

Врата Бездны

Ваш путь в мире Эйры лишь начался, но как только вы достигли 30го уровня, вам бросает вызов темная сторона силы и вам предлагается проникнуть в Бездну и наказать зазнававшихся тщеславных пособников Докары Лунар - наг! Приключение не из легких, но и награда за него вам понравится. Собирайте команду храбрых героев и вперед, к победе над тёмной стороной силы!

Общее описание

Поход Врата Бездны входит в состав Похода-вызова I, соответственно попасть в него можно с определенной вероятностью, [подав заявку](#) в "[Случайный поход-вызов I](#)" в окне отряда, открыв его с помощью горячей клавиши "**Т**" или кнопки [главном меню](#). В таком случае, успешно завершив поход, вы получите дополнительные награды, предусмотренные за поход-вызова.



Во Врата Бездны вас может отправить и NPC Бифур, которого

можно найти в Селе Виноделов, [Эльдарам](#) (необходима группа из 2х и более персонажей). Однако, за успешное прохождение похода таким способом вы не получите дополнительных наград. То же самое, относится и к вашим друзьям, если они решат присоединиться к вам через NPC, в случае когда вы находитесь уже внутри. Из плюсов захода через NPC стоит отметить отсутствие траты [очков терпения](#), в отличие от прохождения в рамках Случайного похода-вызова.

Поход Врата Бездны рассчитан на персонажей выше 30го уровня. Во время похода вам придется пройти 4 разных боссов, победа над которыми принесет вам синее [снаряжение](#) 30го уровня, Знаки рыцарей Львиных сердец, которые можно обменять на части

[комплекта героя-новичка](#) (подходит для персонажей 30-60 уровней) и большое количество звездных осколков, предназначенных для улучшения этого снаряжения. С мобов, которых вы встретите по пути от босса к боссу также падают звездные осколки. По всей территории похода можно встретить залежи руды первого, второго и третьего уровней и травы тех же уровней, которые вы можете копать, тем самым поднимая уровень ваших профессий [рудокопа](#) и [травника](#).

Прохождение

В случае если ваш уровень персонажа мал (30+), а уровень прокачки оставляет желать лучшего, то следует выполнять следующие рекомендации:

- Рекомендуется наличие в отряде целителя - [Жрец](#), [Бард](#), [Вампир](#);
- Рекомендуется наличие в отряде танкующего персонажа - [Защитник](#), [Воин](#), [Жнец](#);
- Рекомендуется наличие в отряде персонажей дальнего боя и наносящих АОЕ урон - [Маг](#), [Стрелок](#), [Душегуб](#);
- Перед походом почините снаряжение, запаситесь банками ОЗ и ОМ;
- Всегда убивайте мобов ДО подхода к боссам.

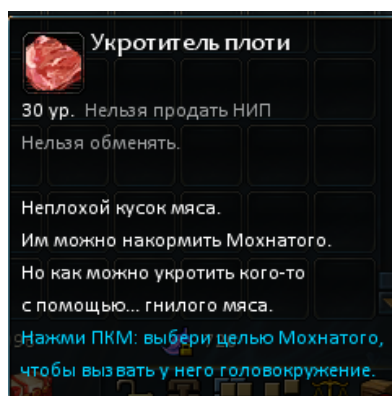
Выполнив вышеперечисленные рекомендации, вы значительно повысите шансы успешного прохождения похода.

Итак, вы попали в данж - перед вами, казалось бы, привычный пейзаж Села Виноделов в Эльдараме. Но есть и отличия - сзади вас находится "Мнемолит выхода из похода", за которым клубится туман, показывая, что туда пройти нельзя. А впереди... Что это!? Какие то монстры атакуют гномов!? Это же Жабули-приспешники! Вы можете помочь гномам убить их, а можете аккуратно обойти. Решив для себя этот трудный моральный выбор, у самого подъема в гору видим первого босса - Красноглаза.

Красноглаз



Красноглаз представляет из себя трёхглавого ящера, который первым встанет у вас на пути. Его окружают мобы, которые будут на вас нападать, когда вы окажетесь с ними поблизости. Босс обладает массовой атакой, поэтому танкующему стоит разворачивать его от остальной группы. Периодически босс впадет то в бешенство, то в состояние защиты. О чем вам сообщит система, и иконка баффа на самом Красноглазе. В состоянии бешенства атаки босса становятся сильнее, но его защита уменьшается, в состоянии защиты атаки слабеют, но его защита усиливается. После победы над ним идем дальше в гору.



Поднявшись в гору мы попадаем на небольшую площадку, где нас поджидает второй босс похода - **Укротитель мохнатых**.

Когда мы начнем его атаковать появится его не очень дружелюбный зверек - **Мохнатый**. Он будет атаковать тех, кто покушается на жизнь хозяина. Чтобы он на некоторое время перестал вас атаковать и успокоился, необходимо подбирать лежащие на земле и использовать из инвентаря Гниющие куски мяса, которые появляются на площадке битвы. Использование **Укротителя плоти** вызывает головокружение у Мохнатого, но не подействует на Укротителя Мохнатого, и пытаться не стоит - только урон, только хардкор!



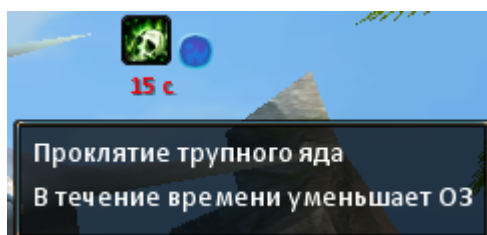
Убить Мохнатого не получится - когда уровень его здоровья опустится ниже

50% главный злодей этого похода Докару Лунар полностью вылечит его. Поэтому необходимо оглушать Мохнатого мясом и бить Укротителя мохнатых. После его смерти агрессивность с Мохнатого как рукой снимет и на площадке появится NPC Мохнатый, который отправит всю вашу команду к новым противникам.

Кин Древний зомби



На пути к третьему боссу вам придется преодолеть его приспешников пиратов-мертвецов, которые будут выстрелами замедлять вас, поэтому рекомендуется обходить их вдоль зданий с левой стороны локации. Здесь большое преимущество даст наличие персонажей, способных наносить урон на расстоянии, потому как сильное замедление от мобов сильно усложнит их быстрое устранение для персонажей ближнего боя. Но это еще цветочки - ягодки начнутся, когда вы доберетесь до третьего босса - Кина Древнего зомби.



Это самый сложный босс похода. Самая важная его

особенность состоит в том, что после нескольких секунд нахождения рядом с боссом на персонажа вешается негативный эффект, который отнимает каждую секунду по 1.3% от максимального количества очков здоровья. Снять негативный эффект никак нельзя, поэтому персонажам поддержки необходимо активно лечить танкующего. Для всех остальных персонажей важно стараться не поймать на себя такой негативный эффект, поэтому персонажи дальнего боя могут спокойно бить с расстояния, а персонажам ближнего боя нужно отбегать от босса после нанесения нескольких ударов. Если жрец в вашей команде очень силен, то отбегать не потребуется. После убийства Кина появится вихревой портал, который телепортирует вашу команду на следующий этап похода.

Докару Лунар



Чтобы дойти до Докары Лунар необходимо преодолеть большое расстояние, на котором огромное количество двигающихся вихрей будут вас сильно замедлять, если попасть в них. Также среди вихрей много наг, которые будут на вас нападать. Рекомендуется всему отряду держаться рядом.



Убийство каждого из наг дает усиливающий

эффект всей команде - "Благословение Шалии", который увеличивает вашу атаку на 200 единиц и ваше максимальное здоровье на 600 и складывается до 20 раз. Если убить 20 наг, то общая прибавка от эффекта "Благословение Шалии" составит 4000 атаки и 12000 очков здоровья. Это поможет в сражении с Лунару если ваш персонаж еще низкого уровня и ваше снаряжение недостаточно сильно улучшено. Докару Лунар стоит на небольшой площадке, к которой можно подойти по полуразрушенному мосту. Когда количество ОЗ босса достигнет отметки 40%, она исчезнет, пригрозив нам расправой в будущем. А на её месте появится сундук, разбив который, получите награду.

На этом поход считается пройденным.



Помимо обычных руд и трав, во Вратах Бездны

произрастает Светящийся мох, выкопав который мы получим Сияющий мох. Для его добычи нам необходима профессия [Травник](#) 1 уровня и лопатка.

Сияющий мох - ресурс, необходимый для создания [особых кристаллов](#).

[На сайте игры](#)

Revision #8
Created 28 May 2023 16:32:30 by Главный Редактор
Updated 14 March 2025 15:55:06 by Главный Редактор