

# 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 (вампир, бард), 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 Авр

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.



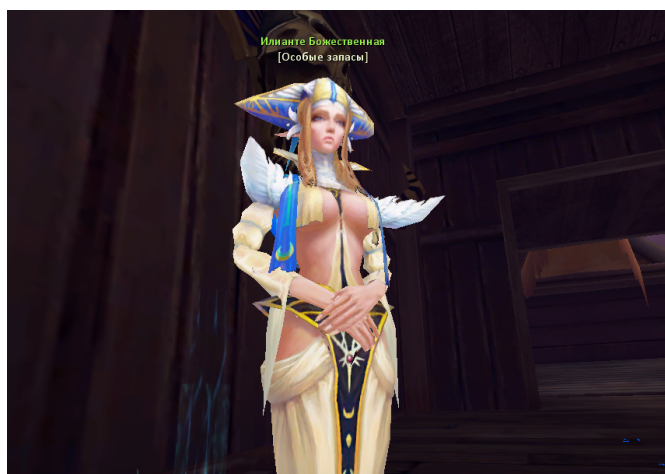
К примеру, такие монстры, как Кислотная горгулья, способны накладывать проклятье Кислота: он снижает скорость передвижения персонажа и силу его атаки на некоторое время; кто этого, проклятья монстров могут складываться до трех раз.

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.**

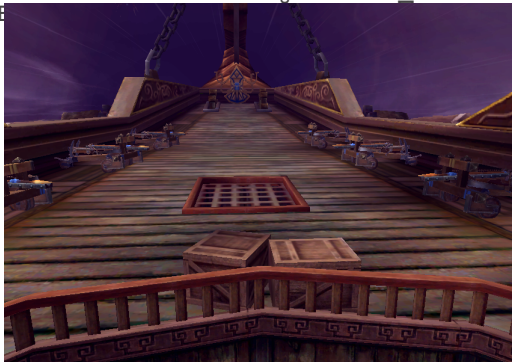
- Вкладка "Защита". Значительно усиливает защиту персонажа.



- **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](#)

---

Revision #4

Created 28 May 2023 17:02:57 by Главный Редактор

Updated 13 November 2023 12:10:55 by Главный Редактор