Охотничьих угольях.

За прохождение этого данжа вы сможете получить много очков веры, предметы для увеличения потенциала, а если крупно повезет, то и свитки навыков.

В мире Эйры Фишер появляется 5 раз в день: в **7:00, 10:00, 13:00, 16:00** и в **19:00**. О своем появлении он объявит в мировом чате, где укажет свое приблизительное местонахождение. В поход можно зайти с 60 уровня.

Существует 3 разных похода: охота на дриад, охота на насекомых и охота на наг.

## Охота на дриад

В этом походе Фишер отведет вас к земле дриад. Из-за них спокойная жизнь в деревне нарушилась, но ничего - они являются хорошим материалом для изготовления превосходных удочек, которые наделены энергией духа.

Цель состоит в том, что нужно как можно быстрее поймать трех различных дриад, а именно: Хищные дриады, Хищные лозы, Гневные древни и убить босса Иафан.

### Монстры Поморья дриад

Хищные дриады	Хищные лозы	Гневные древни	Босс Иафан
---------------	-------------	----------------	------------



Неподалеку от Фишера вы увидите 3 старших друидов, которые, если их поджечь, дадут вам следующие преимущества, но только на 60 секунд:



**Зеленая дриада** – восстанавливает здоровье и манну окружающих союзников;

**Черная дриада** – увеличивает показатель силы атаки окружающих союзников;

**Красная дриада** – снижает уровень показателя защиты окружающих противников.

**Примечания:**

- 1) каждая из 3 дриад может быть использована только ОДИН раз;
- 2) это первый этап квеста из Энциклопедии развития (добыть для Фигаро трость Иафана).

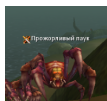
# Охота на насекомых

На этот раз вы попадете в локацию с озером, находящимся чуть ниже: от него-то и будет исходить главная угроза в виде волн насекомых. Как и обычно, вы встретите три вида различных монстров и босса в конце.

Монстры Озера насекомых

Прожорливый червь	Прожорливый паук	Одержимый паук	Босс Хайд
-------------------	------------------	----------------	-----------





Сложность этого похода состоит в том, что нужно быть предельно внимательным к указаниям Фишера. В самом начале вам нужно будет разбить кувшин, после этого из озера появится один монстр. Фишер подскажет вам, что нужно направить его к приманке (такие же кувшины), но будьте осторожны - как только монстр их разобьет, из озера вылезет довольно-таки приличное количество его собратьев. Казалось бы, нет ничего проще, но именно здесь нужно сконцентрироваться и обязательно оставить одну особь, ведь как только волна монстров подойдет к концу, возле озера появятся еще три кувшина, которые насекомое так же должно разбить. После этого вылезет еще большее количество монстров - их уже можно спокойно добивать до конца, о чем Фишер обязательно предупредит. Та же самая схема действует и на сундуки для пауков.

### **Примечание:**

- 1) если вы все-таки случайно убили насекомое из первой волны и больше некому разбивать кувшины - не расстраивайтесь, монстр появится, но только спустя несколько минут;
- 2) прожорливые пауки кидают дебафф "паучий шелк", замедляющий передвижение персонажа на 5 секунд;
- 3) босс Хайд может сагриться на любого игрока из группы и имеет в своем арсенале неприятный удар, отнимающий около 90% здоровья;
- 4) это второй этап квеста из Энциклопедии развития (добыть для Фигаро тухлое мясо Хайда).

## Охота на наг

Поход состоит из 3 этапов: на первом этапе нужно разбить белые яйца наг и вызвать Стража святыни, на втором этапе нужно разбить синие яйца и вызвать Королеву наг, а на третьем - розовые яйца и вызвать Хранителя святыни. Только после окончания 3 этапа появится босс Аркасон.

Чтобы выманить наг, нужно разбивать яйца; только будьте осторожны, не переусердствуйте, иначе их выползет слишком много и у вас не хватит сил, чтобы с ними справиться.

Во время этого похода, поговорив с Фишером, вы сможете узнать об Обители наг.

Монстры Обители наг



Страж святыни	Королева наг	Хранитель святыни	Босс Аркасон
			

### Примечания:

- 1) если на вас наложено проклятие наги, то количество ОЗ в бою против Королевы наг снижается на 10% на 60 сек;
- 2) это финальный этап квеста из Энциклопедии развития.

### Примерное расположение НИПов:





На сайте игры

# Мерцающая низина

Записаться в отряд можно, нажав Т (русская Е), выбрав Мерцающая низина и нажав - Заявка.

Список походов			
Все Вещи События РvP			
Рек.	Название похода	Рег.	Число входов
Рек.	Ярмарка кошмаров	Нет	0/1
Рек.	Испытание богов	Нет	0/1 (ост. 1)
Рек.	Карнавал кошмаров	Нет	0/3
	Мерцающая низина	Нет	0/1
	Мирная долина	Нет	0/3
	Крепость Гренвиль	Нет	0/1
	Велькиан	Нет	0/5
	Внешние катакомбы	Нет	0/5

Просм. Заявка

После того как вас заведет в инстанс, вы увидите круг из 6 кристаллов, в центре которого большой кристалл.

В течение 60 минут призвать и уничтожить Кристального демона.

Задача выполняется в 2 этапа:

## Первый этап - Сбор 20 единиц энергии кристалла

Игроки должны, используя автоатаку, сдвигать маленькие кристаллы, создавая из них среднего размера кристаллы.

Существует 3 вида кристалликов: Зеленые, Красные, Синие



Используя различные сочетания этих кристалликов, вы получите кристаллы различных цветов:



- Красный + Красный = Мерцающий красный кристалл
- Зеленый + Зеленый = Мерцающий зеленый кристалл
- Синий + Синий = Мерцающий синий кристалл
- Красный + Зеленый = Мерцающий желтый кристалл
- Красный + Синий = Мерцающий фиолетовый кристалл
- Зеленый + Синий = Мерцающий голубой кристалл

Внешне кристаллы выглядят так:



Сверху вниз по часовой стрелке:

Желтый - Зеленый - Красный

Синий - Голубой - Фиолетовый



После того как игрок соединяет 2 осколка в 1

кристалл, ему необходимо подвинуть этот кристалл к соответствующему большому Кристаллу.

Каждый "загнанный кристалл" дает +1 к очкам энергии.

Как только команда соберет 20 очков энергии, начнется 2 этап.

Во время сбора кристаллов вам будут всячески мешать Пожиратели кристаллов.

Призываются они рандомно по 6 шт. по кругу.




Убить трудновато, но при использовании банок ХП проблем не будет.

## Второй этап - Босс

### Задача игроков: Убить Кристального демона.

Атакующие скилы босса:

<b>Поедание осколков</b>	<b>При массовой атаке поглощает все осколки находящиеся в радиусе 12м.</b>  <b>Осколки усиливают босса.</b>
--------------------------	---

<p><b>Удар:</b> Наносит базовый урон по игроку</p>	
<p><b>Молния:</b> Наносит усиленный урон по игроку</p>	
<p><b>Массовый взрыв:</b> Наносит массовый урон всем игрокам в радиусе 18м</p>	

## Использование кристаллов против босса

Если "подсунуть" большие кристаллы под массовую атаку босса, то он их так же поглотит, но они, в отличие от осколков, причиняют ему отрицательные эффекты.

Зеленый кристалл	Самый важный, усиливает Атаку всех игроков в команде
Красный кристалл	Уменьшает атаку босса, снимает с него эффект усиления атаки
Синий кристалл	Уменьшает атаку босса
Желтый кристалл	Останавливает босса

Фиолетовый кристалл	Снижает эффективность восстановления жизни
Голубой кристалл	Снижает защиту босса
Зеленый кристалл	Увеличивает атаку союзных игроков

После убийства босса все члены команды получают:



- Сияющая шкатулка 1шт. Содержит 1 случайный непривязанный самоцвет.

Для персонажей выше 60 уровня по 2 Сияющих шкатулки.

А так же есть небольшой шанс ~ 5% получить:



- Плавитель 1ур - 1шт.
- Пыль синтеза самоцветов.



# Битва за Аврору



Поход Битва за "Аврору"

доступен лишь **1** раз в сутки. Попасть на корабль можно через систему авто-поиска группы, либо через **НПС Тастинг**, если в Вашей группе 3 и более человек.

Искать Тастинга стоит в Песках забвения около [Каньона фараонов](#). Перед походом игрокам рекомендуется взять с собой банки на ОЗ и ОМ, починиться, если в том есть необходимость, а так же откормить своих питомцев. В группе желателен не только жрец, но и класс поддержки (вампиры, барды), однако вместо танка зачастую выступают такие классы, как убийца или воин.

После того, как мы зарегистрировали свой отряд в поход, нас переместит непосредственно на палубу корабля Аврора, защищать который нам придется. Бафаемся, восстанавливаем здоровье и ману, и, при желании, вызываем питомцев, однако их не стоит ставить на атаку монстров. Оглядевшись по сторонам, мы можем увидеть хорошо знакомых нам персонажей: Капитана Шарлотту, мага Морина и даже Илианте Божественную, которые оказались вместе с нами на корабле.

Всего для полного прохода нам нужно убить трех боссов: Атакор, Хордраг, Дзарис.

Атака нашего корабля начнется с левого фланга - разворачиваемся в его сторону и готовимся встречать орды однотипных монстров. Каждый фланг атакуют ровно 5 минут. В течении этого времени раз за разом будут накатывать волны по несколько мобов в каждой. Следующая волна появится не раньше чем будут убиты все mobs в предыдущей. Логично, чем быстрее будут разложены mobs, тем больше отваги натикает за эти 5 минут. По истечению пятиминутного срока появляется надпись:

**Морин: Внимание! Командир подотряда воздушного десанта Легиона Штормов Атакор через 30 сек. будет на Авроре.**

Не теряя времени, добиваем оставшихся монстров и бежим вперед, на палубу левого фланга. Обернувшись направо, мы увидим скопление коробов и бочек - ради собственной безопасности, становимся за них (дальнобойные классы зачастую становятся во внутрь, а

некоторые игроки забираются на ящики, однако смысл от этого не меняется).



На этом этапе важно помнить, что у босса нет аое. Вообще. Аое идет по всей палубе от босса и ниже, по направлению "хвоста" корабля, вне зависимости от того, где стоит танк - сзади босса, перед боссом, сбоку от босса, завис в позе лотоса медитируя над боссом. Поэтому танк становится вместе со всеми со стороны ящиков. Любители постоять на палубе перед боссом, горделиво вздымая к небесам свой окровавленный хрюкорез в позе Конана из Киммерии ничего кроме лишнего гемора хилеру не несут. Иногда случается, что аое поворачивается в сторону ящиков, обычно это происходит, когда за короткое время босса переагрило сразу несколько игроков друг у друга.

После убийства первого босса, мы можем передохнуть и восстановиться с помощью банок или еды и питья. На этом этапе некоторые игроки предпочитают выйти из похода, поскольку квесты Милости и Удачи требуют защиту только Левого фланга, однако в таком случае Вы не получите своей награды за проход.



Следующая атака пройдет с правого фланга и будет выглядеть точно так же, как и предыдущая с тем отличием, что атака монстров и их количество, а так же внешний вид и название, изменятся.

Монстры второй волны атаки отличаются силой своей атаки, а так же возможностью накладывать на игроков различные проклятья.



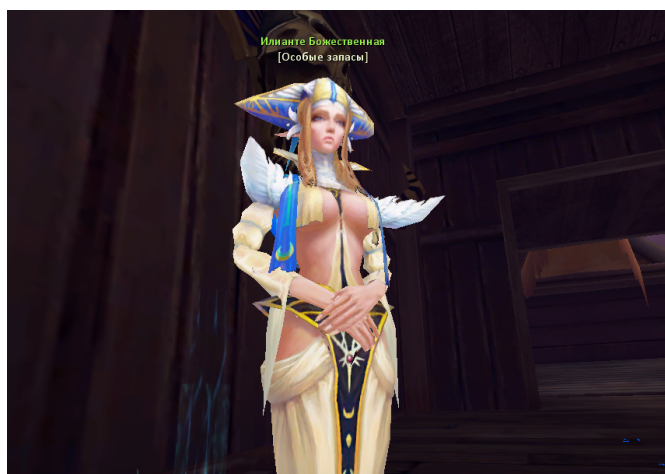
К примеру, такие монстры, как Кислотная горгулья, способны накладывать проклятье Кислота: он снижает скорость передвижения персонажа и силу его атаки на некоторое время; кто этого, проклятья монстров могут складываться до трех раз.

За атакой монстров приходит второй босс - Хордраг, о чем так же будет свидетельствовать предупреждение в общем чате и внизу игрового экрана. Убийство второго босса сходно с убийством первого: аналогичным образом мы прячемся за ящиками, из-за которых и убиваем нашего противника.

Всего 3 босса и 3 волны. Мобы каждой волны абсолютно рандомны.



За убийство монстров и боссов все игроки будут получать **Очки отваги**, которые можно потратить на некоторые полезные вещи. Накапливаются Очки отваги по мере убийства монстров и боссов. Потратить их можно на вспомогательное снаряжение, которое сделает убийство третьего, последнего, босса проще и быстрее: его нужно убить за максимально короткий срок, в противном случае корабль начнет гореть и задание будет провалено.



Провала мы не хотим, поэтому идем на центральную палубу, где стоят несколько знакомых нам НПС, тех самых, которых мы видели у входа: **Иллианте Божественная** продает замечательные итемы-Песни, которые, при использовании, значительно увеличивают нашу атаку и защиту, а так же показатели здоровья и маны. Желательно, прежде чем придет новая волна монстров, купить Песню на атаку и здоровье.

Самые лучшие Песни стоят приличное количество Очков отваги, однако, если вы соберете все три усиливающие Песни, то сможете получить достижение:



- **Мелодия Небесного острия.**

- Вкладка "Атака". Значительно усиливает атаку персонажа.



- **Мелодия Скалы.**

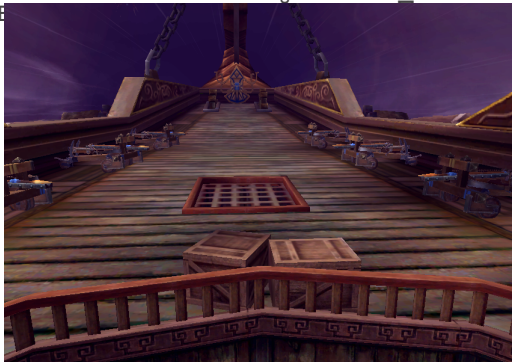
- Вкладка "Защита". Значительно усиливает защиту персонажа.



- **Мелодия Крови.**

- Вкладка "Жизнь". Значительно увеличивает здоровье персонажа.

Кроме этого, Илианте продает во вкладке "Коллекция" различные Молитвы, которые имеют стоимость. Решить, брать их или не покупать - решение каждого игрока.



Наконец, с одного из флангов приходит последняя атака

монстров: здесь желательно убрать питомцев, поскольку из-за них нападающие монстры частенько застревают и это приводит к торможению прохода или вовсе к его провалу. Эти монстры обладают еще более сильной атакой по сравнению с предыдущими нападающими, приходят парами, а так же отличаются хорошим здоровьем: игрокам с небольшой защитой помогут Песни на защиту, однако следить за собственным здоровьем все равно придется внимательно.

Расправившись с ней, всей группой бежим вверх по палубе - к самому рулю, около которого мы и будем стоять. Спустя некоторое время на палубу ступит Дзарис. Убийство последнего босса не преподнесет особых сюрпризов, кроме массовой атаки, однако убивать его стоит быстро, чтобы не провалить задание похода. Если Вы использовали перед его убийством Песню, увеличивающую здоровья, то о собственной смерти можно перестать беспокоиться на какое-то время. Последнего босса может так же танковать класс, обладающий дальней атакой, при условии достаточного количества здоровья.



После убийства последнего босса мы сможем обменять полученные Очки отваги на свою награду - ее выдает НПС **Капитан Шарлотта**, которая стоит неподалеку от Илианте и Морина. В окне обмена наград мы выбираем те свертки, которые подходят нам по уровню, или же совершаем обмен на осколки различных камней.



**Сверток конденсации** (50ур., 60ур., 70ур., 80ур.). Содержит в себе один Астральный сгусток соответствующего персонажу уровня.



Кроме этого, за прохождение Авроры Вы получите итем **Кристалл Урагана**, который так же можно обменять на награду (рекомендуется обменивать только Очки отваги, а Кристаллы копить до необходимого количества).

Также, есть очень небольшой шанс, что с босса выпадет Источник веры, необходимый для прокачки навыков веры 70+.

**Важно:** после того, как Вы покинете поход, все Очки отваги исчезнут, а Кристаллы Урагана останутся. Выйти из похода можно с помощью личного телепорта или обратившись к **НПС Морин**: он отправит нас к наземному входу в поход, в район Песков забвения.

## Достижения за поход:

- **Поджигай микрокосм!**

Мелодия резонанса. Одновременно активировать три Песни самого высокого качества: на атаку, на защиту и на жизнь.

- **Страж Авроры.**

Три корабля Авроры. Во время одного прохода защитить все три фланга и палубы.

- **Наставник рыцарей.**

Все книги можно найти у НПС Илианте во вкладке "Коллекция". Изучить:

1. Молитва Львиных сердец 3 ур.
2. Перехват Львиных сердец 3 ур.
3. Заклятье Львиных сердец 3 ур.
4. Рык Львиных сердец 3 ур.
5. Удар серпа луны Львиных сердец 3 ур.
6. Удар полной луны Львиных сердец 3 ур.

## 7. Книга обучения рекрутов 3 ур.

Важно : чтобы получить достижение, связанное с изучением книг, за один проход нужно выучить всю линию книг, начиная с первой и заканчивая третьей.

- **Отважный герой.**

Во время одного прохода набрать 5 000 единиц отваги.

---

[На сайт игры](#)