

Кагеро и Оборо

Скринов на комнаты для получения класса у меня нет, а вернуться в них нельзя. Но...

Мы получили заветные уровни 99/70. 1. Идем в уже знакомую нам гильди. ниндзя в Амацу и в тайном коридоре здания слышим секретный разговор. После подслушивания вламываемся в гильдию и лезем в стену. 😊



2. Попад в застенок инквизиции мы встретим единственного представителя семьи Кагеро и Оборо. Он нам рад. Старик расскажет нам о трех предварительных тестах и кусочек истории его предков. Далее он предложит выбрать какой экзамен мы сдаем первым.

3. Порядок в котором проходить эти три этапа не важен. Тут уж сами выбирайте. В ходе этих заданий мы встретим уже знакомых нам Акаги, Мусаси и Неизвестного мужчину. 😊

Проверка знаний

В данном этапе задается десять вопросов. Проходной балл - 8 правильных ответов. Вопросы задаются в стиле сколько сп затрачивается на 7 уровень скилла, сколько прибавки к урону на уровне скилла и т.д. Самый сложный вопрос - это, где находится гильдия ниндзя. Тут уж я не знаю... Нужно много думать. O_o

Ковка оружия

В данном этапе нам нужно выковать оружие. Для этого можно запастись фракконом и эмверетраконом. В

количестве 50 и 30 соответственно. Но это как советовали мне. Как это вышло у меня? Я потратила всего 25 фракона. Предполагаю, кому как повезет. В общем всю эту радость мы активно плавим пока нам не предложат влить всё в форму. Форму ножа или сюрикена выбираем сами. В завершении нам выдадут либо кинжал, либо фума сюрикен. После того как зальем плавленный металл в форму необходимо заготовку поточить. Минимум на +7. Для этого закаливаем раз 25-40 (иначе сломается) и охлаждаем. После чего начинаем точить. При заточке никаких материалов (элу, ори) не требуется, просто насилуем станок. При неудачной попытке заточка падает на -1 и заготовка не ломается.

Тест на выживание

Комната разделена на 41 поле и закручивается по спирали к центру. Там где мы появляемся «старт», остальные клетки пронумерованы от 1 до 40. На табличке на старте есть инструкция которая в укороченном варианте просит пройти путь до конца. Сколько бы я не мучалась дальше 38 клетки я уйти не смогла. Думаю это не возможно. Этап выглядит как игра джуманджи. Бросил кость, сделал шаг, узнал что прилетело. В процессе нас забрасывает вперед, откидывает назад, или просят пару минут посидеть - -. В этом этапе есть хитрость и я ее с радостью открою. Либо в гайде по просьбе трудящихся, либо в ПМ в индивидуальном порядке получающим профессию.

После каждого пройденного этапа Старик в награду рассказывает кусочек истории Кагеро и Оборо.

4. Финальным экзаменом становится задание на убийство монстра. Его имя Скелет в шкафу. В этапе нет ничего сложного. Толпа порингов/дропсов/лунатиков/пикки/пеньков. Все хаотично бегает и никого нельзя трогать. Но... Найдя нужного нам бьем в лоб и бежим к Старика. Он рад что мы талантливы и награждает нас классом названным в честь предков. Теперь мы Кагеро или Оборо. И снова ура! 😊

(Просьба для тех кому предстоит пройти это занудство - сделайте пожалуйста скрины!) Всем спасибо за внимание. 😊

Отдельное спасибо: Ровена, опубликовано с её согласия

From:
<https://ro-db.ru/> - **Ragnarok Online база квестов RuOff**

Permanent link:
https://ro-db.ru/doku.php/altruist:rovena:kagero_oboro

Last update: **2018/04/29 13:03**

