

ПОХОД-ВЫЗОВ II

- Окрестности склепа
- Склеп предков
- Подземная тюрьма

Окрестности склепа

[file_8DfxuPmQaU.png](#)

Окрестности склепа - ежедневный поход за снаряжением, доступный игрокам, достигшим **60** уровня. Кроме этого, на поход "Окрестности склепа" можно взять ежедневный **гильдейский квест**. В качестве награды можно получить синее и зелёное снаряжение 60-65 ур и **10 Очков Бога Войны**

Состав группы

[Огден_наземный_вход.png](#)

Прежде чем отправиться в поход, игрокам стоит запастись хорошим количеством зелий и эликсиров, а также едой и питьем и починить снаряжение, если это требуется. Кроме того придется освободить несколько ячеек в инвентаре, поскольку поход рассчитан на получение снаряжения. Так же ежедневный квест, который дается игроку во время каждого первого похода из пяти, принесет ему 45 ед. топазовых осколков. Для простого и быстрого прохода в группе необходим **танк**, **жрец**, классы поддержки и сильные ДД-классы, которые смогут обеспечить высокий урон по толстокожим боссам похода. Слабой группе может быть трудно при убийстве боссов без дополнительного лекаря.

[Карта_катакомб.png](#)

Записаться в поход можно, воспользовавшись системой автоматической регистрации или обратившись к **НПС Огден**, который находится в локации Чаща Сна около Изумрудного озера.

На карте маршрута: красным пунктиром отмечен путь, который можно прокладывать, избегая ровного движения по тропинкам; красными точками - боссы; бирюзовыми точками - вход и выход; зеленая точка - квестовый цветок, который нужно выкопать на 60 уровне.

Прохождение

После того, как мы окажемся на территории похода, нам необходимо восстановить показатели здоровья и маны, если это не было сделано до похода, а так же бафнуть друг

друга - первый босс близко. В самом начале похода наш путь краток и понятен: вслед за танкующим персонажем нам нужно подняться вверх по лестнице, при этом не обязательно убивать стоящих у подножья монстров - они сами отстанут, как только мы добежим до вершины, где нас встретит дыра вниз - практически кроличья нора, в которую мы незамедлительно спрыгиваем.

Первый босс - Командир злобных духов

[Босс_1.png](#) Image not found or type unknown

Босс, агрессивный, однако бьющий не очень сильно, уже ждет внизу. Его имя - **Командир злобных духов**. Встречая игроков, он пользуется помощью двух обыкновенных монстров, обладает слабой массовой атакой и одним неприятным проклятьем:

[Смертельный_яд.png](#) Image not found or type unknown

Смертельный яд. Некоторое время наносит урон персонажу; если во время действия проклятья персонажу наносится небольшой урон, действие яда стимулируется.

[Спрыгиваем_вниз_и_бежим.png](#) Image not found or type unknown

Кроме этого, босс ничем не отличается и даже слабой группе игроков не причинит особого вреда. Расправившись с ним, мы можем двигаться дальше: в открывшейся круглый провал в одной из стен. Выйдя из него, повернем направо и спрыгнем вниз, в сторону воды. Спрыгиваем еще раз, в воду, и бежим сквозь небольшую неглубокую речушку, придерживаясь правой стороны - не страшно, если за нами увяжутся монстры-пауки, они отстанут, как только мы поднимемся на холм. В этом месте можно выполнить **квест 60** уровня на выкапывание **Цветка**.

Повернув после реки налево, поднимаемся на пологий холм - в этот момент отстанут увязавшиеся за нами пауки, а тех, что остались, мы сможем быстро уничтожить. **Важно:** держитесь правее, не подходите к тропинке с левой стороны, иначе соберете нежелательных монстров.

Второй босс - Генерал злых духов

[Босс_2.png](#) Image not found or type unknown

Он будет проходить по тропинке слева от холма, на который забралась наша группа: любой персонаж, обладающий дальнобойной атакой, сможет поднять его к остальной группе.

Генерал злых духов отличается значительно более сильной атакой, также способен наносить массовый урон. В его умениях нет никаких проклятий, однако взамен этому босс обладает высоким показателем здоровья, что делает его убийство простым, но достаточно долгим процессом. После убийства босса мы восстанавливаем жизнь и магическую энергию, и продолжаем свой путь: на этот раз он пролегает наверх по арке, в конце которой вновь

придется прыгать вниз.

Убиваем лианы, бежим по мосту.png

На небольшой площадке расправляемся с парой агрессивных растений - Лоза-убийца - и поворачиваем направо. Здесь так же стоит пропустить вперед танкующего персонажа, который пробежит по узкому каменному мосту и соберет на себя Грибы-монстры. Дальнейшее движение: **налево**.

С грибами следует быть предельно осторожными: после своей смерти грибы имеют тенденцию взрываться, нанося чувствительный урон по местности. В такой ситуации у игроков всего один выбор - надеяться на помощь стоящего в отдалении жреца и пить зелья жизни, поскольку, учитывая количество собранных монстров, отбегать от каждого гриба не получится. По данному пути располагаются ресурсы для **особых кристаллов** для сопротивления стихиям Света и Земли - Туманный опенок. Чтобы выкопать данный ресурс нужен 6 уровень прокачки травника.

Третий босс - Извергатель

Расправившись со всеми грибами и оправившись после их атак, мы можем продолжать движение дальше по тропе, пока не увидим следующего босса, внешне схожего с монстрами-ильниками: **Извергателя**, который, на первый взгляд, может показаться серьезным противником, но это не так. Извергатель, имеет высокий показатель здоровья, и может преподнести игрокам несколько неприятных сюрпризов. Первый из них: ядовитое облако, которое наносит стоящим в нем игрокам постоянный урон, равный 1.000 единиц, что может быстро привести к гибели, если не покинуть это место.

Ядовитый туман.png

Облако легко увидеть, оно представляет собой большое дымящееся зеленое пространство и рандомным образом появляется в любом месте.

Второй особенностью босса является возможность вызывать себе на подмогу монстров: **Могильный слизняк**, которые направляются зачастую сразу на жреца или другого лечащего персонажа. ДД классам или танкующему персонажу стоит снимать их со жреца, поскольку эти монстры могут нанести ощутимый урон. Монстров, однако, можно убить - или оставить до смерти босса, после которой они исчезнут сами собой.

Расправившись с Извергателем, оббегаем оставшееся от него ядовитое облако, которое все еще способно наносить урон, и, придерживаясь правой стороны тропы, продолжаем свое движение. Нам снова встретится мост, который мы так же позволяем пересечь первым танкующему персонажу: на другой стороне поджидают агрессивные монстры. Нам нужно повернуть направо и продолжать свое движение, попутно истребляя монстров. **Важно:** не стоит собирать сразу большое количество, поскольку некоторые монстры обладают навыком проклятья:

[Зараженная рана.png](#)

Зараженная рана. Эффект длится 30 секунд и в это время наносит игроку урон. Каждый последующий урон, нанесенный игроку во время действия проклятья, усилит эффект кровопотери.

Есть и другая тактика. Группа остается на мосту, а воин или танк собирает как можно больше мобов с берега, приводя их к основной группе. По мосту монстры почему-то передвигаться не могут и падают на дно ущелья, в речку. Здесь в дело вступают дальнобойные классы с массовой атакой, сильного урона монстры под мостом им не нанесут. Игроки, имеющие персонажей с ближней атакой в это время могут пойти налить себе чаю =).

Расправившись со множеством монстров (некоторые опытные игроки проходят этот этап иначе - один игрок собирает на себя всех монстров и умирает, а остальные участники группы ждут в безопасном месте ухода монстров; после этого умершего игрока воскрешают), мы пересекаем Костяное озеро и готовимся встретить четвертого босса.

Четвертый босс - Повелитель драконов

[Предводитель драконов.png](#)

Этот босс - серьезный противник, которые может стать серьезным препятствием для слабой или неопытной группы игроков. Именно для его убийства в группе будет не лишним **бард**, который сможет обеспечить жрецу хорошую поддержку. Убивать босса стоит, стоя у него за спиной.

Повелитель драконов отличается от своих предшественников еще более высокими показателями здоровья и атаки, проклятьями и массовым уроном, а так же уникальным умением, которое использует на себя. О появлении эффекта на боссе будет объявлено в область верхнего чата красным текстом:

"Тело повелителя драконов твердеет. Теперь его можно поранить только чем-то столь же твердым."

[Кость скелетного дракона.png](#)

Важно не пропускать появление эффекта и надписи в чате. Для этой цели придется выделить игрока, который станет снимать с босса эффект:

[Каменная оболочка.png](#)

Каменная оболочка. Отражает 1.000 ед. любого нанесенного боссу урона, кроме этого увеличивает его защиту и сопротивление на 100%

[Кость скелетного дракона_итем.png](#)

Для того, чтобы снять эффект Каменной оболочки с босса, одному из игроков нужно будет вовремя собирать появляющиеся под боссом кости: в противном случае, его убийство будет невозможно. После того, как игрок выкопает ("подберет") выпавшие с дракона кости, ему нужно найти соответствующий итем

в инвентаре и, выделив босса, использовать его, нажав правой кнопкой мыши.

Примечания:

1. Выкопать за один раз можно не более трех костей, поскольку выпадают они именно в таком количестве, но использовать достаточно только одну, чтобы снять Каменную оболочку.
2. Кости появляются под самим драконом и если вы не можете их выделить **зажмите клавишу ALT**, чтобы свободно выделить кости.

Кроме этого, босс способен накладывать на одного и более игроков проклятье:

[Колотая рана.png](#) unknown

Колотая рана. Каждую секунду игроку наносится определенное количество урона. Это проклятье способно быстро суммироваться: соответственно с каждым разом наносимый им урон будет увеличиваться. Игроку, получившему это проклятье, стоит внимательно следить за своим здоровьем, а жрецу не забывать лишний раз исцелять его. Проклятье исчезает после убийства босса.

Помимо проклятий, Повелитель драконов наносит сильный урон всем игрокам и жрец со слабыми навыками лечения может не успеть исцелить всю группу в том случае, если он один.

Убив босса, восстанавливаем показатели жизни и магии и продолжаем свой путь - пересекаем Поле костей, переходим очередной шаткий мост, поворачиваем направо и убиваем по пути несколько монстров-Дриад. За их спинами открывается небольшая площадка и обрыв, на краю которого растет одинокое дерево: достаточно ударить по нему один раз и оно упадет, образовав мост через пропасть. Пересекаем провал по этому импровизированному мосту и оказываемся как раз перед финальным боссом.

Пятый босс - Защитник склепа

[Кто с другой стороны уже не с нами.png](#)

Прежде чем атаковать последнего босса, стоит убедиться, что все игроки пересекли пропасть по дереву и находятся на нужной стороне: после того, как мы вызовем на себя гнев **Защитника склепа**, за спинами персонажей появится непроницаемая стена.

Те, кто остался с другой стороны либо близко к краю обрыва, уже не смогут принять участие в убийстве босса.

[Босс_5_финальный.png](#)

Как и у предыдущего босса, у Защитника склепа много здоровья и сильная атака как по одиночной цели, так и по всем игрокам сразу; не уступает он и в количестве навыков, которыми может доставить слабым игрокам большие неприятности.

Так же как и Извергатель, финальный босс вызывает ядовитые поля, однако уже в количестве трех штук. Танкующему персонажу придется так же выходить из этих областей, поскольку суммарный урон получается достаточно чувствительным.

[Босс_5_финальный_взрывы.png](#)

К середине своего здоровья, Защитник начинает вызывать **Огненный дождь**: светящиеся огненные круги, которые падают с неба и останавливаются на земле. Если оказаться рядом с ними в этот момент, персонажу будет нанесен сильный урон. Об этом будет так же сообщено красным цветом в область верхнего чата.

После убийства босса, игрокам зачтется ежедневный квест, а на месте барьера появится мнемолит выхода. Так же у подножия склепа с правой стороны можно выкопать Синий хрусталь и Голубой камень, которые необходимы для **особых кристаллов** для сопротивления стихиям. Для этого необходим 4 уровень рудокопа.

[На сайт игры](#)

Склеп предков

[file_sDkoxFgYcc.png](#)
Image link pointing to a file of type unknown

Склеп предков - поход за снаряжением для игроков, переступивших порог **65**-го уровня. Целью похода является получение снаряжения на 65-69 уровень, а также дополнительная возможность получить: свитки навыков и душу редкого питомца "Хранитель гробницы" и 15

Очков Бога Войны

Состав группы

[Катакомбы_вход.png](#)
Image link pointing to a file of type unknown

Чтобы бросить вызов хранителям катакомб, необходимо быть 65 уровня, собрать или вступить в группу и быть готовым к приключениям.

Добравшись до этого, уже весьма не малого уровня, оговаривать четкие требования к группе, пожалуй уже не уместно.

Присутствие [жреца](#) - само собой разумеется. Намного комфортнее пройдет экспедиция в компании [барда](#) и мощного дилера массового урона([маг/стрелок](#)), так как монстры будут чаще всего встречаться группами.

Вероятнее всего, в поход Вы будете попадать через систему автоматической подачи. Но если возникли проблемы (например в процессе телепортации игра или система аварийно закрылись) можно войти в поход через НПС **Шерман**, который ожидает Вас в Храме Кулькана локации Чаща Сна.

Как только все игроки будут готовы, отряд телепортируется на территорию катакомб, тех самых, что распечатывает ожившая статуя по окончании прохождения [Окрестности склепа](#) на 60 уровне.

Прохождение

Оказавшись на территории гробницы, смело пробегаем до конца большого зала, где расправляемся с кучкой разозленных на нас по дороге монстров.

[Катакомбы_Вид_на_Тоннель_к_первому_боссу.png](#)

Единственным проходом из зала, здесь является пролом в стене слева, в который незамедлительно пробегаем всей командой.

Спускаемся по полукруглой тропинке, в конце которого увидим вход в тоннель, украшенный зловещей маской шамана.

Маска не зря выглядит так устрашающе - впереди нас ждет первый босс подземелья катакомб.

Первый босс - Базилис

[Катакомбы_Первый_босс.png](#)

Тоннель на конце имеет выход в огромный колодец, в котором вашу группу уже ожидает первый страж Катакомб - змей **Базилис**.

Первую встречу с этим боссом вы хорошо запомните, этот змей появляется и выглядит очень впечатляюще...

В способности Базилиса входят: **AOE** атаки не высокой силы и Тихий яд - кратковременное массовое молчание.

Проникаем в залы катакомб

[Катакомбы_Второй_босс_Владыка_ужаса.png](#)

Поворачиваем направо от выхода из тоннеля и отправляемся далее, расчищая по пути группы озлобленных на нас гномов-вуду.

До тех пор, пока не увидим перед собой проход, заполненный ядовитым зеленым газом, из-за которого на нас будет пронзительно смотреть еще одна устрашающая маска - **Владыка Ужаса**.

Второй босс - Владыка Ужаса

[Катакомбы_Второй_босс_Владыка_ужаса_миражи.png](#)

Не спешите. Маска загораживающая проход и есть наш второй стражник катакомб, сама по себе она выполнена как ловушка, через некоторый период врата разделяются на 4 части, чтобы выстрелить в Вас метательными дисками.

Но это лишь анимация. Истинные ловушки этой комнаты - миражи. Сразу же за ядовитым облаком прохода, в комнате летают 4 монстра-миража, которых лучше всего убить до сражения с боссом.

Особенность и тактика

[Катакомбы_Второй_босс_Владыка_ужаса_под_язык.png](#)

Один из сопартийцев, лучше защитник или воин, забегает в комнату и провоцирует миражей на себя, после чего возвращается в проход до ядовитого облака. Группа уничтожает миражей, а озлобленный Владыка неспособный сдвинуться с места, лишь яростно метает свои пилы.

Как и при сражении с боссами похода "Битва за Аврору" необходимо стать прямо под Владыку ... в данном случае под его язык. Пробежать под язык нужно как можно скорее, фронтальная атака у босса очень сильная. Способности: АОЕ атаки, Замедление.

Глубже! Ниже! Страшней!

[Катакомбы_спуск_к_третьему_боссу.png](#)

Побежденный Владыка Ужаса, исчезнет, вместе с постаментом на котором был установлен, а мы окажемся на площадке, за край которой можно и даже нужно спрыгнуть и спускаться до самого низа по винтовому спуску.

На изображении справа выделено, что выход из комнаты заперт, для того, чтобы его открыть, необходимо разрушить еще одно строение-страж, который и является третьим боссом похода Катакомбы - **Священное древо предков**.

Третий босс - Священное древо предков

Разумеется, хранители запечатывающие гробницу были весьма хитры и постарались сделать проход в нее максимально затруднительным. И особо сильно они защитили священное древо.

Особенность и тактика

[Катакомбы_3_босс_Древо_закрыто.png](#)

Прежде чем начать уничтожение самого древа, придется добраться до его сердцевины. И сделать это нужно весьма грубым способом - рубя корни. Именно этим команде экспедиции и необходимо заняться для начала. Только вместо корней - опоры, а вместо топоров - авто-атака.

[Катакомбы_3_босс_Древо_открыто.png](#)

Изначально древо находится в закрытом состоянии, при этом, ему невозможно нанести урон.

Наша цель - бить опоры до тех пор, пока древо не раскроется и не станет доступна его сердцевина, атака по которой и будет уничтожать босса.

[Катакомбы_3_босс_Древо_открыто_красное.png](#)

Рубить опоры нужно

обязательно все 4. Достаточно бить только **авто-атакой**, скиллы также будут наносить урон опорам, но это не рационально, так как больше 1 единицы урона им все равно не нанести. Питомцы также наносят 1 урон, поэтому полезны как и любой другой участник.

Кристаллы опор и сердцевина будут изменять свой цвет от синего до красного, показывая степень "раскаленности". Синие опоры - холодные, необходимо накаливать их ударами. Когда все 4 опоры станут красными и вокруг них будут сверкать красные молнии - древо раскроется.

Как только это случится, следует немедленно и максимально мощно атаковать его сердцевину, ведь через некоторое время древо вновь закроется, а группе придется заново разбивать все 4 опоры, чтобы добраться до его уязвимой части.

Барьер

[Катакомбы_3_4_босс_Барьер.png](#)

После разрушения Древа предков, двери катакомб из этой комнаты откроются и команда может продолжать экспедицию.

Пробегая по коридору, справа можно увидеть зал, закрытый от нас красным силовым барьером.

Чтобы проникнуть за него, группе предстоит победить парочку неприятных и очень коварных хранителей.

Четвертый босс - Конбос

[Катакомбы_4_босс_Конбос1.png](#)

Вы наверное уже помните Конбоса, это он сорвался с пьедестала по окончании прохождения Внешних катакомб и сломал вход в Катакомбы.

В зале где ходит босс, находится глыба льда (о ней мы еще вспомним далее), как только мы нападём на Конбоса, из форсунок на потолке вырвется пламя растапливающее глыбу.
Способности: Снижение количество маны, уменьшает количество здоровья,

Особенность и тактика

[Катакомбы_4_босс_Конбос2.png](#)

Особо неприятным является **Плохая магия**. Если жрец и бард не будут усиленно восстанавливать запасы маны, бой может закончиться не в пользу группы. Классам атаки также стоит усиленно пить эликсиры, чтобы не затягивать бой.

Бытует мнение, что в коридоре перед залом вытягивание маны ниже, чем при сражении в зале, но это не единственная причина, по которой стоит бить четвертого босса подальше от центра.

Как только Конбос будет повержен, глыба в центре зала будет разморожена и растаявший Босс Грумтар может напасть на вашу группу, которая после сражения с Конбосом осталась полностью без запасов маны.

Душа Конбоса

[Хранитель_гробницы.png](#)

Обратите внимание - Конбос босс с шансом появления

души питомца.

Для приручения достаточно обыкновенного навыка приручения, который можно получить на 30 уровне.

Сразив босса вы увидите, что пламя уже растопило глыбу льда в центре зала, обнажив пятого босса подземелья - **Скелет Грумтара.**

Пятый босс - Оживший скелет Грумтара

[Катакомбы_5_босс.png](#)

Как только пятый босс будет атакован Дверь в зал будет **закрыта!**

Все кто не успел пройти красную линию не смогут участвовать в битве. И если без этих персонажей битва не возможна - просто погибайте. Как только агрессия босса пройдет дверь откроется, если жрец или бард (ветки свет) остался жив - воскрешайтесь, если нет - необходимо будет заново пробегать подземелья от точки входа к текущему залу.

Особенность и тактика

[Катакомбы_5_Скелет_Грумтара_угрозы.png](#)

Особенностью пятого босса являются его угрозы.

Хранитель будет выкрикивать в общий чат имя случайного члена группы и угрозу, гласящую расправу над названным, если тот не убежит от босса на 10 метров.

Казалось бы, что может быть проще, убежать на 10 метров?

[Катакомбы_5_босс_маны_не_будет.png](#)

Однако, вместе с этим босс наложит на всю группу - тяжелое замедление и 10 метровая пробежка покажется Вам уже не такой уж простой. Решением могут стать навыки ускорения или рассеивания замедления, но босс может неоднократно выбирать Вас целью поэтому стоит быть внимательнее, времени что дает Босс на пробежку достаточно даже под замедлением, главное вовремя увидеть свое имя в чате.

Способности

- Выбор случайного участника, которому нужно отбегать от босса на 10 метров чтобы не погибнуть;
- Мгновенное высасывание **всей** маны у **всех** участников;
- Сильное замедление;
- АOE атака средней силы.

Портал

[Катакомбы_портал_к_финальному_боссу.png](#)

После победы над боссом выход из зала откроется, вернувшись в коридор мы увидим, что барьер пропал, а посреди прохода открылся вихревой портал.

Проходим в него, чтобы телепортироваться к заключительному этапу приключений в Катакомбах.

Мы окажемся в зале, который располагался по ту сторону красного силового барьера, достаточно близко к нам окажется стайка уродливых насекомых, будьте аккуратнее после телепортации, иначе они сразу бросятся на Вас.

[Катакомбы_зал_финальной_битвы.png](#)

Зал представляет собой пещеру, с подковообразным выступом в центре окруженный рвом, на дне которого, яростно ждут упавшую по неосторожности жертву - Злые духи приспешники.

Какую еще жертву? Тех, кто осмелился напасть на **Лоджа Злобноглаза**, разумеется.

Финальный босс - Лодж Злобноглаз

[Катакомбы_Финальный_босс_Лодж_Злобноглаз.png](#)

Кульминацией похода станет сражение с существом невероятных размеров, он же главный монстр подземелья.

Способности финального босса: Моментальное уменьшение здоровья группы до крайне низкого уровня, АOE атаки, Снижение ОЗ (рандомно), снижение эффекта лечения, замедление, сон.

Особенность и тактика

Большинство игроков предпочитает встать на край выступа вплотную к боссу. В процессе битвы, Лодж будет наносить очень сильные повреждения всей группе, а также может применить особую атаку - уничтожение 90% от максимального количества хп персонажа, вне зависимости от его текущего значения. Потому, необходимо постоянно держать хп на максимуме, постоянно используя зелья.

Следует очень внимательно следить за такими моментами, как классам поддержки так и атаки. Ведь кроме самого босса, в овраге находятся несколько сильных насекомых, которые чаще всего норовят атаковать жреца. И если в момент массового падения жизни, жреца (или другого персонажа) несколько раз ударят монстры - группа точно останется без него.

Эпилог

[Катакомбы_Злобноглаз_Морин_и_Шарлотта.png](#)

Если все прошло удачно Злобноглаз погибнет, закрыв свое око. А мы станем очевидцами необычной ситуации...

В походе окажутся Морин и Шарлотта. Морин планирует забрать энергию Злобноглаза, чтобы вылечить Шарлотту. Но процесс выходит из под контроля и Шарлотта кричит от боли.

Морин пытается остановить процесс, но уже слишком поздно.

Шарлотта обращается в чудовище...

А нам, остается лишь достичь 75 уровня чтобы встретится с нею в новом облике в Башне Вечности.

Экспедиция в Катакомбы на этом окончена, если Вы в походе **первый раз** не забудьте выкопать **костянную муку Грумтара** в овраге под телом погибшего **Лоджа Злобноглаза**.

Мнемолит выхода в противоположной от босса стороне.

Ресурсы

В первом помещении находятся 2 респы Гнилого мха, 1 точка по левой стороне, 2 точка по правой стороне. Так же Гнилой мох мы можем собрать перед 4 боссом, до входа в длинный тоннель. Для этого нужно иметь 6 уровень прокачки травника. Золотистый камень и Золотистый хрусталь можно выкопать после убийства финального босса, необходим рудокоп 4 уровня. Данные ресурсы необходимы для **особых кристаллов** для сопротивления стихиям.

[На сайт игры](#)

Подземная тюрьма

file_ugdBP9FuHZ.png

Подземная тюрьма – поход за снаряжением для игроков для игроков 70+ уровня. Количество походов в день не ограничено. Сюда можно попасть через заявку (Т) или же через НПС в Хоссингере **Тюремщик Робер**. В качестве награды можно получить синее и зелёное снаряжение 70-75 ур и 20 **Очков Бога Войны**

Состав группы

Для данного похода необходимо иметь группу из 6 человек, которая должна состоять примерно из :

- **Жрец** (ветка Свет)
- **Защитник** (ветка Гранит) или же воин со здоровьем от 30 000
- **Бард** (ветка Свет желательна)
- **Стрелок** (ветка Взрыв)
- **Маг**
- **Вампир** или же **убийца**

Подземная тюрьма довольно опасный данж, где боссы наносят достаточно много урона по вашему персонажу.

Без_имени_1.jpg

Советуем иметь для начала 20.000 здоровья. Для быстрого прохода Подземной тюрьмы можно воспользоваться **Легендарным эликсиром** (можно достать за очки активности из магазина Шалии). В Тюрьме достаточно много монстров, именно поэтому советуем иметь в отряде «массовиков» (гном, маг, вампир).

Прохождение

Обменявшись бафами, начинаем поход. В зависимости от мощности отряда, танк собирает нужное количество мобов, которые уничтожаются **аоешниками**. После первой залы следует коридор, который разветвляется: направо тупик с мобами, налево дорога к боссу. Если отряд собирает сетовый шмот, рекомендуется убивать всех монстров, с них выпадают

"Штаны". Сразу за вторым залом в темноте находится первый босс. Обычно, до того как нападут на Кука Джеймса, вытягивают мобов поблизости от него.

Первый босс - Кук Джеймс

Особенности босса:

- [Аое](#)
- Бафф на уклонение

Во время атаки босса не рекомендуется стоять в воде. Аоешники должны расположиться так, чтобы не цеплять мобов со следующего коридора, но, тем не менее, попадать по мобам в зале с боссом. Кук Джесс аоешит неравномерно, нанося некоторым членам пати слишком большой урон, в случае, если у кого-то в отряде мало хп, на него имеет смысл накладывать щит жрецу. Обычно на этом боссе не возникает трудностей. Проходим через коридор с мобами и через клетку выходим в длинный зал, уничтожаем всех мобов, те, кто пришли выполнить квесты, заметят нужных НПС. Например, Тело Тоэра, Энди Одиночка. В конце зала на несколько ступеней ниже замечаем за пачкой мобов расхаживающего босса. Аккуратно убиваем мобов, выпиваем тикалки, распределяем роли и места для атаки, начинаем. Как только вы убьете босса и пройдет в коридор, то увидите точку, где растет **Ледяная кровь**, ресурс необходимы для создания [Особых кристаллов](#) для сопротивления стихиям Света и Земли. Необходимый уровень травника - 7.

Второй босс - Патрик Железноплет

Обычно аоешники стоят на входе, жрец и бард у трона (стул слева), танк и милишник отводят босса в глубину зала к висящей клетке. При такой расстановке массовики попадают и по мобам и по боссу, mobs не успевают до них доползти при достаточном уроне, хил жреца и барда дотягивается до всех членов отряда. В принципе, можно встать компактнее и разместить жреца и барда за спинами АОЕ - так mobs до них точно не доберутся. Этот босс является самым сложным по прохождению. Он имеет две особенности. Во-первых, он заключает периодически одного из персонажей в клетку с вероятностью наложения дебаффа оков. Во-вторых, одновременно с заключением в клетку, он призывает монстров. Монстры в свою очередь кидают дебафф, который может убить даже хорошо защищенного персонажа.

Особенности босса:

- Замедление.
- Аое.
- Вероятность ввести в стан персонажей, стоящих перед боссом.

Подробно разберем одну из наиболее удобных тактик убийства этого босса. Танкующий персонаж ставит босса спиной к остальным (для избежания стана всей группы) ближе к клетке. В свою очередь остальные члены пати становятся за спину босса, ближе к выходу из

комнаты. Жрецу стоит внимательно следить за персонажем,обладающим мощным аое,т.к. при появлении слизней (следовательно и при накладывании дебаффа) его здоровье может резко упасть.Стоит предупредить,что при отправлении танкующего в клетку,босс может "сагриться" на рядом стоящего дамагера (обычно это бывают убийцы или воины). Когда здоровье босса будет подходить к концу,он начинает призывать слизней еще чаще.

После убийства босса, добиваем пришедших мобов, проходим через дыру в стене слева, в узком проходе осторожно собираем мобов. Сразу за ними в темноте следующий босс.

Третий босс - Рогатый монстр

Особенности босса:

- Дебаф на возвращение урона.
- АОЕ-атаки
- Дебафф на уменьшение максимального запаса здоровья
- Стакающийся дебаф на уменьшение атаки, защиты и лечения (можно сбросить, отойдя от босса на определенное расстояние).

Стоит заметить, что дебаф на уменьшение здоровья стакается, если персонаж стоит в стороне от группы.Т.ч. если вы заметили,что дебаф с названием "Сильная кислота" начинает стакаться, подойдите поближе к жрецу.

Существуют две тактики прохождения: вытягивание босса в зал наверху, там нет мобов, либо убийство на месте его пребывания, встать всем под босса, в одну точку, то дебаф "Сильная кислота" не вешается. Босс кидает сильные дебафы, когда его хп почти закончились, а так же в момент смерти редко, но может ваншотить дальников.

После убийства возвращаемся на место убийства второго боса, проходим в тюремную камеру, перемещаемся в проем под лестницей, поднимаемся по второй лестнице, проходим комнату со свечами. К моменту входа в следующую комнату все собранные мобы должны быть уничтожены. Перед агром босса можно выпить тикалку на ОМ. (Тем у кого есть кв на "Предикт о невиновности" он находится в комнате с боссом, на карте отмечен иконкой руды).

Четвёртый босс - Лейфрис

Особенности босса:

- Призыв монстров.
- Масс стан.
- АОЕ-атаки.
- Дебаф на уменьшение маны

Самый легкий в прохождении босс, призывает мобов, с которыми легко справляются аоешники, станит, но почти не дамажит в это время, слабо высасывает ману, легко

перекрывается тикалкой или банками.

После смерти босса добиваем мобов в зале и коридоре. Аоешникам рекомендуется быть осторожными! Есть шанс вытащить следующего босса из его комнаты, в этом случае пати может растеряться и умереть.

Пятый босс - Бог убийств Круэлл

В его арсенале тоже имеются некоторые «фокусы». Стоит заметить, что при нанесении первого удара боссу, дверь в комнату закрывается. Открытие двери производится по респу босса, а следовательно смерти всей группы, поэтому до агра босса вся пати должна войти в зал. Во время битвы с этим боссом возникают примерно такие сообщения: «Сбор силы огня Чистилища» и «Сбор силы грома». Через несколько мгновений (примерно 3сек.) после подобного сообщения Круэлл выдает мощное аое (критический удар может достигать 29000ед.урона) радиусом примерно 10-11м. В этот момент вам желательно находиться подальше от него. Танку желательно не водить его по всей комнате, а закрепить на одном месте, т.к. бардам и вампирам будет неудобно «выискивать» позицию (учитывая, что дистанция атаки у этих классов низкая). Танкующий не должен подводить босса к хилящим классам, дабы не подвергать их угрозе.

- Круэлл накладывает оковы, нанося удар по одной линии.
- Аое.
- Накладывает дебаф на уменьшение кол-ва здоровья на танкующего (стакающийся).

Если у танкующего персонажа достаточно ХП, ему можно не бегать, милишнику, скорее всего, придется отбегать при аоешках. При достаточном расстоянии до босса, его аое не проходит через стену комнаты, потому что дальники могут бить прямо через нее. Аое "Чистилище" в 1,5-2 раза сильнее, чем аое "Гром", но "Гром" чаще критиует. В случае, если танк умер, бард должен реснуть его так, чтобы не попасть под аое, танк же должен встать после аое, чтобы не умереть повторно сразу же.

К концу боя, аое становится почти непрерывным, фактически босса добивают дальники. Из этого и двух предыдущих боссов падают редкие скиллы, из Круэлла так же Кубки Вирси, сетовое оружие.

Телепорт за комнатой босса введет в Вольную Гавань. По центру комнаты появляется точка сбора Алого камня и Алого хрусталя для создания [Особых кристаллов](#) для сопротивления стихиям. Необходим 5 уровень рудокопа.

Награды и достижения

- Пройти Подземную тюрьму. Схватка в тюрьме (проход за менее 20 минут).
- Пройти Подземную тюрьму. Кто быстрее? (Проход за менее 15 минут).
- Особое. Башня (главная линейка квестов).
- Друг Азура. Выполнение задания 6 раз.

Тюремные сеты:

<p>Внаюк_Воин.png type unknown</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Комплект (3): Жизнь +1906 2. Комплект (5): Мастерство воздуха +40 3. Комплект (6): Защита +171 4. Комплект (7): Сила атаки +481 5. Комплект (8): Шанс крит. удара +4.0%
<p>Внаюк_Маг.png type unknown</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Комплект (3): Меткость +33 2. Комплект (5): Мана +2370 3. Комплект (6): Сила атаки +371 4. Комплект (7): Жизнь +1629 5. Комплект (8): Крит. урон +28,0%
<p>Внаюк_Жрец.png type unknown</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Комплект (3): Мана + 2347 2. Комплект (5): Мастерство света +38 3. Комплект (6): Вероятность двойного лечения +6% 4. Комплект (7): Лечение +347 5. Комплект (8): Жизнь +2093
<p>Внаюк_Убийца.png type unknown</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Комплект (3): Сила атаки +293 2. Комплект (5): Уклонение +24 3. Комплект (6): Меткость +40 4. Комплект (7): Сила атаки +438 5. Комплект (8): Шанс крит. удара +4.0%
<p>Внаюк_Защитник.png unknown</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Комплект (3): Жизнь +1753 2. Комплект (5): Защита +167 3. Комплект (6): Сила атаки земли +385 4. Комплект (7): Меткость +40 5. Комплект (8): Крит. уклон +4.0%
<p>Внаюк_Стрелок.png type unknown</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Комплект (3): Уклонение +17 2. Комплект (5): Жизнь +1768 3. Комплект (6): Меткость +40 4. Комплект (7): Сила атаки +429 5. Комплект (8): Крит. урон +28.0%
<p>Внаюк_Бард.png type unknown</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Комплект (3): Жизнь +1194 2. Комплект (5): Мана +2370 3. Комплект (6): Меткость +40 4. Комплект (7): Мастерство воды +42 5. Комплект (8): Крит. уклон + 4.0%

[Взнос_Вампир.png](#) type unknown **Вампир**

1. **Комплект (3): Жизнь +1342**
2. **Комплект (5): Сила атаки Тьмы +371**
3. **Комплект (6): Уклонение +25**
4. **Комплект (7): Меткость +40**
5. **Комплект (8): Сила атаки +608**

[На сайт игры](#) type unknown