

# Храм бедствий

## Общая информация

Данж имеет на 2 уровня сложности:

- Обычный. Для 12-18 персонажей 85+ уровня. Доступен для прохождения **1 раз в неделю**.
- Героический. Для 12-18 персонажей 85+ уровня. С усиленным боссом. Доступен для прохождения **1 раз в неделю**.

При смерти в рейд-данже персонаж получает тридцатиминутный негативный эффект "**Слабость**", под действием которого у персонажа снижается максимальное здоровье до 100 ед., макс. мана до 10 ед., а сила атаки до 0-0 ед. Избавится от негативного эффекта можно у НПС в начале похода, либо у **Хендальфа** в **Хоссингере**.

### [Бог бедствий\\_Хнум.1.png](#)

Вход только для персонажей входящих в состав рейда и только с помощью НИПа **Морин** на северо-восточном дирижабле в Хоссингере. Для регистрации в походе достаточно, чтобы только рейд-лидер находился возле НИПа.

Вход в данж произойдёт, только если все участники рейда подтвердят регистрацию. Если хотя бы один член рейда откажется, то регистрация отменится, человек получит статус "переподачи" и никого не телепортирует в данж.

### [Бог Бедствий\\_Хнум.png](#)

На респавне похода стоит Морин, который предлагает починиться, купить зелья, а так же 2 квеста. Оба квеста - это 2 предмета, которые понадобятся в бою. Убедитесь в наличии двух слотов в рюкзаке для получения квестов (предметов). Предметы действуют в течение 60 минут. Если выкинуть один из предметов, то получить его снова можно будет только по истечению 60 минут с момента взятия.

### [Знак убийства духа.png](#)

**Знак убийства духа.** Время перезарядки - 20 секунд. После использования (ПКМ) заставляет главного босса атаковать Вас.

1.png not found or type unknown

**Джулианос.** Время перезарядки - 10 секунд. Дальность - 30 метров. Используется, чтобы поймать Слугу бедствий.

## Советы:

- Собрать максимально доступное для данжа количество человек - 18.
- Необязательными членами рейда являются световые и ветряные барды. Ветробард очень поможет с уроном и "тапками", что очень важно в данном данже, светобард понадобится для воскрешения союзников, но с этой задачей на первых этапах справятся и祭司ы.
- Желательно использовать голосовую программу и выбрать одного командующего для удобства.
- Рекомендуемый минимум очков здоровья - 65к.

Бог\_бедствий\_Хнум(1).png

За Морином есть длинный поднимающийся мост, по которому следует пройти, чтобы повстречаться с боссом. Босс обитает в огромной комнате, посередине которой на полу нарисован большой круг (конечно же, он там не просто так).

# Бой: Обычный уровень сложности

## Подготовка к бою.

Перед началом боя следует всем персонажам встать по кругу. Дальники могут встать чуть дальше милишников, образовав второй круг.

Для удобства желательно вынести на панель быстрого доступа предметы, выданные Морином.

Выберите двух-трёх танкующих.

Определите человека, с самым большим количеством здоровья.

Сразу же выберите одного жреца, либо жреца и ДД, которые будут весь бой держать дополнительного босса.

Так же, следует определить пару человек для второго этапа. Лучше всего, если это будут дальники.

При смерти персонаж получает стандартный для всех рейд-данжей негативный эффект, снижающий ХП и МН на 50%, атаку на 75% и скорость передвижения на 25%.

## Бой с боссом. Первый этап.

[И\\_Хнум\\_Бог\\_бедствий\\_Хнум.png](#)

Как только Хнум будет заагрен появится дополнительный босс - **Шарлотта, королева зла**. Заранее выбранные жрец и ДД должны отвести её в сторону. Ведь если между Шарлоттой и Хнумом будет расстояние меньше 20 метров, то у обоих включится щит, поглощающий почти весь урон, но при этом если расстояние будет более 40 метров, то Шарлотта будет кидать массовый стан и пытаться вернуться к Хнуму. На 10% ХП Шарлотта включает иммунитет к получаемому урону, перестает бить и начинает восстанавливать свое здоровье. Так же, за каждого человека, стоящего близко к Шарлотте, она будет увеличивать свой AoE урон на 8к.

[Бог\\_бедствий\\_Хнум\\_0.png](#)

Хнума нужно привести в центр круга и там его уже бить. Выбранные танкующие должны по очереди переагривать босса с помощью **Знака убийства духа**. Это нужно из-за того, что Хнум будет накладывать стакающийся 5-ти метровый AoE дебафф "**Бедствие**" на того, кого он бьёт. Каждый стак наносит всё больше урона и висит 30 секунд. Урон от стака можно разделять с напарниками, но зачастую так сложнее пристам выхилить всех. Кроме этого босс будет кидать на случайного члена рейда эффект горения "**Проклятие огня**", который наносит урон в течении 30 секунд, а так же передается на соседних персонажей.

Это будет продолжаться до 75% здоровья Хнума. Дальники с **Джулианосом** должны заранее встать на востоке и западе круга в комнате.

## Второй этап.

[На\\_гаргулье\\_Бог\\_бедствий\\_Хнум.png](#)

На 75% ХП босса закончат накладываться дебаффы, но зато, иногда начнут появляться **Слуги бедствий**. Выглядят они как гаргульи. Время от времени Слуги будут хватать одного из членов рейда (чаще всего того, которого они "бьют") и взлетать под потолок. Персонаж,

схваченный гаргулей не может двигаться, использовать скиллы и лечиться зельями. Так же он будет получать 2% урона от своего максимального здоровья в секунду в течении 30 секунд. В чате **[Рядом]** будет красным текстом написан ник "лётчика". С помощью предмета **Джулианос** можно спасти этого товарища. Гаргульи взлетают на востоке и движутся по часовой стрелке восток-юг-запад-север. Поэтому сразу после взлёта человек с **Джулианосом** желательно должен находиться на востоке, а если он не успеет помочь, пока улетевший будет над ним, то ему следует вернуться к нанесению дамага Хнуму и сообщить напарнику (второму человеку с **Джулианосом**), чтобы тот снял "лётчика". Так же, гаргульи наносят урон только в воздухе, на земле они безопасны.

Время от времени Хнум будет пускать в кого-нибудь огненный луч, который ежесекундно, в течении 8 секунд бьёт по всем персонажам на его пути (для этого и нужно было вставать вокруг босса). За пару секунд до луча Хнум сообщит ник синим уведомлением. После пяти лучей подряд Хнум будет использовать "**Армагеддон**".

**"Армагеддон"**: При появлении синего уведомления "Скоро небо расколется, и Хнум уничтожит этот мир" главный босс притянет всех игроков к себе и через несколько секунд нанесёт большое количество урона, по большому радиусу. Чем дальше стоять от Хнума - тем меньше пройдет урона по персонажу. Сразу после притягивания нужно быстро разбежаться как можно дальше от Хнума, а после получения урона не менее быстро вернуться на свои места.

Чтобы перейти к следующему этапу нужно опустить здоровье Хнума до 50%.

## Третий этап.

Этот этап самый лёгкий. Именно в эти 25% здоровья босса можно (и даже нужно) воскресить упавших товарищей. Сейчас начнут появляться **Щупальце бездны**, которых нужно как можно скорее убивать. На обычной сложности для этого хдела хватит только дальников. Щупальце будет притягивать к себе одного из участников рейда и накладывать на него дебафф "**Путы**" - запрет передвижения.

**Огненный дождь**: иногда по площади всего данжа будут появляться по три небольших зелёных области, при попадании в которые персонаж получает большое количество урона. Так же будет накладываться дебафф "**Огненный дождь**" - Увеличивает урон, получаемый во время **Огненного дождя**. Стакуется. Действует в течении 5 минут.

Хнум будет накладывать дебаффы на персонажей:

- "**Вред**" - Увеличивает получаемый урон. Стакуется. Действует в течении 30 секунд. Накладывается на текущего танкующего.
- "**Проклятье бедствий**" (среди игроков известен как "**Горн**") - При получении лечения у цели остается 1 ед. здоровье. Действует в течении 10 секунд. Кидается на персонажа с самым большим **текущим** количеством здоровья. Лучше всего стараться поддерживать здоровье персонажа с **максимальным** количеством ХП,

чтобы **"Горн"** всегда падал только на него, так же этот персонаж не должен танчить босса.

Через несколько секунд после появления синего уведомления **"Ваши персонажи вскоре окажутся под действием проклятия бедствий. Срочно восстановите запас ОЗ, чтобы не погибнуть"** по всем персонажам пройдёт урон в размере около 75% от максимального здоровья.

## Четвертый этап.

На последних 25% здоровья босса ничего нового происходить не будет. Снова будут появляться Щупальца, Огненный дождь и Луч.

## Награда:

За убийство Хнума на обычном уровне сложности можно получить синее снаряжение 85-87 уровня, **"Снаряжение элитного воина"** (предмет для обмена на фиолетовое снаряжение 85го уровня в Зале Славы в Хоссингере), Кристалл застывшего пламени, большое количество очков опыта, 200 тысяч очков веры, 200 очков Славы героя, а так же 5 очков активности.

Все члены рейда, который первым на сервере пройдёт данж на обычном уровне сложности получают в награду титул **<Первый на сервере! Убийца Хнума!>**.

## Героический уровень сложности (изменения относительно обычной сложности)

У Хнума больше здоровья и атаки. Умения Хнума усилены и происходят чаще.

## Первый этап.

"Бедствие" наносит больше урона.

## Второй этап.

"**Армагеддон**" происходит после каждого **третьего "Луча"**. Гаргулий респается в 2 раза больше.

## Третий этап.

"**Щупалец**" почти в 2 раза больше. Убивать их нужно всем кроме танкующего и хиллеров. Респается одновременно 6 "**Огненных дождей**". "**Вред**" сильнее повышает входящий урон.

## Четвертый этап.

Изменений относительно обычной сложности нет.

## Награды:

За убийство Хнума на героическом уровне сложности можно получить синее снаряжение 85-87 уровня, "**Снаряжение элитного воина**" (предмет для обмена на фиолетовое снаряжение 85го уровня в Зале Славы в Хоссингере), Кристалл застывшего пламени, большое количество очков опыта, 300 тысяч очков веры, 300 очков Славы героя, а так же 5 очков активности.

Все члены рейда, который первым на сервере пройдет данж на героическом уровне сложности получают в награду **титул <Первый на сервере! Убийца Духа бедствий!>**.

---

[На сайт игры](#)

---

Revision #2

Created 29 May 2023 10:56:47 by Главный Редактор

Updated 13 November 2023 11:57:22 by Главный Редактор