**1 этап.**Запустить квест (задача маршала\мастера) у Управляющий гильдии.  
Появляется НИП Мастер телепорта.  
Заходим в локацию. Мастер\маршал \майор запускает квест.  
Все берут у нипа в центре **желтый квест** и **баф-помощь небес**.  
Выводим список квестов на экран, наблюдаем 5 строчек с цифами.  
Когда цифры перестают меняться, складываем числа каждой стихии и делим сумму на 5.  
Задача этапа: уравнять количество мобов каждой стихии. Цифры=мобы.  
Если после получилось целое число, ищем стихию с наименьшим количеством мобов, и начинаем со следущей. Если нацело не поделилось этап не пройти: не появится босс, так как стихии не будут уравнены.  
Этап перезапускается мастером\маршалом за 1кк у нипа в центре.

Убили моба в Металле-появился в Огне. Убили в Огне появился в Воде. Убили в Воде появился в Земле. Убили в Земле появился в Дереве. Убили в Дереве появился в Металле.  
Металл=желтый портал, Огонь=рыжий портал, Вода=синий портал, Земля=фиолетовый портал, Дерево=зеленый портал.  
Мобов в комнате нельзя бить несколько. Сагрили больше одного моба=АОЕ=падают сферы=трупы.  
Кто-то один выбирает моба, остальные ассистят. Следовательно, **НЕЛЬЗЯ бить массами**, драконы только от кровавой и пилюль на стражах, никакой Грязи, Шипа, и прочих джинн массов.  
Сделали нужное количество в одной стихии🡪 перешли в следущую по часовой стрелке.  
Когда количество мобов во всех комнатах одинаково, в центре появится босс 1 этапа.  
  
Босс не страшный, больно бьёт по тем, кто ниже 90, на 90 терпимо при адекватном шмоте.  
Под конец хп начинает станить и бегать. *При переагре сильно и часто бьёт физ массом*. Бить можно всем что есть, драки кидать по договорённости, чтоб не все вары одновременно. Присты в сферах, всё как положено. *Не забудьте раскол*. Босс, как и все боссы клан холла, толстый.  
Чтобы зачли желтый квест необходимо быть в комнате с боссом в момент его смерти. После чего с босса падает лут, а вы подходите к НПС и сдаёте квест. Открываете сундук, получаете 300 единиц репы+рандомный рес для регрейда 8 ранга.

Состав пати в принципе абсолютно любой. Главное чтобы был присто\танко\варо\сино\страже баф и кто-то хилящий. Обычно хватает и миста. Вот на боссе лучше сферу, но при фул бафе мист тоже отхилит.  
Соответственно прист+9дд или прист+танк+вар+7дд.  
  
*Баф у НПС стоит 10к и на час даёт приличный реген маны (как бонус в гуе). Плюс даёт увеличение силы атаки скилами. Отсюда вывод: если ваш аспд ниже чем 2,86 то составьте макрос из НЕаое скилов и бейте скилами-надамажите больше. Особенно танков касается: никакой автоатаки!*  
Мобы в конате с земляными мобами (фиол портал) бафаются шипами. 🡪 друли чистят мобов или физики дохнут. Заметили что моб набафался-шаг в сторону и никаких 3чи+автоатака, улетите на респ.  
Опыт в локе кх не теряется. Умерли-встаём в город.

**2 этап.**Локация состоит из 4 комнат, идущих друг за другом. НПС телепортер на 2 этап появляется на месте первого в Зале Единения. *На прохождение отводится 40 минут.*  
Заходим в локацию, берем баф у мастера тп и желтый квест у второго нипа.  
Чтобы зачли желтый квест надо получить 1 рес. Можно ещё до запуска основного квеста выкопать в одной из комнат сундук, в котором содержится нужный ресурс.  
Убедились что квест вам зачли-и **убрали список квестов с экрана.** Иначе при дальнейшем прохождении будете постоянно вылетать светофором.  
  
Запускается основной квест. **Засекается время**. У вас есть ровно 5 минут чтобы бафнуться и занять свои позиции. Первая: в центре коридора между первой и второй комнатами, Вторая - между 3 и 4.  
Каждые 5 минут после начала ивента в комнатах появляются агрящиеся мобы.  
Друль вешает на танка шипы, танк уходит в черепаху и бежит собирать мобов. Мобы бьют больно, и отагриваются, если шипов на танке нет.  
Задача вара-застанить приведенных в коридор мобов ДО того, как они переагрятся на приста, и прист ляжет.  
В принципе, всё как в гуе. Танк привёл мобов-стан-драки-массагр-мобы должны умирать под аое.  
Привели одну комнату-убили-тут же привел 2ю комнату и тоже убили.  
*Через 5 минут эти мобы исчерзнут и появятся следующие. Надо успеть убить всех.*  
С мобов выпадает куча итемов. Один-два человека с хорошим интернетом, в каждом проходе свои, **собирают** все эти **итемы** (*Лут в пати должен стоять свободно. Привыкайте ставить его так на каждом этапе.*). *Итемов много, не забудьте поистить инвентарь перед началом ивента.*Вспоминаем задачу ивента: не пропустить мобов с абсолютным иммунитетом ко всему в 4ю комнату.  
Сделать это позволят *НИПы-защитники*.  
Чтобы призвать этих нипов, нужно для каждой комнаты добыть по 200 итемов одного вида и 200 другого.  
*Итемы из одной комнаты имеют одинаковое первое слово. Например, в одной комнате будут итемы, начинающиеся со слова Редкая, в другой со слова Сильная, и так далее.*  
Как только набито нужное количество итемов (всего 1600 итемов), можно призывать защитников.  
Однако стоит помнить, что мобы-иммунники придут ровно через 40 минут после запуска ивента. Необходимо успеть призвать защитников.  
Делается это следующим образом. Человек с хорошим интернетом, с убранными с экрана квестами, со всеми собранными итемами быстро бежит в 1ю комнату с башней. Разговаривает там с нипом, выбирая **3ю строчку** квеста. Активировать квест у нипа нужно **2 раза**. Потом бегом во вторую комнату, и там тоже поговорить 2 раза с нипом. Далее точно так же в 3й и 4й комнатах.  
Если всё сделано верно, мобы будут убиваться призванными НИПами, и до 4 комнаты не дойдут.  
Тут стоит заметить, что *некоторые из низ станятся,* а каждый стан-лишняя секунда для удара НИПов.  
  
Если всё прошло как надо, появляется босс. Если же вы не успели набрать нужное количество итемов за 40 минут, можно НЕ тратя итемы и НЕ выходя с локации перезапустить ивент, добить нужные итемы, подождать до 30-35 минут с начала ивента и проводить через агромобов того, кто будет призывать НИПов.  
**Босс появляется в самом конце 4й комнаты**. Бьёт не сильно, сферы сбивает редко. Босса вытягиваем в коридор и раздамаживаем массами.  
*Хотя можно оставить босса в комнате, и подвести к призванным НИПам так, чтобы все четыре нипа били босса. Однако при таком раскладе массами бить не желательно, чтобы не сагрить остальных мобов, и драконы на боссе будут только от кровавой лучников.*  
Босс убит-с него выпадают ресы. Квест сдавать не нужно, если вы выполнили его, выкопав в начале сундук, у вас в инвентаре сразу после убийства босса автоматически появится награда.

**3 этап.**Если первые два этапа можно пройти в 2-3 неполные пати, то тут нужно иметь 4 фулки.  
В каждой пати обязательно танк+1-2вара+1-2приста+страж+маг+лук+син+дд-шки.  
Задача этапа-защитить башни и сохранить живыми как минимум 8 нипов, стоящих вокруг башен.  
Заходим в локацию 3го этапа, берём у нипа желтый квест. *Запускается этап, и все кидаются копать итемы.*  
Для выполнения желтого квеста каждый должен выкопать хотя бы 1 итем.  
Не обращаем внимания на башни и мобов, просто копаем.  
Для гарантии успешного прохождения каждый человек во всех четырёх патях должен откопать хотя бы по 15 итемов. В идеале 20 и до 50, в зависимости от состава патей и эквипа персонажей. **Перезапускаем ивент.**  
Чтобы защитить башню, нужно не позволить мобам до неё дойти.  
***Мобы бывают трёх типов:*1тип** бочки\бетономешалки. Прут напрямую к башне, не станятся, не рутятся.  
Их надо убивать в первую очередь. Дойдя до башни они взорвутся, отнимая хп у неё и у НИПов.  
Дебаф танка, драки, джин, и прочее в помощь.  
**2тип** Скауты. Толстые подвижные мобы. Убиваем их только когда одна бочка уже убита, а вторая ещё не появилась. До этого должны висеть на танке. Если дамага не хватает, скаутов бьют сины пока остальные дамажат бочки. Скауты к башням не торопятся, станятся.  
**3тип** это кучка мелких мобов. Которые в свою очередь делятся на три вида. Каждый из них очень неприятный. Появляются они рандомно на любом члене пати. Больно бьют аое. Чем хуже вариант моба, тем сильнее аое и выше шанс падения сферы. Их убиваем сразу, под драконами. Танк СРАЗУ массагрит их на себя. Если не успел=в 80% труп приста. Но и про бочки не забываем.  
  
Вокруг башни появляются три желтых круга. Из этих кругов начинают идти бочки. Соответственно, ставимся в таком порядке: страж, прист в сфере, маг в ёлке, лук в буре.  
Ближе к кругу вар с массами и драконами, забывший на это время про кастеты и шпигующий мобов массами как в гуе. Если вара два, на каждого моба-бочку попадают драки=98%гарантии что моб до башни не дойдёт.  
Сины бьют бочки пока не появляются Скауты. Потом переключается на них. Остальные дамагеры бьют бочки.  
Как только появляются мелкие мобы, все дд-шки начинают бить массами, танк дебафает их всеми возможными способами, мист призывает 2чи пета, и так далее.  
  
Осада каждой башни длится 12+ минут***.* На последних трёх минутах рядом с одной из трёх патек появляется полубосс**. Как только он умер, исчезают мобы, и можно перебегать к следующей башне.  
На полубосса бросаются все сины и **4я пати**, которая выполняет следующие **функции**:  
убивает полубосса, встаёт дефить круг если половина другой пати легла, бегают проверяют не нападают ли левые мобы на другие башни, багают башни.  
  
*Башни багаются следующим образом*: сразу после запуска ивента и появления башен, подходим к башне и выделяем моба в её центре-зелёный круг. Бьём по мобу автоатакой, после чего стоящие вокруг башни НИПы лучницы (которых нам надо 18 штук сохранить) начинают в этот круг стрелять.  
Если эти НИПы не стреляют в круг внутри башни, они начинают стрелять в мобов, заагривая тем самым их на себя и умирая. Можно вообще поставить каких-нибудь левых твинов без пухи, чтобы они постоянно пинали этого несчастного моба, благо у него всеобщий иммунитет.   
  
Отдефили все три башни, **в центре появляется босс**. Все залезают на штыри, торчащие из воды, или на тарелку, на которой босс реснулся, и начинают его бить. ***Если бить из воды, дамаг по боссу гораздо меньше***. Если дальники встают на максимальное расстояние, по ним от босса почти не прилетает.   
Босс кидает несогласие+аое и рандомно дёргает с кого-нибудь бафы. Аое сильное, пристов выносит=80%.

Теперь пару слов о том, зачем копались итемы.  
*За эти итемы можно призвать три типа НИПов защитников.***Первый тип** это портативный НИП. Бьёт слабо, дохнет быстро, можно призвать в любом месте поля боя.  
**Второй тип** это голем, призывается выкапыванием фиговины рядом с желтым кругом. Ну и стоит на том месте, где выкопали. Одновременно можно призвать двух, по обеим сторонам от круга. Стоят дороже.  
**Третий** и главный тип. Дерево. Стоит аж 50 итемов, и призывается выкапыванием фигни около башни. Бьёт редко, но очень сильно. Одновременно можно призвать целых два таких дерева, если удастся повторно кликнуть по итему призыва и откопать его. Осторожно! Можно застрять внутри этого дерева.  
  
Чтобы призвать помощника\**выкопать** фиговину нужно иметь в инвентаре соответствующий призыв. Призыв крафтится у НИПа рядом с башней, по одному из квестов.  
Призываются помощники в том случае, если где-то начинают проходить к башне мобы.  
На 3й башне дерево ставим по откату. На 1й можно призывать големов около круга, на 2й всё тех же големов, и дерево, если одна из патек упала.  
  
Итак, вы защитили башни, 18 нипов живы, босс убит, лут с него собран.  
Если в начале ивента вы выкопали итем, квест зачтётся вам автоматически после смерти босса. Если забыли-увы-вы в пролёте. Кстати, нужные итемы так же падают с мобов.  
Репа и ресы для грейда шмота за 8й ранг падают после открытия коробочки-награды за желтый квест.

**4 этап.**Заходим в локу 4го этапа, оказываемся рядом с нипом. Берём у этого нипа желтый квест. Чтобы квест выполнился, нужно каждому **поднять по 2 итема**. Итемы падают с мобов.  
По диагонали от этого нипа стоит Мастер Телепорта, у которого нужно взять **баф**.  
После запуска ивента с 4х направлений начинают идти различные мобы, а в центре появляется НИП и 4 башенки. **На башенки сразу кидается раскол**.  
Цель ивента-защитить центрального НИПа. Сразу **включаем щиты**, иначе наши массы будут прилетать по нипу, и он умрёт раньше, чем мог бы.  
  
*Заранее собираются пати и определяется их состав.* Делается это потому, что мобы на ивенте есть разные.  
Одни станят и бегают, пуская в вас молнии, другие наваливаются толпой и бьют дубинками, а 3и4 имею физ или маг иммун.  
**Отсюда вывод**: на бегающих мобов посылаем дальников. Лучники+друли\мисты\лишние присты (если такие есть). Ну и естественно к ним в пати приста, танка и вара.  
На мобов с маг иммуном натравливаем физиков во главе со стражем с сильной каруселькой, на мобов с физ иммуном шамов\мистов\и прочих персов с маг скиллами во главе с проточенным магом, а лучше двумя.  
  
Как только умирает одна из башен, с этого направления перестают идти мобы, а на её месте появляется **полубосс.** С оставшихся направлений начинают идти другие мобы, сильнее предыдущих.  
Есть три обычные башенки, и одна с иммунитетом к физ атаке.  
Физики могут бить её под бафом мага или под химией на двухминутный урон от стихии.  
  
Всего у нас 4 направления. Мобы идут в таком порядке:  
**Север**: 1 волна мобы-магики, станят и разбегаются. 2 волна мобы-физики  
**Юг**: 1 волна мобы с маг иммуном, 2 волна мобы с физ иммуном  
**Восток**: обе волны нормальных мобов, без иммуна.  
**Запад**: 1 волна мобы с физ иммуном, и 2я такая же (вроде как).  
  
*Отсюда думаем куда какую пати послать и какую башню в первую очередь убить.*Если учесть, что с востока первые волны нормальных мобов, и башня с физ иммуном, можно например оставить её напоследок. Хотя последняя волна мобов с востока это дальники маги, очень неприятные.  
Главное чёткая работа, и вовремя переставленные на нужное направление нужные пати.  
  
После того, как все 4 башни убиты, приходит **полубосс Глаз**. Глаза отводим от центра в один из коридоров и убиваем. Сам он почти не бьёт, но бегает.  
Затем в центре появляется босс 4 этапа. Очень мерзкий.  
**Если кто-то в локации умер, босс бафается** на атаку и деф, и выдаёт сильный аое удар магией. Чем меньше хп у босса, тем сильнее он бьёт. Чем чаще умирают люди, тем чаще он бафается. Друли обычно не успевают эти бафы дёргать.  
**Отсюда вывод**: луки одевают палачи, а вары идут делать 99 грин копьё с бафодёргалкой. Дамага конечно меньше, но во-1, важнее выжить, а то с бафнутым под конец хп боссом жить будут только те кто афкнул и ушел подальше, и босс отагрится. Во-2, вспоминаем что баф НИПа даёт нам увеличение атаки от скилов, и бьём скилами, а не автошотом (*не касается тех, кто дёргает бафы с босса, то есть луков с палачами и варов с копьём*).  
Плюс к этому **босс призывает рандомно на любого перса по всей территории кх мобов**. Таких же, как шли с четырёх направлений. То есть в том числе и иммунников. Как только появились мобы-бросаемся их бить, иначе просто завалят числом, так как появляются довольно часто.  
После убийства босса у НИПа с желтым квестом появляется **сундук**. Ресы с него нужно привязать, открыв. Иначе пропадут при выходе. Желтый квест засчитывается автоматически тем, кто поднял 2 итема с мобов.

**5этап.**Довольно неприятный этап, требующий как минимум двух сильных стражей под синобафом и с хорошим пристом в сфере.  
Смысл этапа заключается в убийстве босса. НО чтобы его призвать нужно много что успеть сделать.  
У ивента нет общей локации, есть только пять комнат, по одной на каждую стихию. При телепортации в комнату вы появитесь рядом с НИПом, у которого нужно **взять желтый квест**. Справа от вас на соседних ступеньках стоит *Мастер телепорта*, у которого нужно **взять баф**.  
  
**НЕ запуская ивента набиваем итемы с мобов**. *Если поднимающий итемы вылетел, они пропадают*. Итемы набиваются для того, чтобы можно было дольше бить босса+дают огромный деф от всех пяти стихий.  
Босс пятого этапа бьёт маг аое, причем весьма сильным. И так же, как 4й, любит бафаться на атаку.  
Плюс к этому он очень толстый.  
Если босса стукнуть, респаются **5 марионеток**. Оставив босса наедине с танчащим и его пристом, кидаемся **бить марионеток**. Пока они не убиты, нет смысла бить босса, он будет регениться, как 3й бос в нирване.  
*Пока марионетки живы, сферу сбивают постоянно*. Живём на массхиле под аое босса, которое по началу не особо сильное. После смерти босса в металле респается сундук как на4 этапе.  
  
Но до запуска квеста нужно в каждой комнате набить с мобов по 200-500 итемов. Их поднимает кто-то один.  
Делается это примерно так. Пати портуется в комнату, прист нахиливает толстого дамажного стража под синобафом, он агрит моба и тут же заводит на него свою воронку, а прист тут же встаёт в сферу. Остальные бьют висящих на страже мобов. *Когда мобы респаются с противоположного конца комнаты, кто-то подтягивает их дальним скилом под аое.* **Мобы агрятся исключительно толпой**.  
Тут есть один косяк. **Для того, чтобы зачли желтый квест, в каждой пати надо убить хотя бы одного моба**. А если все мобы висят на одном страже, зачтут только той пати, в которой этот страж. Поэтому.  
Оставшиеся пати по очереди уходят в противоположный конец комнаты. Танк уходит в завесу и пинает моба, затем делает массагр. Прист тут же ставит сферу, и ВСЯ пати бьёт ОДНОГО моба по ассисту с танка.  
  
Итемы набиты. **Запускается основной квест**. Те пять человек, которые собирали итемы подходят к нипу, у которого брали желтый квест. И начинают обменивать свои итемы, следя за тем, что меняют на нужную стихию, а не на какую-то другую-просто не зачтут.  
Если вывести на экран квесты, увидим, что по мере того как 5 человек обменивают итемы, напротив каждой стихии появляются *зелёные циферки*. Чем больше цифры, тем больше у вас времени на убийство босса.  
Когда время на одной из стихий выйдет, ивент провален, если вы не успели убить босса.  
Одна единица=примерно 5 секунд. Помним, что нам ещё призванных боссом марионеток бить.  
  
Чтобы пришел босс, нужно в каждой комнате убить башню, которая появляется после запуска квеста.  
Башня убивается **Одиночными скилами**, чтобы не агрить мобов. Полубосса держит танк под пристом, чтоб не мешал. Исключения это комната воды и комната земли. В воде, даже если бить одиночными по башне, мобы всё равно сагриваются. Так что тут заводим массы.  
*В земле башня имеет абсолютный имм*унитет. Чтобы её убить, надо раздамажить несколько табличек с надписью **Живая земля**. Появляются они в куче таких же по виду столбиков, как только пнуть полубосса, и дальше рандомно респятся несколько раз таким же составом. Так что заводим массы.  
  
В красном чате прописывается, куда идти пинать башню. Начинают обычно с металла, и дальше смотрят, какая комната открывается следующей. Бывает что нужно убить больше 4х башен, то есть несколько кругов.  
О боссе так же прописывают в красный чат о том, в какой комнате он появился.  
  
Пока все бьют башни и босса, люди меняют итемы. Потом присоединяются к остальным. Желтый квест засчитывается автоматически после смерти босса. *Перед боссом лучше перезайти чтоб не вылететь*.

**6 этап.**На мой взгляд, самый нудный. Смысл заключается в том, чтобы собрать фразу из табличек и убить босса.  
Заходим в локацию ивента, **берём баф и желтый квест**, запускаем ивент.  
У вас появляется квест, по которому нужно собрать определённый набор итемов-слов.  
Итемы падают с мобов\копаются из пеньков. Мобы каждый раз могут быть разными, есть и агры и не агры.  
  
Вся пати идёт туда, где реснулись мобы и начинает их убивать. С мобов падают таблички. Собираем те, что нужны по квесту и идём сдавать. 18 человек сдало квест-идёт 2 этап.  
*Респаются другие мобы в другом месте, перехоим на них*. Меняются слова-итемы в квесте. Точно так же, бьём мобов, собираем нужные, 18 чеовек сдаёт, 3 этап. Новые мобы, собираем, сдаём, 4 этап.  
  
Делается всё это довольно долго, хоть и легко. Потому что многие на этом этапе халявят и афкают. Но, тем не менее, **как только вы собрали 4 раза по 18 фраз, приходит босс**.  
Босс *появляется рядом с респом*, бьёт сильно, слипает надолго по откату джиновской Уверенности примерно.  
*Если встать на максимальном удалении от босса, на вас будет попадать только слип*. Если встать ближе, будет задевать аое, которое, впрочем, слип не сбивает.  
*Из слипа выбивает только танчащего кота, который тут же уходит в завесу, ибо хилить его некому пока не спадёт слип.*  
*Босс призывает мобов, которые, взрываясь при смерти, отнимают 5к хп.***Отсюда вывод**: мобов от босса нужно отводить и убивать в другом месте, чтобы не сдохли дамагеры.  
**И второй вывод**: массами не бить пока от босса не отвели мобов.  
Мобов обычно отводят дру+лук+дру\лук в сторону от основной массы людей.  
Их задача-стукнуть мобов массом, чтоб те пошли в их сторону (а ходят они медленно), и раздамажить раньше, чем они дойдут, чтоб не умереть самим.  
  
Босс убит, лут собран, **желтый квест засчитан, если** вы подняли с мобов 1 **Поэзия духа** в начале ивента.  
Рядом с нипами появляется сундук. Ещё раз напоминаю, если не открыть и не привязать итемы из сундука, они пропадут после выхода из локации.  
  
**7 этап.**Ещё проще шестого. Вас телепортирует в зал, по кругу которого будут бегать мобы. Берём желтый квест и баф.  
Распределяемся по радиусу этого круга. Стражи становятся чуть ближе к стене, маги чуть ближе к середине относительно центра "беговой дорожки". Луки стоят в центре и заводят на мобов бурю, выбирая моба в середине толпы.  
  
**Задача**: убить как минимум 220 мобов. Будет босс, но с него не будет лута. Если набить больше 660 мобов, босс будет посильнее, с него будет лут, и в центре у нипов реснется сундук.  
  
**Мобы** выходят из коридоров и пассивно ходят по кругу. Не станятся, но **рутятся** мистами, друлями, пристами. Стараемся рутиь их рядом со стационарными аое. Присты могут встать в тарелку.  
*Два косяка*: на одной из волн приходят пауки, они *взрываются.* Присты в сферу. Другая волна состоит из *мобов-невидимок*, о ней прописывается в красный чат. Их убивают сины, и стационарные аое, если их не сняли.  
  
Желтый квест засчитывается автоматически после смерти босса если вы подняли **4 итема с мобов**.  
Чем больше народу на ивенте (не афкающего), тем выше шанс на босса с лутом. **Итем с репой за желтый квест будет при любом боссе.**

**8 этап.***По идее должен быть серьёзным и сложным, но сообразительные люди его извернули, чтоб было проще.*Задача ивента: провести запертого НИПа через все комнаты. Сначала 4 против часовой стрелки, потом 4 по часовой стрелки. После зачистки каждой комнаты на выходе из коридора появляется моб-шарик с полным иммуном. НИП выходит из комнаты и убивает его. Можно чистить дальше.  
  
*Как придумали наши сообразительные кто-то там, и чем теперь пользуются все:***На этот фулл иммун шарик вешаются 79 скилы друли. То есть Радужные паразиты.**Отсюда делается так:   
Чтобы появился моб-шарик, вытаскиваем из комнаты петом стража-**Спинорога**, тянем **в центр**, где ждут все патьки. ВСЕ стоят в центре. В коридор уходит только толстый тянущий моба друль.  
*Итак, моба приводим в центр, убиваем.*Под конец хп моба друльки стоят на изготовке у входа в коридор. И как только появляется шарик, начинают накидывать на него своих Паразитов. Одним из дебафов Паразита является **кровоток**. Если проходит хотя бы **два** кровотока, шарик умирает, и можно тянуть моба дальше.  
*Убит шарик или нет прописывается в общий чат: Хрустальный шар был уничтожен, …*Тянем моба из левой комнаты относительно коридора, пока шарик не будет убит 4 раза.  
Потом появляются мобы в правой комнате.  
Действуем по той же схеме. И когда убито ещё 4 шарика, в центре появляется босс.  
  
**По желтому квесту нужно убить моба-Живодёра**, который появляется в коридоре после зачистки комнаты.  
Сделать это надо **ДО того, как появится босс**. После убийства шарика, в коридоре из которого тянули стража, появляется куча мобов. В том числе и Живодёр-такая красная лампочка. Убивается он с нескольких ударов.  
В каждой пати должны убить 1го такого. Убивается он лучником или магом, или любым другим дальником. Но так, чтобы не сагрились остальные мобы из коридора. Они обладают кучей неприятностей.  
  
*Если страж-спинорог просто больно бьёт массом и сферы сбивает (как и массхил, кстати, так что живём как можем), то эти мобы из коридора и массят, и слипят, и станят. Живодёр, взрываясь, снимает 5к хп у тех, кто стоял рядом.*  
Итак, все шарики убиты, желтый квест всем зачтён, в центре появился **босс**. Бьёт босс в основном танка, изредка кидая аое. Бегает по всей комнате. В пати с танчащим котом прист постоянно переставляет сферу, или требует босса обратно к сфере привести.  
*На босса не забываем раскол(лук), драки(вар), рану(дру), лень(син), физ дебаф(танк), маг дебаф(прист), яд\грязь\шипы\прочую бяку с джина.*  
И всё бы хорошо, но **босс призывает тех мобов, что были в коридорах**. Задача варов-сразу же начать этих мобов простанивать и драконить. Из стана их желательно не выпускать, а то они сами начнут и станить и слипать и много неприятностей доставят. Так что **появились мобы-босса бросаем и бьём мобов**.  
  
Итак, босс убит, сундук реснулся, желтый квест всем зачли, кто живодёра убил, и впереди ждёт самое сложное-девятый этап.

**9 этап.**Смысл этапа в том, чтобы убить нужное количество мобов и 2х боссов, и всё это за **50 минут**.  
Мобы толстые, сильные, прут толпой, + дебафают на физ и маг деф.  
Условие выполнения желтого квеста-убить одного моба.  
Желательно запустить этап, подождать пока придут мобы, вытянуть по одному для каждой пати и убить, чтоб всем зачли. Чтобы потом уже на это не отвлекаться, не до этого будет, я вам гарантирую.  
  
*Есть три варианта прохождения.***Первый**: встать тремя кучками около трёх проходов, откуда будут выходить мобы, завести аое и убивать их по мере приближения. Как в гуе, если бить мобов на респе.  
**Второй**: встать всем вместе большой толпой где-нибудь сбоку. Танки бегут к месту респа мобов, и приводят их под аое небольшими пачками. Тут нужна слаженная работа.  
**Третий**: все дальники залезают на башню напротив входа. Танк на черепахе приводит мобов и держит их на себе. Вары забегают в эту толпу на иммунке, кидают драки и героически умирают. А дальники с башни выносят мобов массами ДО того, как они переагрятся на дальников, не смогут до них достать и отагрятся вовсе.  
  
Впрочем, во всех трёх вариантах **варам** надо иметь **иммунки**. Но в первых двух им нельзя умирать, а на третий у вас может не хватить дамага.  
*Мобы бьют массами, больно, + дебафают.* Сначала только на физ, потом и на маг. Прист в сфере это обязательно. Если этого мало, второй прист стоит и массхилит по откату. Если вдруг есть третий прист, он встаёт в тарелку. Свободные присты кидают перья на варов.  
  
Рандомно на поле боя появляются мобы **Мечник Фэн**, которых нужно найти и убить. Обычно этим занимаются **2-3 сина**. *О появлении мобов прописывают в красный чат.*  
Как только набито нужное количество мобов, тут же уходим осторожно вдоль стеночки в самый конец локации и ждём появления босса.  
Боссов два, первый бьёт послабже, второй потолще и посильнее. Живём, дебафаем всем чем можно, и на протяжении всего ивента следим за временем. Напоминаю, на весь этап у вас всего **50 минут**.  
  
После смерти босса появляется сундук. Желтый квест засчитывается автоматически, если в начале вы убили моба.  
 *Первый круг ивентов в клан холле пройден.  
Открывается второй круг.  
Все те же самые этапы, только мобы потолще и бьют побольнее.  
Если справились и с этим, вас ждёт третий круг, с мобами сильнее второго.  
Не забываем, что в полночь со вторника на среду по МСК каждую неделю кх обнуляется.  
И всё начинается сначала.*  
**Удачных, быстрых и весёлых вам этапов и хорошего лута=)  
*Дополнения и критика приветствуются.***  
*И, ребята, если уж решили что вам нужна репа\ресы и пришли на ивент-пожалуйста, не афкайте надолго, ставьте в известность об афке пл-а и заходите в RC, Ventrilo, или что там у вас предусмотрено.  
Так будет проще быстрее и приятнее.*