Přehled Fortress

Fortress(tvrz) je malá obytná plocha pro klan podobně jako klan haly. Dá se získává vítězstvím ve Fortress siege. V závislosti na jejich umístění, Fortress jsou buď hranice nebo územní pevností a to velké nebo malé.

Fortress Type	Malá	**Fortress**	**Velká Fortress**
	Hraniční Fortress	Tanor Fortress	
			Floran Fo
	Dragonspine Fortress	Cloud Mountain Fortress	
	Aaru Fortress	Antharas' Fortress	
	Demon Fortress	Western Fortress	
	Monastic Fortress	Hunter's Fortress	
	Uzemní Fortress	Shanty Fortress	
			Valley Fo
	Hive Fortress		

Ivory Fortress	Southern Fortress
Narsell Fortress	Borderland Fortress
White Sands Fortress	Swamp Fortress
Archaic Fortress	Bayou Fortress

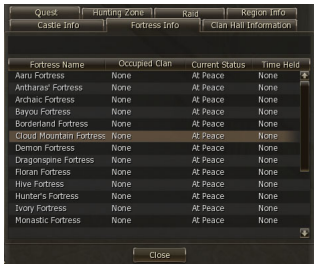
Jedna nebo dvě fortress se nacházejí v jednotlivých územích.

Každý tvrz na mapě je označena barevnou vlaječkou.. Modrá vlajka označuje uzemní pevnost a červená vlajka označuje pohraniční pevnost.

Obecné informace o fortress jsou přístupné po kliknutí na Word info na mapě (Alt + M).

Kliknutím na toto tlačítko se zobrazí okno se záložkami. Kliknutím na Fortress Info, se zobrazí

kompletní seznam všech pevností, včetně jejich názvu, vlastníků, současný stav a čas.



Kliknutím na jakékoli jméno v seznamu se zobrazí plocha fortress na mapě.

Funkce fortress

Teleporty, bufovaní se aktivuje stejně jako v clan halách a to u NPC Foreman. Clan warehouse je také přístupný z toho NPC.

Různé předměty, jako jsou například košile, talismany a náramky je možné zakoupit kapitána. Na nákup těchto položek jsou nutné Knight's Epaulettes.

Bez ohledu na politický status (loajálnost či nezávislosti) fortress, vlastnící klan přijímá Blood Oathes od Logistics Officer NPC, každých 6 hodin.
Pokud tvrz přísahá loajálnost k hradu, další s obranou-související funkce mohou být aktivovány u Guard Captain NPC.

Nezávislá fortressí (ty, které nepřísahaly loajálnost žádnému hradu) mohou vstoupit do podzemního vězení (instanced dungeon), pomoci Detention Camp Warden NPC.

Základní pravidla

Jeden klan může buď vlastnit hrad nebo fortress (ale ne obojí)

Blood Oath lze získat prostřednictvím okupace fortress. Pomocí Blood Oath může klan získat

reputační body nebo zvýšit klan lvl.

Sedmdesát pět hodin, po držení fortress, bude fortress dobíta povstaleckou armádou.

Není možné se přihlásit na dobývaní fortress 2 hodiny před povstaleckým útokem.

Obecná pravidla obléhání pevnosti jsou podobná pravidla jako u dobývaní hradu. Účastníci jsou rozděleni do tří skupin: přátelská strana, nepřátelská stranu a neurální.
Útočníci z jedné aliance jsou klasifikovány jako přátelé. Všíchni ostatní, kterí se do dobývani přihlásili, jsou klasifikovány jako neutrální. A vlastníci pevnosti jsou klasifikovaní jako nepřátelé.

Jakmile se začne dobývaní pevnosti, obránci jsou označena ikonou štítu nad jejich hlavami. zatímco útočníci již jsou označeny ikonou meče. Hráči mohou útočit na nepřátelé i neutrální bez stisknutí klávesy Ctrl. Útok přátelské členů není dovoleno.

Příprava



Obléhání

Fortress siege trvá jednu hodinu, a může k ní dojít každé 4 hodiny.

Jakmile je vlajka zasazena do stožáru fortress siege končí

Fortress siege začína 60 minut po prvních registrovaném klanu..

Siege Registrace

Registrovat se může klan který ma klan lvl 5 a výše. A registrace se provádí u NPC, které běhají kolem fortress. Při registraci je nutné zaplatit registrační poplatek 250 000 adena.

Poplatek platí pouze první klan, který se zaregistruje. Ostatní klany už neplatí nic. Klany se mohou registrovat 50 minut. 10 minut před startem fortress siege se registrace ukončí.

Pokud fortress vlasní nějaký klan je automaticky zařazen jako obránce.

Siege Start

Když siege začíná, oblast kolem fortress se změní na bojové pole.

Registrované klany může zřídit velitelství(vlajku).

Když siege začne, všechny dveře zavřou a rozmísti se obránce(guardi).

Probíhání siege

Existují tři až pět NPC táborů (v závislosti na velikosti tvrz), které se nacházejí uvnitř pevnosti..




Hunter's Fortress
Foreman
Giran
Special Envoy