



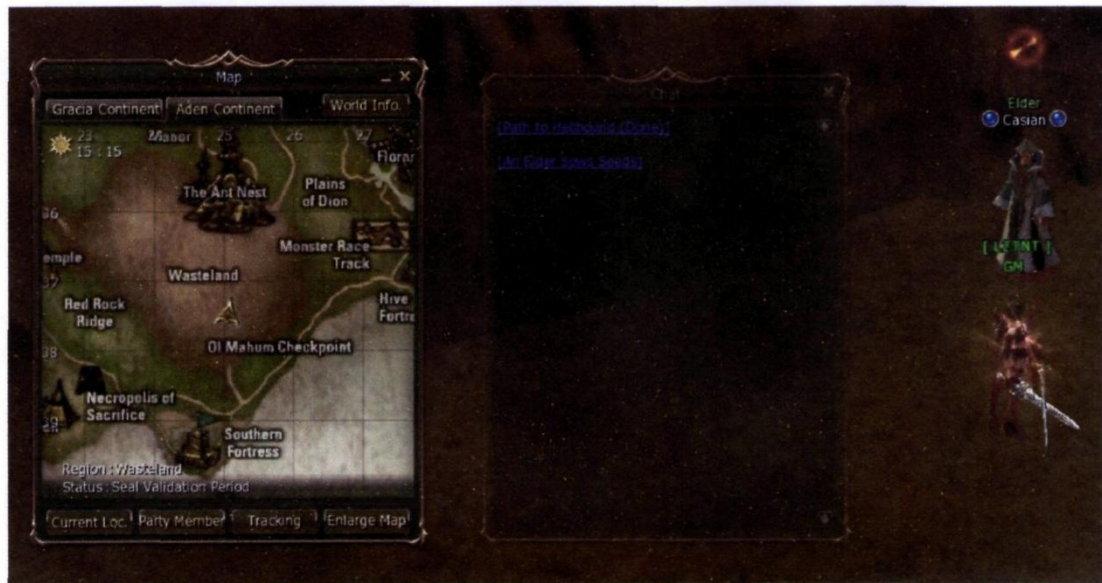
www.l2tnt.com.br

Tutorial: Hellbound - Steel Citadel

TUTORIAL DE HELLBOUND - STEEL CITADEL

Preparativos:

Antes de pensar em entrar em HB você deve possuir a quest Path to Hellbound. Essa é uma quest muito simples que você inicia no NPC Casian em Wasteland.



Com a quest Path to Hellbound concluída você pode acessar HB a partir do NPC Warpgate em Heine.

Uma vez em HB caminhe até HB 3 (Steel Citadel Outpost), converse com o NPC Matras e adicione as quests "Curiosity of Matras" e "Matras Supicious Request". Essas quests você concluirá dentro de Base Tower e Tower of Infinitum.

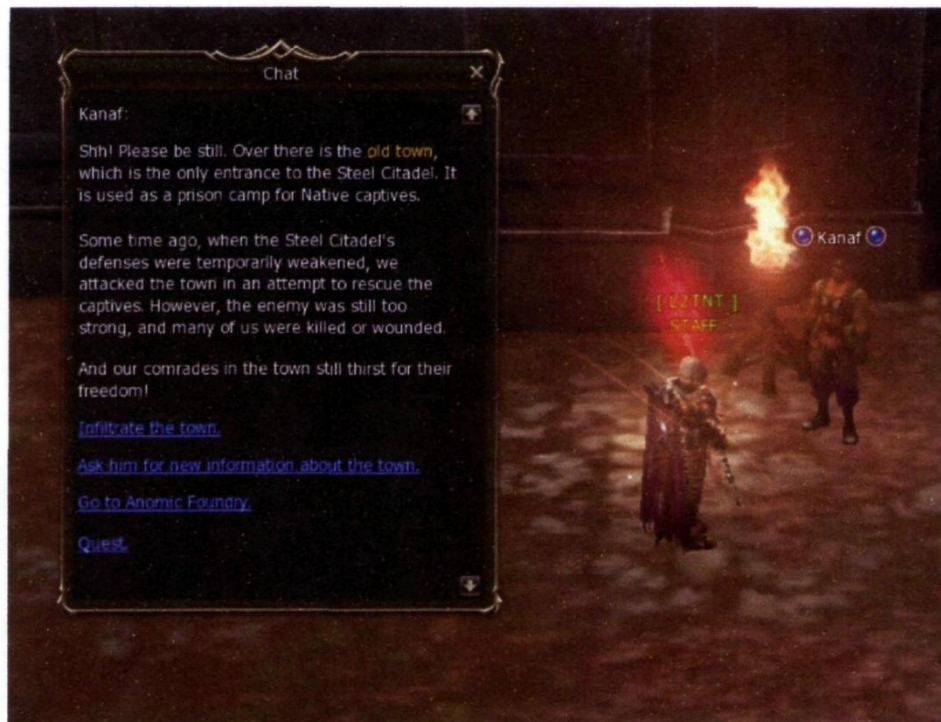
Para saber o level de hellbound utilize o comando **.hellbound**

Hellbound level 10

Com HB no level 10 seu acesso fica restrito a Market Town e Base Tower.

Market Town

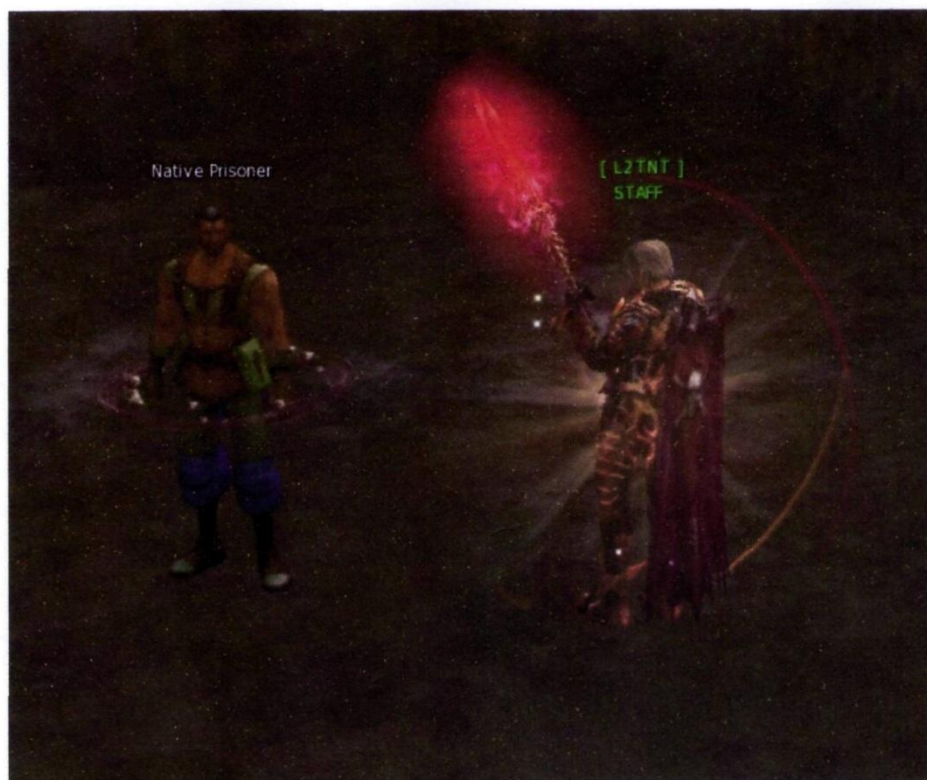
Para entrar em Market Town basta ir em party até o NPC Kanaf (em HB 3) e usar a opção Infiltrate the Town.



Market Town é uma instancia e você pode repeti-la para ajudar mais e mais no up-grade de HB.

Dentro de Market Town você encontrará Mobs, Native Prisoner e Tortured Native.

Liberte todos os Native Prisoner conversando com eles, libertando nativos você contribui com pontos para o up-grade de HB.



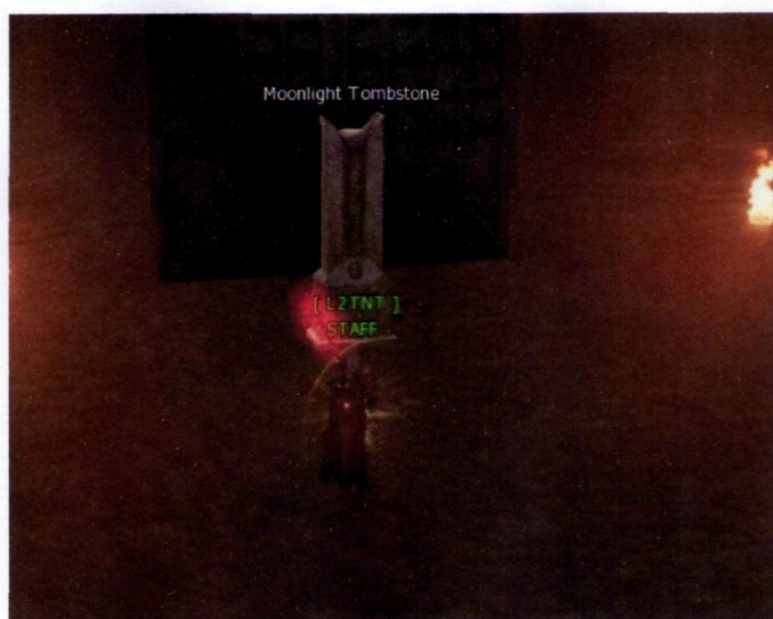
Se você deseja ir além de Market Town e entrar em Base Tower procure pelo mob Steel Citadel Keymaster, que se esconde dentro de alguma casa. **Esse mob dropa a chave Key of the Evil Eye que é necessária para entrar em Base Tower.**



No centro de Market Town você encontrará um minion chamado **Amaskari**, ele controla diversos Tortured Native. Mate o Amaskari para contribuir com bastante pontos para o upgrade de HB, mas **não** mate os Tortured Native, mesmo que eles o ataque.

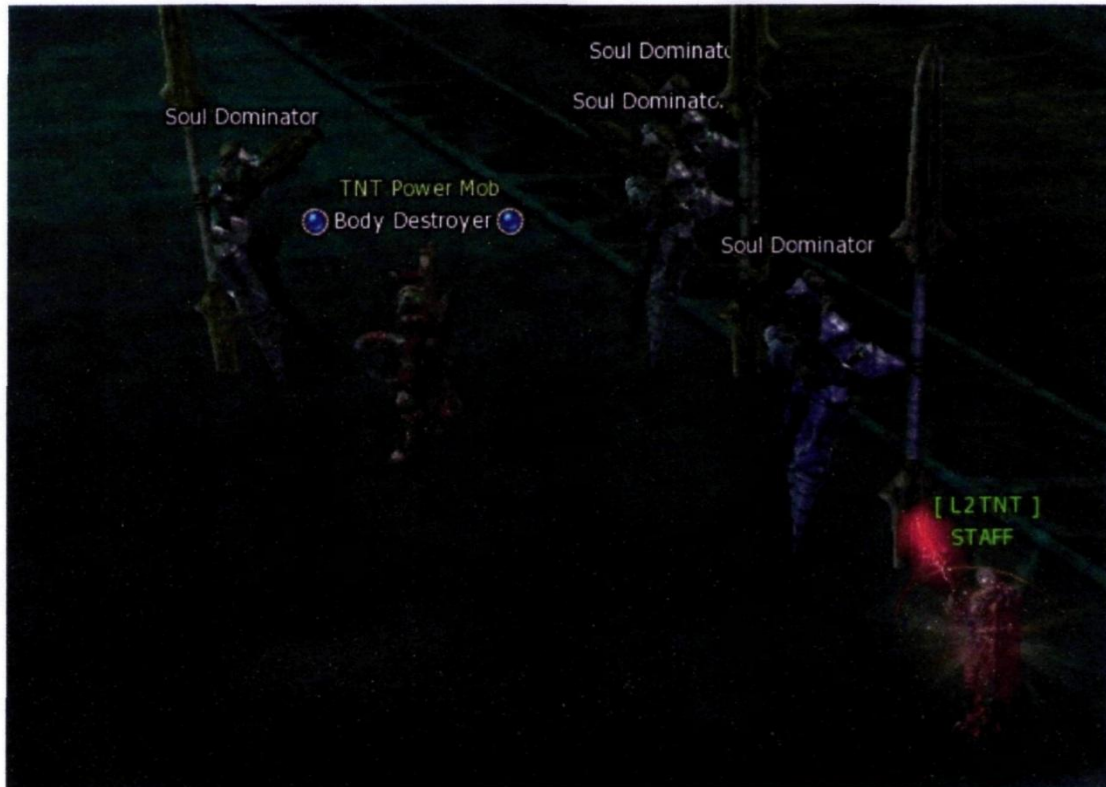


Uma vez que você tenha matado todos os mobs de Market Town você pode escolher sair usando um scape ou entrar em Base Tower utilizando a chave Key of the Evil Eye na tranca Moonlight Tombstone. Lembrando que todos os membros da party devem estar próximos a tranca para poder entrar. A entrada demora 5 minutos.



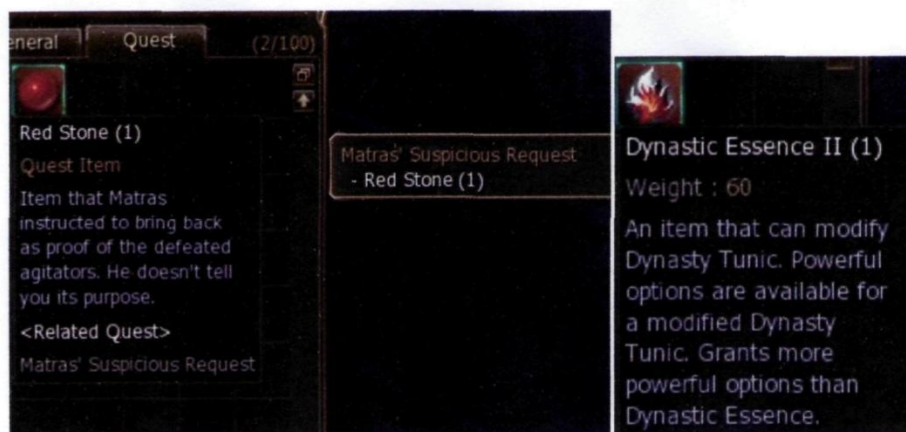
Base Tower

Logo de início mate o mob **Body Destroyer** para dropar a chave **Gate Key: Darkness**. Com a chave em mãos abra a porta Dark Gate usando a chave.



O progresso dentro de Base Tower não tem nenhum mistério, basta ir matando mobs e avançando pelo labirinto.

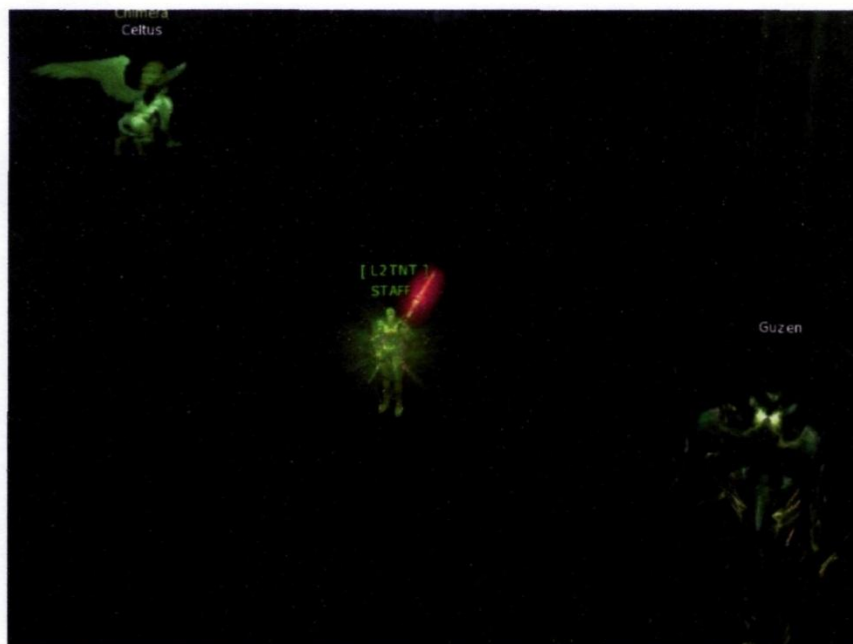
Matando os Mobs de Base Tower você começa a dropar o item **Red Stone**, necessário para concluir a quest Matras Suspicious Request. Quando você tiver uma certa quantidade você pode trocar as Red Stones pelo item **Dynastic Essence II**, que é necessário para colocar SA level 2 em roupas Dynasty.



Avançando pelos labirintos vocês encontrarão o mob chamado **Labyrinth Seer**. Esse mob dropa a próxima chave, **Gate Key: Blood**, necessária para abrir a porta Blood Gate. Procure por esse mob até conseguir a chave para continuar avançando.



Continuando no avanço vocês encontrarão o minion **Guzen**, dentro da mesma sala também está a chimera **Celtus**. Mate Guzen e fale com o NPC **Kendal** que aparecerá. Ao matar Guzen a porta se abrirá, passe por ela, mas caso ela se feche antes de você sair, basta dar a volta pelo corredor ao lado.

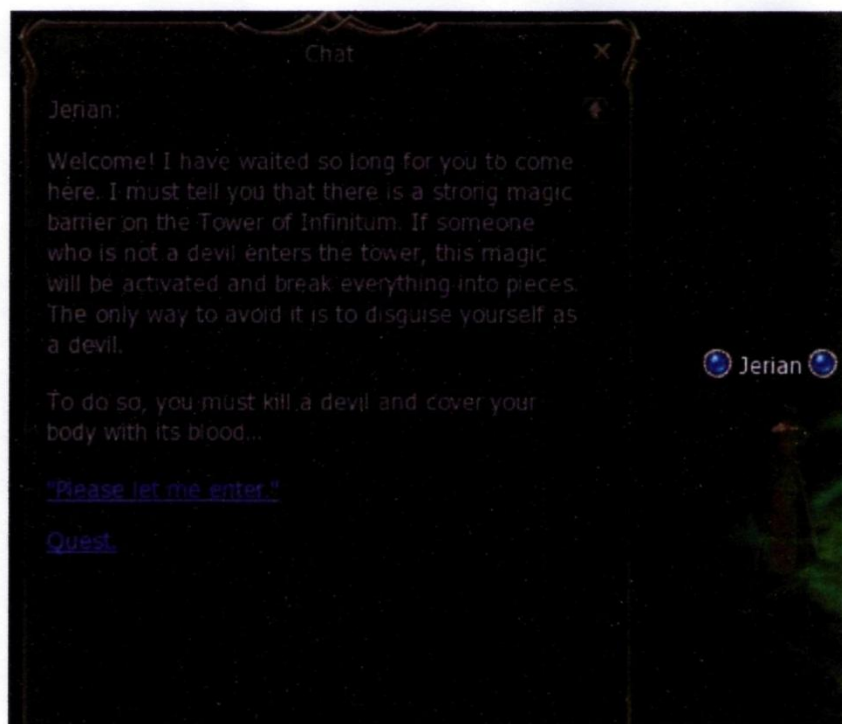


Ao sair da sala do Guzen vá para a esquerda e encontre a rampa que dará acesso ao segundo andar de Base Tower.

Após as rampas vocês estarão em Passageway. Esse local é repleto de mobs com o prefixo Passageway e alguns deles dropam o item **Fiery Demon Blood**. Fique matando os mobs até que todos os membros da party possuam o item **Fiery Demon Blood**, pois ele será necessário posteriormente.



Continue avançando pelos labirintos até encontrar o NPC Jerian, **aqui é o limite que você poderá ir enquanto HB estiver no level 10. Apenas com HB no level 11 vocês poderão avançar de Base Tower para Tower of Infitun, conversando com o NPC Jerian.**

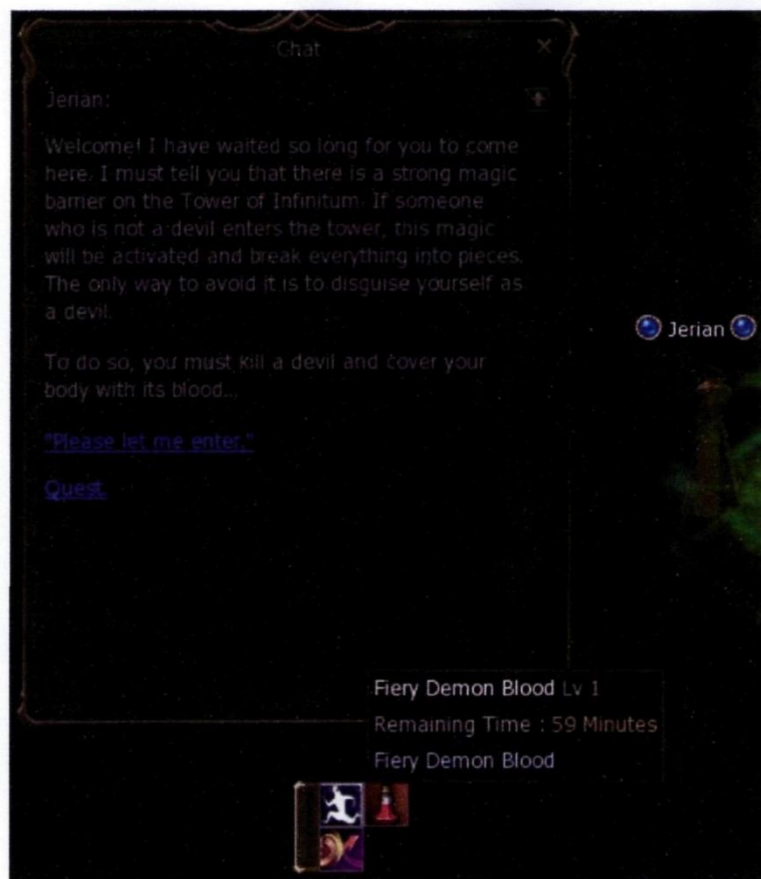


Tower of Infitum

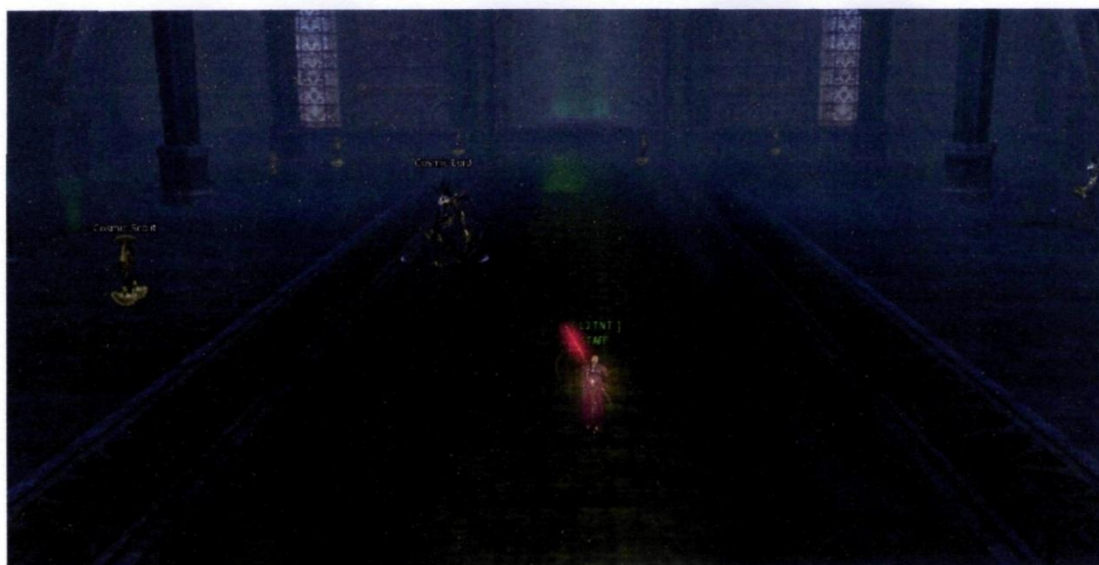
Quando HB estiver level 11, fale com o NPC Jerian e adicione a quest Target of Opportunity, essa quest é necessária para poder fazer os Raid Bosses Demon Prince e Ranku.



Todos da party devem usar o item Fiery Demon Blood para receber seu buff, quando todos da party estiverem com o buff o líder da party pode conversar com o NPC Jerian para que a party possa entrar em Tower of Infinitum.



Dentro de Tower of Infinitum o progresso não tem mistério, basta usar a GK Teleporte Device para ir teleportando para cima ou para baixo entre os andares, vá matando os mobs de seu interesse, principalmente para coletar os itens da quest **Target of Opportunity**.



Quando você tiver todos os itens você deve falar novamente com o NPC Jerian para que ele te de os itens **Seal Breaker - 5th Floor** e **Seal Breaker - 10th Floor** necessários para poder enfrentar **Demon Prince** e **Ranku**.



Com os itens em mãos você pode acessar os Bosses através dos Teleporte Device do **5º andar** e **10º andar**.

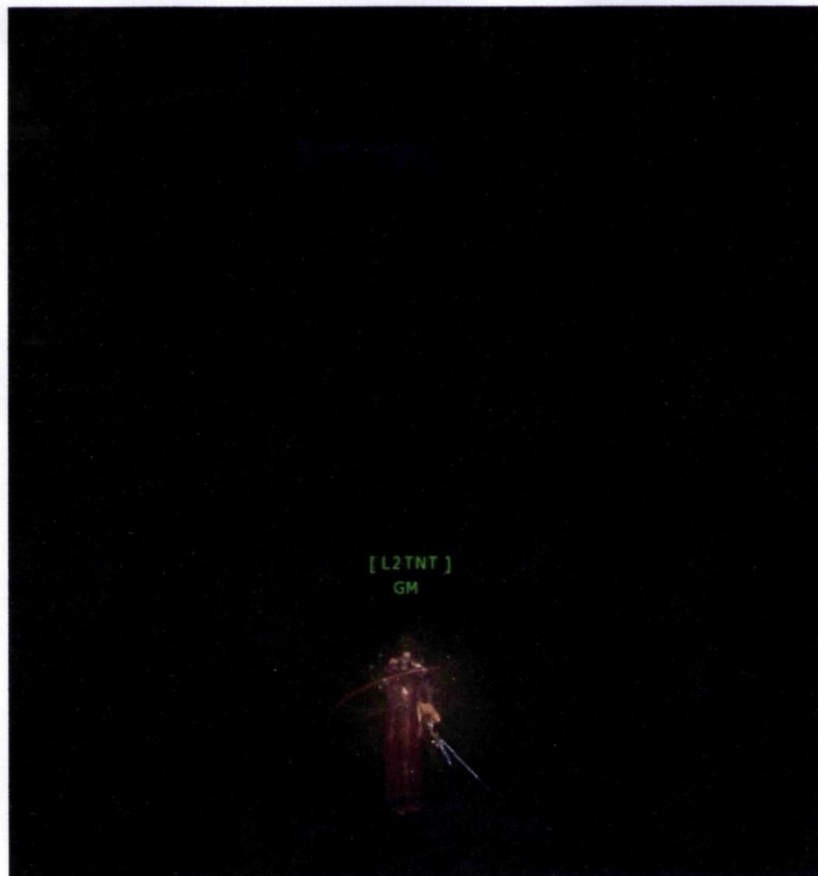
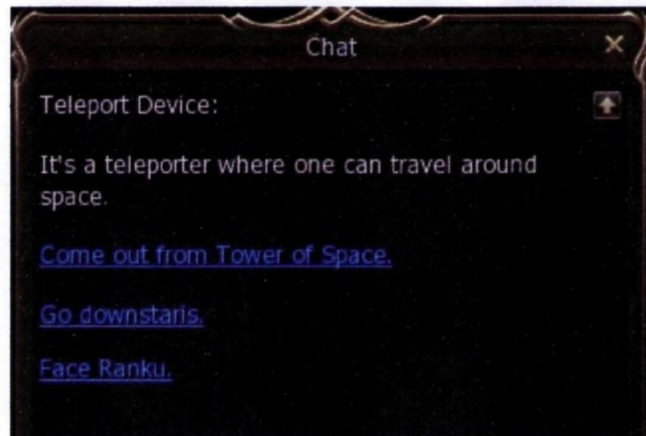




Uma coisa muito importante a se ressaltar sobre Demon Prince e Ranku é que a quest Curiosity of Matras é completada matando eles, pois quem der o último hit no Boss irá ganhar o seu Blueprint. Com a quest Curiosity of Matras completa você terá livre acesso

diretamente a Tully Workshop sem a necessidade de passar novamente por Base Tower e Tower of Infinitem.

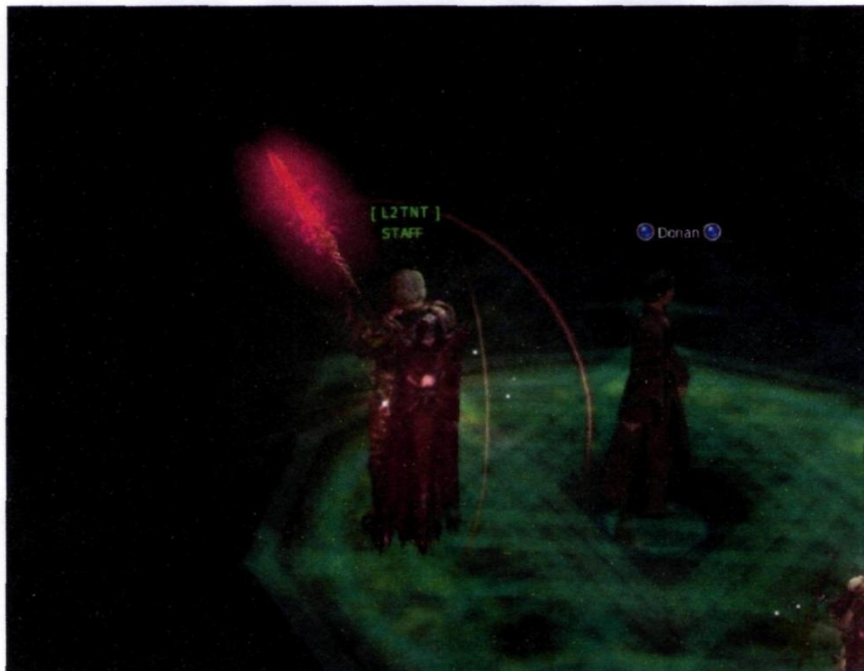
Quando você achar que está pronto para passar para a próxima torre você pode sair de Tower of Infinitem através do **Teleport Device** do último andar, utilizando a opção **Come Out From Tower Space**. Assim você será levado a um outro labirinto que deve sair até encontrar o NPC **Dorian**, siga o rastro de sangue no chão para facilitar a saída.



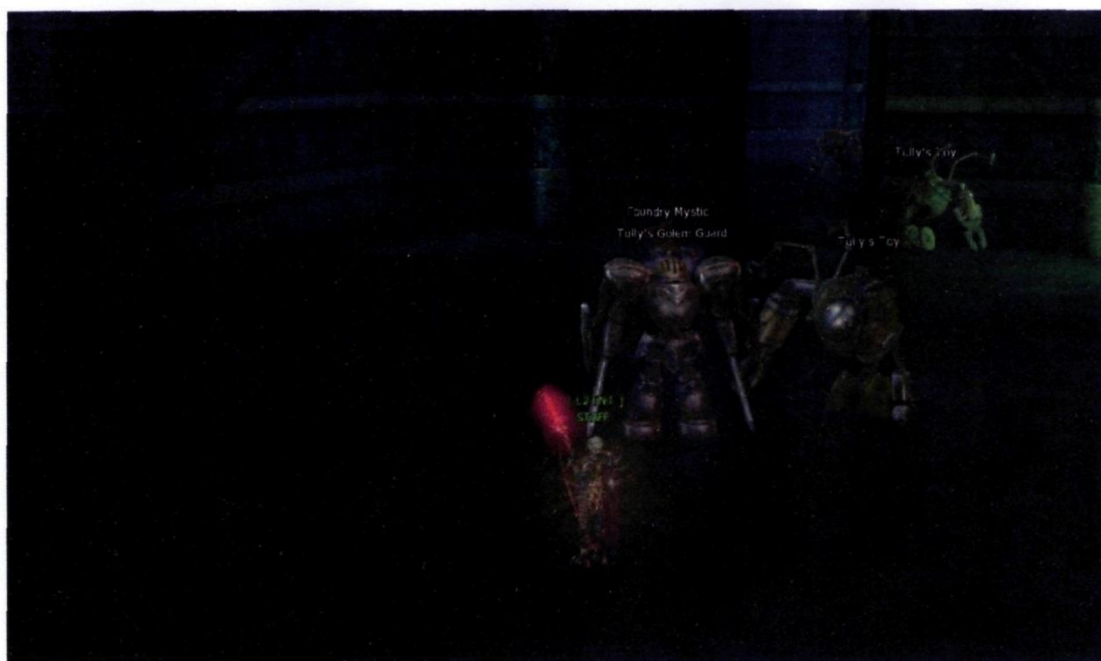
Tully's Workshop

Você pode acessar a torre Tully's Workshop, com sua party, através do NPC Dorian, que fica no espaço entre torres.

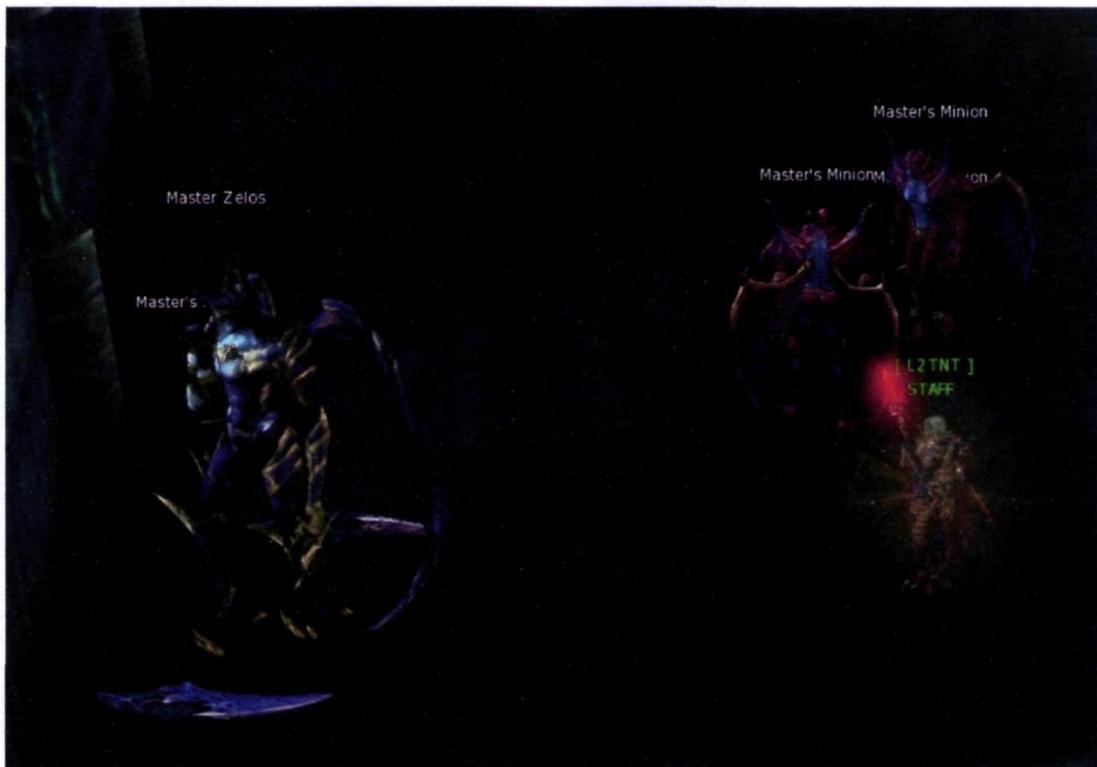
Você pode acessar o NPC Dorian diretamente de HB 3 caso você já tenha concluído a quest *Curiosity of Matras*, para isso basta falar com o NPC Deltuva próximo a caverna de Steel Citadel Outpost.



O progresso dentro de Tully's Workshop também não tem mistério, basta ir matando os mobs e encontrando as GKs Floor Teleport Device para poder acessar o próximo andar.



No primeiro andar procure pelo minion **Master Zelos**, mate-o também, além dos mobs.

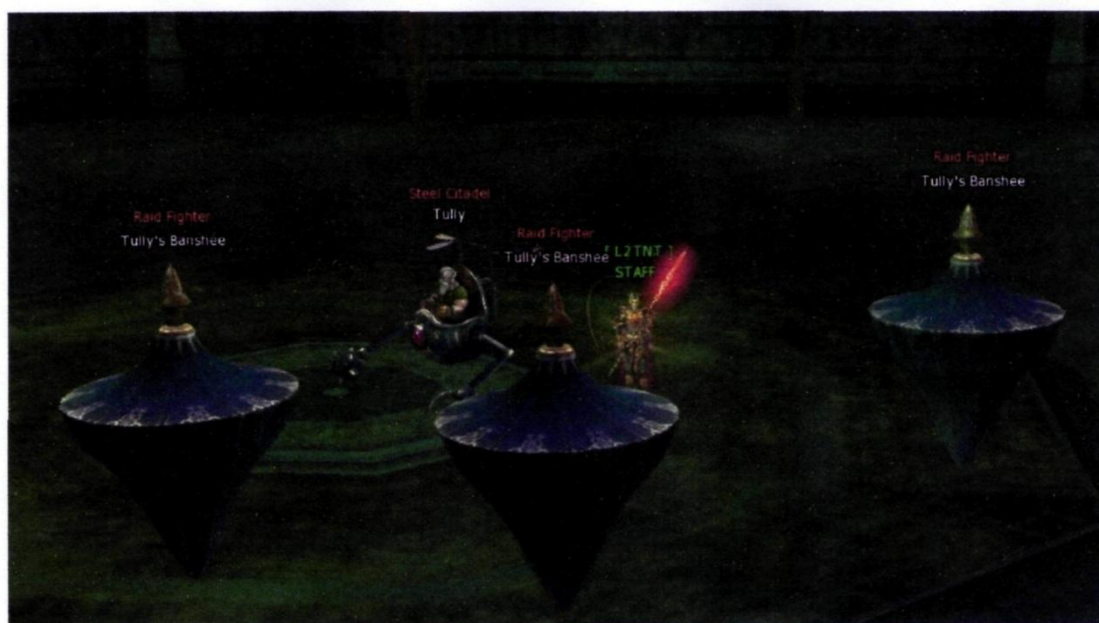


No terceiro andar procure e maté a minion **Master Festina**, além dos Mobs.



Progrida entre os andares conforme achar necessário até chegar no andar sem saída, onde você deve enfrentar Tully.

Você estará em uma serie de labirinto com trancas que abrem temporariamente as portas, vá passando pelas portas em direção ao centro da sala até encontrar Tully.



Confrontem Tully e mate-o. Após a morte de Tully 3 coisas acontecerão ao mesmo tempo, e vocês não podem perder tempo na sala do Tully.

1º As portas se abrirão novamente.

2º Uma máquina chamada Ingenius Contraption aparecerá no meio da sala.

3º Um NPC chamado Old Dwarven Ghost aparecerá.

Quem fala com a máquina Ingenius Contraption irá ganhar o item **Tully's Platinum Medal**, que é o item necessário para acessar HB 4 (Anomic Foundry) através do NPC Kanaf. Apenas uma pessoa por Boss poderá ganhar esse item.



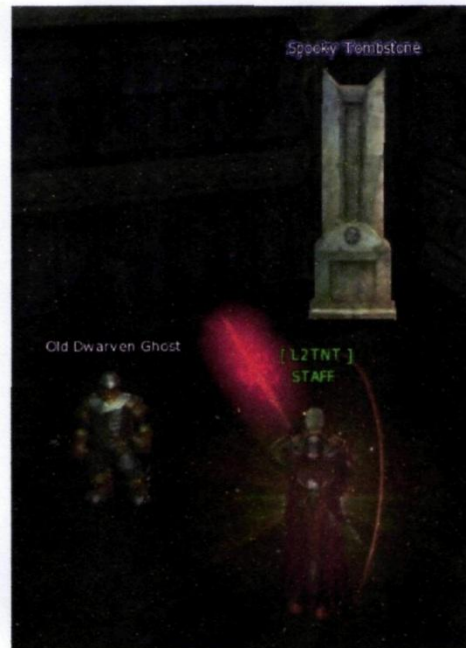
Ao falar com o NPC Old Dwarven Ghost ele desaparecerá e se esconderá no labirinto deste mesmo andar, o líder da party tem 10 minutos para encontrar o Old Dwarven Ghost novamente para poder continuar progredindo pela torre, caso não encontre nesses 10 minutos todos ficarão preso no labirinto e terão que desistir da jornada.



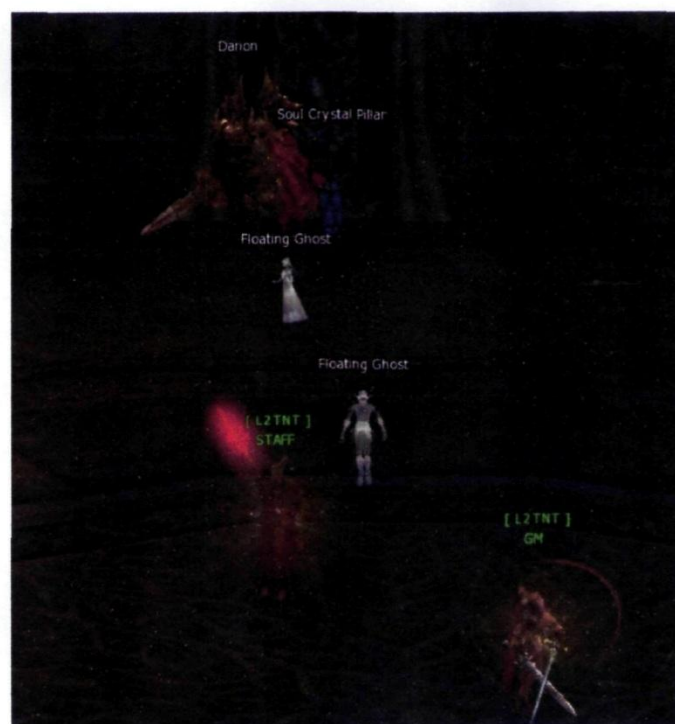
Não perca tempo pensando dentro da sala, quando o Tully morrer algum jogador deve logo falar com a máquina Ingenius Contraption para ganhar o item enquanto outro jogador fala

com o NPC Old Dwarven Ghost. Se a party ficar dentro da sala e as portas fecharem novamente todos ficarão presos dentro da sala e terão que desistir da jornada.

Encontrando novamente o NPC Old Dwarven Ghost fale com ele para poder ir para o próximo andar de Tully Workshop.



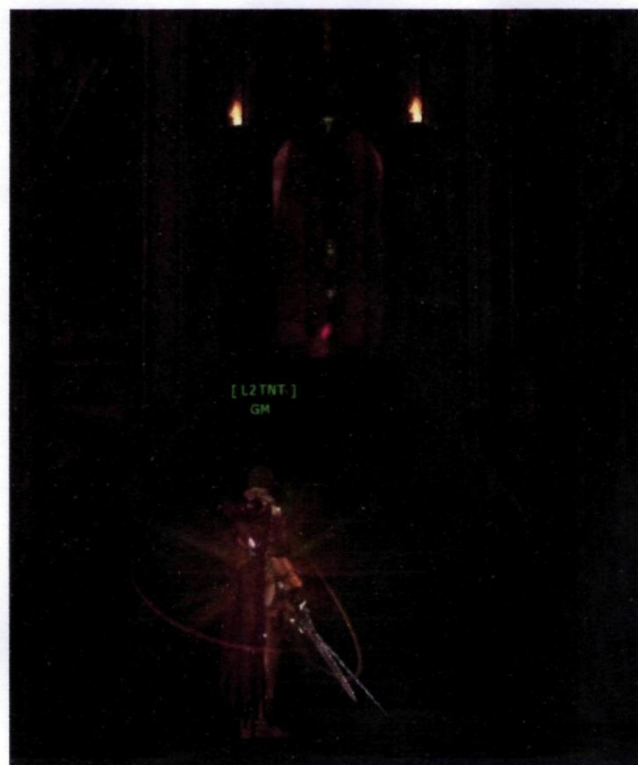
Continue avançando entre os andares, através da Gk Teleportation Cubic, até chegar no boss Darion.



Atrás de Darion está o portão para a última torre, a Tower of Naia. Confronte e mate Darion para que o portão para a Tower of Naia seja aberto, porém, ainda existe uma barreira mágica chamada Transparent Gate fechando a passagem, para acabar com essa barreira quebre a tranca Soul Crystal Pillar.



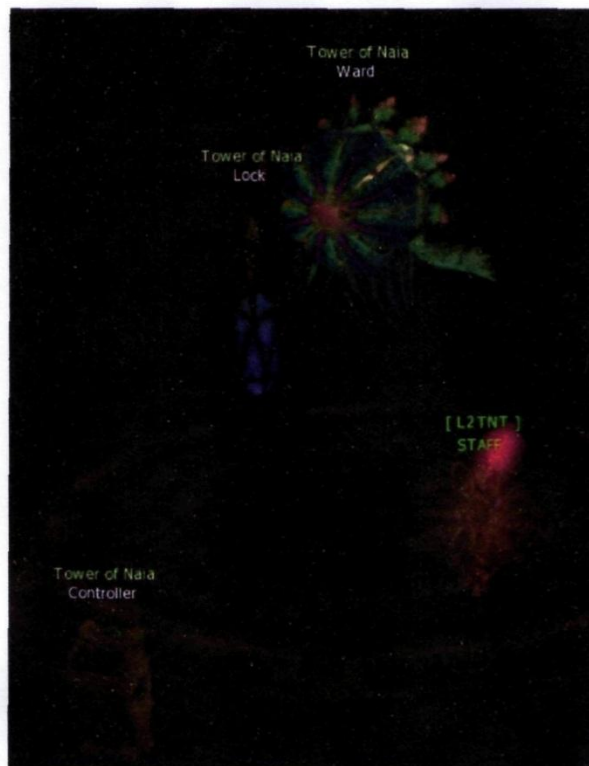
Olhe para o fundo do portão que se abriu, lá será Tower of Naia, clique no fundo da sala de Tower of Naia para poder avançar pela rampa e enfim chegar a última torre.



Tower of Naia

Após sair de Tully Workshop você se encontra no topo de Tower of Naia, mas a entrada será difícil e portanto será necessário grande jogo de equipe da party para poder liberar o acesso.

Vocês se encontrarão com uma máquina chamada Controler, uma tranca chamada Lock e um mob chamado Ward.



Esses 3 indivíduos tem ligação direta entre si e com a entrada da party em Tower of Naia.

O controler é o controlador da entrada, o líder da party deve falar com ele para a party poder ser teleportada para dentro de Tower of Naia, **porém, o líder somente poderá falar com o controler para solicitar a entrada quando a Lock tiver com menos de 10% de seu HP inicial. Se o líder falar com o Controler antes da Lock ter menos de 10% de seu HP, tudo sumirá e a party terá que esperar o restart da sala que acontece em aproximadamente 5~10 minutos.**

A dificuldade de passar dessa parte é exatamente porque a Lock não possui HP demonstrado em sua barra, portanto, a party e o líder terão que ficar atentos as pistas que o jogo dá para que o líder possa falar com o Controler no momento certo.

O líder da party deve se posicionar ao lado do Controler, sem falar com ele, e esperar. Outros membros do grupo podem dar conta de matar o Mob Ward, após sua morte ataquem a Lock. Conforme a Lock for perdendo HP ela irá summonar mais mobs Ward para ajudar na defesa, **é exatamente o summon desses mobs Ward que são as pistas para saber o HP da Lock (a Lock possui 944116 de HP).**

Quando a Lock tiver com 50% de seu HP ela irá summonar mais 1 mob Ward, matem esse mob e voltem a atacar a Lock tendo em mente que nesse momento ela possui menos de 50% de seu HP.

Quando a Lock estiver com menos de 10% de seu HP ela irá summonar mais 2 mobs Ward, esse é o momento em que o líder deve falar com o Controler e toda sua party será teleportada para dentro de Tower of Naia (não precisa matar os últimos Ward).

Dentro de Tower of Naia o progresso é basicamente linear, basta entrar com todos os membros da party nas salas, falar com as máquinas para que os mobs apareçam, e após matar todos os mobs a próxima sala se abrirá para que a party continue avançando.

Vá avançando até chegar no núcleo de Tower of Naia, o The Core.

The Core é onde as forças do sub-mundo utilizadas por Beleth são concentradas. Essa força é suficiente para transformar criaturas e gerar novas criaturas, **é no The Core que vocês enfrentarão o Boss Elemental Epidos.**

Dentro do The Core vocês encontrarão um Elphy, matando esse Elphy a sala se fecha e uma serie de mobs Spores começam a nascer, portanto, não mate o Elphy até que todos os aliados estejam dentro do The Core.

O The Core é a linha final de Tower of Naia, ele é o local ideal para esperar que outras partys cheguem para que se possa formar command channel para ter acesso ao Beleth. Segundo as lendas do sub-mundo de Steel Citadel uma party pode entrar em Tower of Naia a cada 45 minutos, ou seja, as partys que chegarem primeiro devem pacientemente esperar até que se tenha o número ideal de jogadores para formar um command channel capaz de enfrentar o Beleth.

Caso a party que chegue primeiro não deseje confrontar Beleth, basta matar o Elphy para que a sala se tranque e a batalha contra os Spores comece. É essa batalha que definirá o nascimento do Boss Elemental Epidos.

Quatro tipos de Spores Elementais começam a nascer sem parar, Spore Earth, Spore Wind, Spore Fire e Spore Water.

Aqui existe um cálculo elemental complexo que definirá o tipo de Elemento que o Boss Epidos irá nascer. Para que Epidos nasça será necessário fazer +120 pontos ou -120 pontos elementais em algum dos grupos elementais.

Os mobs são separados por grupos, matando o mob de um grupo você tira pontos do outro grupo e vice-versa, ou seja, se a party matar todos os spores vocês nunca irão fazer +120 ou -120, pois matando todos a pontuação sempre ficará em 0.

O Spore Fire faz grupo contrário com o Spore Wind, enquanto o Spore Water faz grupo contrário com o Spore Earth.

Se vocês matarem o Spore Fire, por exemplo, vocês somam +2 pontos em Fire, porém, a cada Spore Fire morto mais spores Wind irão nascer e menos Spore Fire irão nascer. Para voltar a

fazer nascer mais Spores Fire vocês devem matar Spore Wind, mas, ao matar Spore Wind você faz o ponto elemental Fire cair em -1.

No final das contas é um jogo de ganha e perde, ganha-se 2 e perde-se 1 para fazer o mob do elemento escolhido voltar a nascer.

No final das contas a party ou command channel deve fazer +120 pontos ou -120 pontos de um elemento. Quando essa pontuação for alcançada os Spores se unirão no centro do The Core e se fundirão formando o Boss Epidos.

A party não deve demorar muito para alcançar a pontuação necessária, pois caso contrário os Spores irão parar de nascer e o grupo terá que desistir do avanço e voltar em outra ocasião.



Matando Epidos um Teleportation Cubic irá aparecer para que o command channel possa acessar Beleth.



