

ПОХОД-ВЫЗОВ III

- Башня вечности
- Древняя гробница
- Загадки в Древней гробнице
- Шахта Темных Гномов
- Тенегорье мастеров

Башня вечности

file:///C:/Users/oldm/Desktop/unknown.png	
Тип:	Поход за снаряжением
Требуемый уровень:	75+
Награда:	Дар Видара , синее и зелёное снаряжение, достижения
Очки Бога Войны	25

Башня Вечности — поход, доступный игрокам, достигшим 75 уровня. Войти в него, как и во все прочие [походы за снаряжением](#) при помощи системы автоматической регистрации. Наземный же вход находится в Долине Богини в Великодоле.

Хорошей новостью для всех ненавистников пробежек с монстрами на хвосте: мелких монстров в этом походе нет вообще. Только боссы, только лут (если не считать мелких Круэлов, паучков на Паккаре, и сотни лоз на Терроне, то мобов совсем нет).

Здесь вы можете получить синие вещи, синие сетовые вещи и предметы для создания вещей из Десницы Штормов. О сетах мы поговорим ниже.

В отряде для поддержки у вас должен находиться [жрец](#) ветки «свет» и, желательно, [бард](#) ветки «свет» с умением воскрешения, ведь некоторые боссы заставят жреца сконцентрироваться на танкующем персонаже, а другие монстры могут запросто убить неосторожных сопатрийцев. На роль танка нужно взять [защитника](#) или достаточно хорошо одетого [воина](#), который сможет держать удар. Для нанесения урона вам сильно рекомендованы [маг](#) и [стрелок](#) ветки «взрыв». Последним в отряде может являться любой класс с высоким показателем урона по одиночной цели, будь то воин, [убийца](#), стрелок веток «душа» и «око» или [вампир](#), что полностью оправдывает себя, ведь в походе только боссы. Выбор последнего – исключительно ваш.

В походе вам пригодятся различные банки, питье и Легендарный эликсир из магазина «Дары Шалии», который несколько упростит поход.

Итак, вы вошли, постояли на пятачке земли над небом, пробафились, выпили и съели все, что вам было нужно, и всей группой одновременно впрыгнули в портал. А там вас уже ждался ... Круэлл.

Друг Азура

[file:bmvwWEJzB.jpg](#) unknown

Ящерка появляется сразу слева после того как проходите в портал в начале похода, естественно не всегда. Для выполнения квеста нужно убить первого босса - Воскресшего Круэлла и после не забыть сдать квест обратно Азу.

[file:3XaxN7Z33F.jpg](#) unknown

Первый босс: Воскресший Круэлл

[Круэлл.jpg](#) unknown

Ага, тот самый, прямиком из [Подземной тюрьмы](#) . Если ваша группа до этого убивала его там, справиться с ним и в башне Вечности не представит особого труда.

Его атакующие умения идентичны тем, что и в Тюреме:

- массовая атака по всей группе в комнате;
- атака по одному персонажу (внимание: повреждение от нее распространяется вокруг этого персонажа и может захватить сопартийцев).

Отличием Возрожденного является то, что он вызывает небольших миньонов, которые могут создать проблемы для жреца. Убивать их — задача стрелка и мага.

Итак, тактика предельно проста. Группа рассредотачивается, все бьют босса, массовики иногда переключаются на миньонов.

Круэлл может уронить случайные синие вещи и шлем одного из 75 сетов. Расправились с Круэллом — проход в следующую часть инстанса открыт.

Открытие сложного режима.

Если же каждый в вашей группе уже прошёл финальный сюжетный квест башни вечности, то у вас будет возможность открыть сложный режим. Для этого, после убийства Круэла пройдите дальше по дороге и вы увидите странного человечка с квестом. Взятие этого квеста отправит вас в сложный режим, где есть только 1 босс.

Опциональный босс: Медея, Воплощение боли

Рядом с выходом из зала, где был Круэлл, стоит НПС-змея. Поговорив с ней, вы можете вызвать колдунью Медею, опционального босса, и одного из троих ее приспешников, которого и нужно атаковать. Их шансы появления одинаковы, тактика убийства всех троих: «стой и пинай».

Давайте рассмотрим их умения:

Лич - Лик смерти

- выжигание маны всего отряда;
- массовое оглушение;
- массовое молчание;
- небольшая регенерация маны отряда рядом с Личем.

Из Лича, помимо случайных синих вещей, падает лезвие пустоты.

Червь - Шисс

Этот босс не представляет ничего необычного. Убить его очень легко. Из него, помимо случайных синих вещей, падает сияние вечности, материал для крафта.

Мужик с молотом - Воплощенная смерть

- выжигание маны всего отряда;
- оглушение случайного члена отряда.

Из этого босса, помимо случайных синих вещей, падает вихрь вечности, материал для крафта.

После убийства Медеи вам нужно подняться по дорожке наверх к следующему залу с боссом.

Второй босс: Аргазон – Бог войны

[Аргазон.jpg](#) or type unknown

С этим боссом начинаются сложности в прохождении похода. Что же он может? Вот такие неприятности:

- массовый урон с замедлением;
- вызов метеора, наносящего приличное количество урона по области на случайного члена отряда (чем больше сопартийцев стоит рядом с целью поражения, тем меньше урона по самой цели);
- фронтальная атака перед собой;
- вызов орбов.

Вызванные орбы — это улучшенная версия смерчей Докару Лунар из [Велькиана](#). Они будут хаотично двигаться вокруг босса, нанося всем, кого пересекают, 3000 урона в секунду и вешая дебафф на -10% от эффекта лечения, стакающийся до 5 раз. Будьте бдительны! (особенно если на вас летит несколько орбов)

Тактика убиения: Все члены группы становятся в одну точку, что бы никого не убило метеоритом, и передвигаются от орбов по мере необходимости. При появлении каждый орб имеет заданную траекторию движения, он движется по прямой, что проходит через босса, от одного края комнаты к другому. Так что сразу будет понятно куда передвигаться от орбов.

Аргазон может уронить случайные синие вещи и куртку или штаны одного из 75 сетов, 1% того что может выпасть фиолетовый рецепт Меч Бедствия, Сфера Бедствия, Туман Бедствия. Убили Аргазона, прыгаем через дыру в стене его зала и оказываемся в ущелье.

Третий босс: Пакарра – Богиня моря.

[Пакарра.jpg](#) or type unknown

У огромного паука, самого сложного босса в башне Вечности, есть две стадии боя. Первая стадия не вызывает особых трудностей у хорошо одетого и подготовленного отряда. Паучиха стоит на месте и использует следующие умения:

- фронтальное оглушение;
- отравление на 1000 здоровья;
- вызов пауков, которые вешают более сильное отравление.

Советы для первой стадии: старайтесь не попадать под плевки вызванных пауков и усиленно бейте босса.

Как только вы убьете монстра, закрывающего проход, вы увидите паучий кокон. А через несколько мгновений полная копия паучихи (или это возрождение?) появится из кокона. Теперь вам нужно порвать кокон и повергнуть босса. Снова.

Итак, чудовище может двигаться, продолжает фронтально оглушать и, что самое неприятное, регенерируется, пока цел кокон. Из кокона же будут часто появляться своры маленьких паучков. Если эти паучки проживут больше времени, чем им положено, они будут самоуничтожаться, оставляя на месте смерти фиолетовые круги. Любой персонаж, оказавшийся в таком круге, получает ужасающие 4400 урона в секунду, так что паучков нужно убивать любой ценой. Именно для этого в поход рекомендуется брать целых два персонажа с мощными массовыми атаками.

Сам босс так же имеет способность вешать 5-секундный дебафф на танкующего персонажа. Дебафф истекает — под персонажем появляется такой же фиолетовый круг. Танку придется много бегать.

Когда кокон будет уничтожен, дебафф начнет вешаться на любого члена партии случайным образом, а вы, наконец, сможете прикончить Пакарру.

Тактика на второй стадии: танк отводит босса как можно дальше от кокона и отряда, разворачивает спиной к отряду и ждет. Партия дамагеров с бардом во главе концентрируется на коконе, именно здесь больше всего пригодится взятый шестым ударник по одной цели. Жрец встает между боссом и коконом, поддерживая в живых танка и барда, по желанию еще подлечивая остальных. Все бегают от кругов чумы, как от огня.

Пакарра может уронить случайные синие вещи и сапоги или оплечье одного из 75 сетов. Убили босса, проходим прямо, не заглядывая в поворот налево.

Четвертый босс: Террон - Бог заустения.

 or type unknown

А этого красавца из дендропарка придется сначала призвать. Для этого достаточно разозлить его, умертвив 100 его Лоз. Лозы бывают трех видов, одни оглушают, другие вешают дебафф на увеличение урона, третьи просто толще и больше бьют. Уловка в этом, казалось бы, простом этапе в том, что за последний удар по каждой Лозе на игрока вешается стак дебаффа «Дикость». 30 стakov на одном игроке = смерть. Поэтому барду и жрецу не стоит добивать Лозы, а всем остальным быть осторожными и набрать не более 25 стakov или умереть перед самым боссом.

На стадии убийства Лоз один-два раза случайно может появиться Террон, оглашая имя того, на кого он нападет. Нападая, он наносит цели и всем, кто стоит за ней, урон на все здоровье, оставляя 1 ОЗ, при этом привязывая их на несколько секунд.

Сожгли 100 Лоз — появляется демоническое дерево. Помимо достаточно сильного урона и уже упомянутого умения оставлять 1 ОЗ босс умеет вешать на себя «Щит дикости». Нет, от этого умения не становятся неуязвимыми. Просто за каждый ваш удар на вас повесится стак «Дикости». А так как у вас уже имеется пара-тройка после этапа с Лозами, смотрите в оба. Любая ошибка — смерть.

Террон может уронить случайные синие вещи и перчатки или пояс одного из 75 сетов. Убили Террона, возвращаемся к развилке и идем в поворот налево с порталом. А там нас уже ждет старый знакомый. Прямо поход встреч какой-то.

Пятый босс: Шарлотта.

 type unknown

Ага, Шарлотта. Отравленная, сошедшая с ума, вырастившая пару сюрреалистичных отростков по бокам и с девизом «Мы лучший, новый мир построим!». Как и все остальные боссы, она обладает мощными массовыми умениями. Главный фокус Шарлотты — на 75, 50 и 25 процентах здоровья она объявит в чат имя случайного члена отряда и начнет за ним погоню. На время погони на нее не действуют «Провокации» защитника, и она не меняет цели в течение 15 секунд. Как только Шарлотта настигнет свою цель, она начнет наносить сильнейшие массовые удары по ней. Если босс нацелен на вас — лучше вам отбежать от партии и тихо умереть, либо использовать все классовые способности и навыки, которые помогут вам выжить, если таковые имеются.

Тактика убийства: Танк поворачивает босса спиной к остальным членам отряда и все спокойно бьют босса. В чате будут появляться сообщения "Познай мой гнев, <ник>!", не обращайтесь на них внимания, вам нужно сообщение где будет написано "Управляй своей душой <ник>!", тот кому она это сказала должен срочно начать бегать от нее по кругу, не давая себя догнать, и так всего 3 раза за все время убийства.

Шарлотта может уронить случайные синие вещи и оружие одного из 75 сетов. Убили Шарлотту? Поздравляю, вы завершили свой поход в башню Вечности.

Сложный режим.

Данный режим называют Лайт, Фаст, Хард. Он становится доступен после полного прохождения и выполнения квестов основной линейки. Чтобы попасть в этот режим, надо убить 1 босса затем пройти к НПС, который перенесет вас сразу к Финальному бою Шарлотте. Теперь Босс будет иметь 2 этапа.

Этап первый: бой ничем не отличается от того, что было на нормальном режиме, но когда хп Шарлотты достигнет 40-35%, она скрывается в портале и появляется уже в новом образе.

Этап второй: Шарлотта преобразовалась, и стала злее и сильнее. Фактически, это сложение способностей Паккары, Террона и Аргазона, со своими собственными хитростями.

Особые способности следующие:

- Периодический вызов паучков, которые, если проживут слишком долго, исчезают, образуя под собой лужи, идентичные лужам Пакары.

- Периодический призыв лоз, которые имеют тот же ассортимент и способности, что и лозы Террона.

- Каждый раз, когда вы будете снимать боссу 25% от максимального количества хп, она станет на минуту неуязвимой, вызвав при этом аддов, внешне похожими на аддов Аргазона, но вместо снижения скорости передвижения и уменьшения эффекта от лечения, на вас будет накладываться 5 минутный дебафф, уменьшающий вашу силу атаки и скорость передвижения на 10%, при этом он стакается.

- Самая страшная способность, это безусловно "Катаклизм". Перед тем, как кастануть его, вам сообщат, что возле одного из персонажей вашей группы появился меч. Его срочно необходимо выкопать ЗАРАНЕЕ назначенному человеку, и подождать, когда Шарлотта скажет, что до Катаклизма осталось 8 секунд. В этот момент необходимо использовать на ней меч. Если же этого не произойдет, то по всем пройдет очень большой урон.

Наградой за её убийство могут быть фиолетовые вещи (шанс невелик) и оружие, синие обычные и сетовые вещи, 2 кубка духа Вирси. Также после смерти босса появится НИП с наградой в виде квеста на 10 очков славы героя.

Бонусы сетов из башни Вечности.

Защитник:

- 2: ОМ +1604
- 3: Атака +334
- 5: Защита +174
- 6: ОЗ +2093
- 7: Меткость +40
- 8: Шанс крита +4%

Воин:

- 2: ОМ +1071
- 3: Атака + 336
- 5: ОЗ +2093
- 6: Уклонение +30
- 7: Крит. Урон +27%
- 8: Шанс крита +4%

Убийца:

- 2: Атака +268
- 3: ОЗ +1519
- 5: Меткость +40
- 6: Крит. урон +26%
- 7: Уклонение +31
- 8: Шанс крита +4%

Маг:

- 2: Атака +237
- 3: ОЗ +1140
- 5: Меткость +40
- 6: ОМ +2370
- 7: Атака +608
- 8: Крит. урон +29%

Стрелок:

- 2: ОЗ +1176

- 3: Меткость +40
- 5: Атака +412
- 6: Меткость +40
- 7: Крит. урон +27%
- 8: Шанс крита +4%

Вампир:

- 2: ОЗ +1227
- 3: Атака +302
- 5: ОЗ +1941
- 6: Меткость +40
- 7: Крит. Урон +27%
- 8: Шанс крита +4%

Жрец:


- 2: Мастерство Света +24
- 3: ОМ +2370
- 5: Эффект лечения +332
- 6: ОЗ +1854
- 7: Атака + 417
- 8: Крит Хил + 7%

Бард:

- 2: Меткость +39
- 3: Мана +2370
- 5: ОЗ + 1726
- 6: Атака +405
- 7: Эффект лечения +362
- 8: Крит Хил + 7%

[На сайт игры](#)

Древняя гробница


	
???:	???? ? ? ????????????
????????? ???????:	75+
?????????:	??? ?????, ?????????, ?????????, ????. ?????? 80 ??.
???? ???? ??????:	25

Древняя гробница - поход за снаряжением для игроков 75+, в котором можно получить снаряжение 77+ уровня с потенциалами (а так же фиолетовое оружие 80го уровня).

Попасть внутрь можно, как всегда, двумя способами - через НПС Осирис, что в Долине Триумфа, недалеко от Хоссингера, либо через систему авто-подбора отряда (Т).

Особенно жёстких требований к группе здесь нет. Обычно бывает достаточно наличия одного [жреца](#) в ветке свет, но если вы идёте в первый раз или не уверены в своих силах - лучше будет подстраховаться и взять [барда](#) в световой ветке, боевое воскрешение и массовый хил которые сложно переоценить. Кроме того очень желательно будет взять с собой одного или нескольких АоЕ-дамагеров. Пригодятся.

Во время похода старайтесь держаться вместе, все боссы во время битвы запечатывают все входы и выходы, кто не успел - тот опоздал.

 В гробнице вы можете встретить 5 боссов и 1 дополнительный босс, но если первые 5 из них вы найдёте без проблем, то для того, чтобы попасть к дополнительному нужно будет выполнить ряд условий. Если хоть одно из них не будет выполнено - дополнительного босса вам не видать.

И что это за условия, спросите вы?

Откройте свою книгу достижений, затем выберите раздел "Походы за снаряжением" -> "Императорская гробница", там вы найдёте 8 достижений, но нас интересуют только 5 из них:

- Пожирющее пламя
- Беспристрастность
- Отрешенность
- Защитник земли

- Решительность

[ИГ_Жадди.jpg](#)

Каждое из этих достижений относится к способу убийства одного из первых пяти боссов. Только если вы выполните условия всех пяти за один поход - вы получите возможность сразиться с дополнительным боссом похода.

Итак, оказавшись внутри, пробафавшись, прыгайте с колонны в сторону запада. В ближайшем зале будет несколько жуков. Это так, в качестве аперитива, не стоит воспринимать их всерьёз, обычно на них достаточно несколько AoE ударов.

Первый босс. Жадди

[ИГ_Жадди_звероформа.jpg](#)

Достаточно лёгкий, из особенностей следует заметить лишь превращение. Периодически Жадди будет обращаться то в звероформу, то обратно.

В звероформе у него значительно повышается атака и шанс крита, но снижается скорость перемещения.

[Достижение.png](#)

Достижение "**Пожирающее пламя**": убить Жадди в звероформе.

[ИГ_Зал_с_поваленной_колонной.jpg](#)

Последний подарок, который Жадди оставит вам после смерти - проклятие **мумии**. Всё остальное время пребывания в инстансе вас будут периодически атаковать мумии.

Перед атакой об этом обязательно сообщат с указанием ника члена группы, на которого мумия нападает. Этот игрок, и **никто другой**, в течение 30 секунд обязан убить появившуюся мумию, в противном случае он получит урон, примерно равный 90% его ОЗ и навесится пятиминутный дебаф, очень сильно уменьшающий здоровье.

После убийства Жадди переходите в следующую комнату и ищите поваленную колонну по левую сторону. Забирайтесь по ней и идите по коридору к следующей зале, где находится второй босс. Если у вас в группе достаточно хорошие AoЕшники, для скорости лучше собрать встречающихся мобов в один большой "паровоз" и разделаться со всеми разом перед убийством босса.

Второй босс. Чёрный копатель

[ИГ_Вопрос.jpg](#) Image of type unknown

Основная особенность этого босса - **загадки**.

Да, он знает сотню загадок!

В прямом смысле, действительно ровно сотню. Периодически он будет загадывать каждому из членов вашего отряда одну из них. К каждой загадке прилагается 3 варианта ответа, только один из которых верный. Если кто-то отвечает не верно - в наказание он получает стан на 20 секунд. Будет крайне неприятно, если им окажется ваш хилер, не так ли?

Поэтому настоятельно рекомендую до похода [ознакомиться со списком ответов](#).

[Достижение.png](#) Image of type unknown

Достижение "**Беспристрастность**": убить копателя до того, как он успеет задать 11й вопрос.

Дальше придётся немного вернуться. Помните комнату с поваленной колонной? Нужно сначала дойти до неё, а затем двигаться по направлению от комнаты с Жадди на запад. Прямо по курсу комната дьяволессы.

Третий босс. Дьяволесса

[ИГ_Дьяволесса.jpg](#) Image of type unknown

Стоит вам только тронуть эту прекрасную даму - она непременно позовёт двух своих подружек: Эллас и Самиан.

У ног каждой из них появятся круги разного цвета, круги обозначают радиус атаки. Каждая из девиц атакует только тех, кто в её радиусе, но как только хоть один игрок окажется за пределами всех трёх кругов, урон будет получать вся пати.

Каждая из подружек так же имеет шанс навесить (де)бафф на одного из членов группы.

- **Печать Эллас**
Увеличивает атаку персонажа, но так же увеличивает получаемый им урон.
- **Печать Садины**
Увеличивает шанс крита персонажа, но также увеличивает шанс крита босса по этому персонажу.
- **Печать Самиан**
Увеличивает крит.урон, тоже, как исходящий, так и входящий.

Все дебаффы не снимающиеся и стакающиеся. Помимо этого Дьяволесса кидает станы и замедления.

[Достижение.png](#) Image of type unknown

Достижение "**Отрешенность**": убить Дьяволессу пока живы Эллас и Самиан.

После убийства дамочек появится телепорт в более глубокие части гробницы. Если бежать вперёд - рано или поздно вы окажетесь в комнате с дырой в полу и шестью платформами - по три с обеих сторон. А так же этим товарищем, свисающим с потолка:

Четвёртый босс. Биггс

[ИГ_Биггс.jpg](#) Image of type unknown

Одна из неприятных особенностей этого босса состоит в том, что у него невероятно высокая защита. Почти все атаки будут наносить урон по единичке, посему, бить его следует другим способом.

Взгляните на платформы. Раз в несколько секунд на одной из них будет появляться ловушка, которую можно активировать и она нанесёт некоторый урон по боссу, почти как на Экзорцизме. Однако у каждой из ловушек рано или поздно появится ядовитое облако, попавшие в которое будут терять достаточно большое количество здоровья. Права промахнуться у вас так же нет, потому что упавший в пропасть умирает и воскресить его невозможно-придется вставать и бежать с начала данжа, Ж.персонажи могут быть перенесены М.персонажами через барьер с помощью действия "взять на руки". Или же можно переносить что Ж персонажей, что М персонажей действием "Парный Танец".

Босс так же призывает жуков, которые вешают дебафф на входящий урон от облака яда, а так же ускорение: всё, чтобы прыгать по платформам было наименее удобно.

[Достижение.png](#) Image of type unknown

Достижение "**Защитник земли**": убить Биггса, используя все шесть ловушек.

Убитый Биггс открывает проход в залу с главным боссом, Ругги. И пусть его имя не звучит особенно зловеще, так уж вышло, что он и есть тот самый Император, и вы вторглись в его покои.

Пятый босс. Ругги

[ИГ_Ругги.jpg](#) Image of type unknown

Итак, главный босс данжа, как того и стоило ожидать, бьёт больно, имеет достаточно здоровья... Но помимо этого у него в рукаве спрятано ещё несколько неприятных особенностей.

Самая несерьёзная из них - это дебафф на эффект лечения.

Помимо этого время от времени он будет погружать всех членов группы в длинный сон, но правда, всегда с предупреждением. Лучшая стратегия борьбы с этим сном - сразу после предупреждения забежать в лаву, она периодически наносит урон и годится на роль "будильника". Главное - не забыть выйти из лавы сразу после пробуждения.

[ИГ_Последний_телепорт.jpg](#)

И самая неприятная особенность Ругги - это то, что он призывает других боссов. С определённым интервалом по-одному через арку, в которую вошли вы, на подмогу Ругги будут приходить все другие боссы из гробницы, кроме Биггса (ему не повезло, нет ног), а так же Мэнтис Дзор из Каньона Фараонов (по истории он брат Ругги) и некто Бисли (при раннем появлении Дзора, необходимо переключиться на него и убить как можно скорее, из-за его дебафа "окаменение"). Но когда у Ругги останется около 10% ОЗ, сразу прибегут все, кто не успел, так что держитесь.

[Достижение.jpg](#) type unknown

Достижение "**Решительность**": Убить Ругги после того, как он успел вызвать как минимум четырёх боссов

Бонусный босс. Биггс

[ИГ_Биггс_ласт.jpg](#) type unknown

Итак, если вы выполнили условия всех пяти достижений, после убийства Ругги откроется портал в другую залу.

Оказавшись на большом плоском камне взгляните вниз. Там вас ожидает тот же Биггс, только не перевёрнутый и несколько усиленный.

Он, конечно, не обладает больше такой большой защитой, зато обзавёлся некоторыми другими неприятными особенностями.

[ИГ_Ральф.jpg](#) type unknown

Прежде всего, он тоже загадывает [загадки](#). Те же, что и копатель, но здесь неверный ответ или длинные раздумья могут стоить куда дороже. Биггс распыляет вам под ноги яд, который наносит достаточный урон, а так же очень долго не исчезает. Верной тактикой будет держаться вместе и двигаться от яда в одну и ту же сторону вокруг босса (обратите

внимание: когда босс называет чей-то ник, необходимо перейти на сторону, противоположную от команды, подождать, когда наложится облако яда, и вернуться обратно). Так же он призывает тех же жуков, что и его перевёрнутая версия, и вы ещё не забыли про мумий, они тоже в силе)

Ресурсы

После убийства босса вы сможете выкопать Иллюзорный камень и Блестящий кристалл для [особых кристаллов](#) для сопротивления стихиям. Необходим 6 уровень рудокопа. Роковой гриб можно выкопать сразу после убийства 1 босса, если пройти в следующий зал. Для этого необходимо иметь 7 уровень Травника.

Достижения

- Решительность. Убить Ругги.
- Зеркальное сердце. Убить именную мумию.
- Биггс. убить Биггса.
- Гений. Отгадать 10 загадок.
- Пожиряющее пламя. Убить Жадди.
- Отрешенность. Убить Дьяволессу.
- Беспристрастность. Убить Черного копателя.
- Защитник земли. Полное прохождение.

[На сайт игры](#)

Загадки в Древней гробнице

В походе "Древняя гробница " (75+) встречаются два босса, задающие загадки из нижеприложенного списка. Ответы всегда выдаются в случайном порядке. Здесь - правильный на первом месте. Советую прочитать **до** похода в данж, времени искать нужный ответ внутри не будет.

Итак, список:

1. Кого можно встретить в Башне Вечности и Храме Бедствий?
 - **Шарлотту**
 - Круэлла
 - Мориана
2. Как зовут мужа Шалии?
 - **Корвус**
 - Джейкоб
 - Мильвад
3. Где растет плюмерия?
 - **Замок Велькиан**
 - Цитадель ночи
 - Крепость Гренвиль
4. Как зовут нынешнего короля Хоссингера и всех окрестных земель?
 - **Остин Апелио**
 - Чарли Ризос
 - Барон Гхед
5. Как зовут главу Легиона Штормов?
 - **Дэзил**
 - Лунар
 - Сангур
6. Торговец Глинбур поможет снарядить экспедицию в джунгли. Где его можно найти?
 - **В Лагере беженцев**
 - В Солнцедоле
 - На Старой лесопилке
7. В Хоссингере есть таверна. Как зовут владельца?
 - **Чарли**

- Эмин
 - Цессин
8. Что используется в качестве начинки для знаменитой Булочки тоски?
- **Цветок кошмаров**
 - Мясо кошмара
 - Тлен и безысходность
9. Реджи Джонс скачет в сторону Гор Заката. В какую сторону указывает хвост его коня, когда он останавливается?
- **Вниз**
 - Вправо
 - Вверх
10. Как зовут мальчика, который весь день бегает по Хоссингеру с собакой?
- **Тимми**
 - Билли
 - Тилли
11. Как раньше называлась Вольная Гавань?
- **Крепость Гренвиль**
 - Форт Ротулор
 - Хоссингер
12. Какие монстры не нападают на острова Свободы каждый день?
- **Крокозавры**
 - Жабули
 - Ледозубы
13. Какое морское существо не обитает в водоемах Эйры?
- **Амфибия**
 - Белая рыбка
 - Хрустальная рыба
14. Сколько врагов обычно встречается на Вторжении древних?
- **61**
 - 60
 - 99
15. Какое зелье грез выгоднее всего пить на 49 уровне?
- **Васильковые**
 - Ромашковые
 - Розовые
16. Кто каждый день дает по 30 заданий?
- **Генри**
 - Рио
 - Мигель
17. Кого можно встретить в Шепчущем лесу?
- **Падших эльфов**
 - Жадных гномов
 - Развратных весперианок
18. Франгор, веспериан и гном решили помериться силами. В чем преимущество франгора?
- **Он самый тяжелый**

- Он самый красивый.
 - Он самый волосатый.
19. Что будет в будущем, но никогда не наступает в настоящем?
- **Завтра**
 - Любовь
 - Богатство
20. Кто создал мир Эйры?
- **Диос**
 - Ниос
 - Дзор
21. Кто ходит утром на четырех ногах, днем на двух, а вечером на трех?
- **Человек**
 - Жабуль
 - Рак-сундучник
22. Ночью меня тянет к свету, но он же меня убивает. Кто я?
- **Мотылек**
 - Жрец
 - Солнце
23. Я бегаю, прыгаю и плаваю, но не дышу. Кто я?
- **Нога**
 - Лягушка
 - Змея
24. Меня можно выразить без слов. Кто я?
- **Молчание**
 - Злость
 - Гнев
25. Огонь меня рождает, а воздух убивает.
- **Дым**
 - Камень
 - Стекло
26. Сколько лапок у 30 лягушек?
- **120**
 - 60
 - 30
27. Меня можно потерять, но я никуда не денусь.
- **Голова**
 - Душа
 - Разум
28. Каждый день этот бородач бегаёт по дорогам Долины триумфа.
- **Эган**
 - Генри
 - Хэндалф
29. Вокруг полно, а в карман не положишь.
- **Воздух**
 - Золото
 - Огонь

30. Когда тепло я бегу, а похолодает – стою.
- **Вода**
 - Туман
 - Земля
31. У кого одна нога, да и та без башмака?
- **Гриб**
 - Пират
 - Зонтик
32. Неважно сколько меня рисовать, количество всегда одно.
- **0**
 - 1
 - 2
33. Сколько раз ни умножь, всегда будет одно число.
- **1**
 - 0
 - 2
34. Смотришь на меня, а видишь себя.
- **Зеркало**
 - Друг
 - Книга
35. $35235 \cdot 173 = ?$
- **40655**
 - 41813
 - 40336
36. Рождаясь в муках, я долго не живу.
- **Слеза**
 - Душа
 - Одежда
37. Короли склоняют передо мной голову, но власти у меня нет.
- **Парикмахер**
 - Он был фермером
 - Обезьяна
38. Я с тобой, пока ты один.
- **Одиночество**
 - Пища
 - Свет
39. Кого не победит даже самый сильный воин?
- **Старость**
 - Страх
 - Дракона
40. Где нет ни севера, ни запада, ни востока?
- **Северный полюс**
 - Ядро планеты
 - Южный полюс
41. Что месяц видел, а солнце взяло?
- **Роса**

- Дождь
 - Ветер
42. Что нужно колдунье, домохозяйке и родителям непослушного ребенка?
- **Метла**
 - Лошадь
 - Ковер
43. Даже смелые воины дрожат в моем присутствии.
- **Мороз**
 - Демон
 - Дээил
44. Сколько божеств обитает в Башне Вечности?
- **4**
 - 7
 - 13
45. У меня с рождения одно имя, но на работе я могу быть кем угодно. Кто же я?
- **Актер**
 - Фермер
 - Правитель
46. В котле огра один человек варится 4 минуты. Сколько времени потребуется, чтобы сварить четверых?
- **4 минуты**
 - 16 минут
 - 8 минут
47. От чего умирают франгоры?
- **Бой без напарника**
 - Из-за собственного упрямства
 - У них по две жизни
48. Я могу ползти, могу замирать или летать, но никогда не останавливаюсь. Что же я?
- **Время**
 - Колесо
 - Птица
49. Какие существа живут на Алых рифах?
- **Наги**
 - Водяницы
 - Черепахи
50. Какой класс доступен только ликанам и весперианам?
- **Жнец**
 - Швец
 - Душегуб
51. На Дороге в Ад вы не встретите...
- **Чертенка**
 - Принцессу
 - Цербера
52. Какой профессией нужно владеть, чтобы поймать Хрустальную акулу?
- **Укротитель**
 - Рыболов

- Ювелир
53. Что это за место, на котором ты сидеть не можешь, а другие могут?
- **Твое плечо**
 - Жерло вулкана
 - Морское дно
54. Как можно удержать воду в продырявленной емкости?
- **Заморозить воду**
 - Применить магию
 - Нагреть емкость
55. У меня есть 8 яблок и 10 друзей, которых я хочу угостить. Как мне разделить яблоки поровну?
- **Сделать яблочный сок**
 - Выбрать близких друзей
 - Разделить яблоки на части
56. У какой расы нет женщин?
- **Франгоры**
 - Ликаны
 - Гномы
57. Руны какого цвета нельзя вставить в ячейку черного цвета?
- **Белые**
 - Красные
 - Желтые
58. Что мы делаем в первую очередь, когда просыпаемся?
- **Открываем глаза**
 - Чистим зубы
 - Встаем с постели
59. На улицах какого города можно найти главы легендарного Гептамерона?
- **Хоссингера**
 - Города торговцев
 - Эльдарама
60. Их главное оружие - песни и танцы. Кто они?
- **Барды**
 - Душегубы
 - Вампиры
61. Сколько червей неприятней всего обнаружить внутри яблока?
- **Половину**
 - Один
 - Три
62. Есть слово, которое все читают неправильно. Что это за слово?
- **Неправильно**
 - Правильно
 - Нет
63. Какой предмет не увеличивается, если рассматривать его в лупу?
- **Угол зрения**
 - Книга
 - Стол

64. Никогда не знаешь, когда пригодится этот предмет. Что это?
- **Гроб**
 - Ножницы
 - Лекарство
65. Убив это существо, ты зачастую проливаешь собственную кровь. Кто это?
- **Комар**
 - Гоблин
 - Зомби
66. Ты можешь дотронуться до этой части тела только левой рукой. Что это?
- **Правая рука**
 - Левая рука
 - Туловище
67. Какую церемонию священник не может провести лично?
- **Свои похороны**
 - Свадьбу
 - Обряд экзорцизма
68. Во что не может превратить своего соперника маг?
- **В десятичную дробь**
 - В летучую мышь
 - В гремлину-воина
69. Чарли – великий сплетник. В какой из месяцев он говорит меньше?
- **Февраль**
 - Март
 - Декабрь
70. Какой самоцвет поможет чаще попадать в цель?
- **Орлиный глаз**
 - Победит
 - Диоптрий
71. Сколько будет: $1*1+1*1$?
- **2**
 - 4
 - 6
72. Что сделал Дзор, когда одной ногой вступил на территорию Эйры?
- **Поставил вторую ногу**
 - Начал завоевание
 - Произнес речь
73. Как много оберегов может носить на себе один персонаж?
- **Два**
 - Один
 - Семь
74. Какой предмет может быть размером с песчаного быка, но ничего при этом не весить?
- **Его тень**
 - Большой камень
 - Финиковая пальма

75. На Карнавале кошмаров было расставлено 10 свечей. Четыре из них задули. Сколько свечей осталось?
- **Десять**
 - Четыре
 - Шесть
76. Ганс поймал на Озере Богини крабов, но не смог их съесть. Почему?
- **Они убежали**
 - Они заколдованы
 - Они ядовиты
77. Что франгоры носят не на руках, а на плече?
- **Гномочек**
 - Браслеты
 - Перчатки
78. 11 октября – день рождения Морина. Что будет 11 ноября?
- **Морину будет месяц**
 - Праздник лета
 - День независимости
79. Чем советует воспользоваться Первосвященник Соларина, чтобы потолковать с ним?
- **Мечом**
 - Громкой флейтой
 - Молитвой
80. Какому мастерству невозможно обучиться в мире Эйры?
- **Актерскому**
 - Огня
 - Тьмы
81. Чем нельзя накормить ни одного питомца?
- **Шоколад**
 - Яблоко
 - Кукуруза
82. Меня берут с собой, когда на улице идет дождь. Что я такое?
- **Зонтик**
 - Губка
 - Сумка
83. На чем сидит гремлин-боец?
- **На шее другого гремлина**
 - На корточках
 - На пороховой бочке
84. Каким показателем не обладает персонаж?
- **Духовность**
 - Терпение
 - Вера
85. Какое растение можно найти на дне Изумрудного озера?
- **Водоросли грез**
 - Кактус
 - Скеллу-людоеда

86. У меня нет ни формы, ни голоса. Меня никто не видел, но слышали многие. Что же я такое?
- **Эхо**
 - Призрак
 - Закат
87. Мое вчера – это завтра среды, мое завтра – это вчера воскресенья. Какой я день недели?
- **Пятница**
 - Четверг
 - Понедельник
88. Каким предметом можно восстановить прочность снаряжения?
- **Гномий молоток**
 - Эльфийский мушкет
 - Ликанья дудка
89. Если я оставлю под дождем железный меч, он поржавеет. А что случится с золотым мечем?
- **Его украдут**
 - Он тоже поржавеет
 - Я не знаю
90. Что может решить любую загадку?
- **Ответ**
 - Мана
 - Энциклопедия
91. Этот человек родился у твоих родителей. Но это не брат. Кто это?
- **Сестра**
 - Старший брат
 - Младший брат
92. Что может увеличиться наполовину в перевернутом состоянии?
- **Цифра 6**
 - Песочные часы
 - Лестница
93. В каком случае яд из бутылки не причинит людям вреда?
- **Яд не примут**
 - Яд испортился
 - Яд поддельный
94. Какую деталь одежды может подарить своей девушке выполняющий задание парфюмера?
- **Тонкий платок**
 - Весеннее платье
 - Ушки красотки
95. Какие два цветных кристалла в Мерцающей низине нужно соединить, чтобы получить большой зеленый?
- **Зеленый + зеленый**
 - Синий + желтый
 - Красный + синий

96. Какому цветку, произрастающему в Чаше сна, дала свое имя одна из богинь мира Эйры?
- **Иллифин**
 - Шалейфей
 - Ниосок
97. 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21... Какая цифра идет дальше?
- **34**
 - 48
 - 25
98. Если убить в Мирной долине скарабея, элементаря и хнума, то может появиться она.
- **Милозубка**
 - Чаровница
 - Боевая лама
99. День рождения Капитана Шарлотты - 20 мая. Когда она праздновала свой день рождения?
- **Каждый год**
 - В прошлом году
 - В 1999 г.
100. Кто дарит розы у фонтана в Хоссингере?
- **Сара**
 - Хлоя
 - Эрни


Шахта Темных Гномов

Шахта Тёмных гномов - поход для игроков 75+ уровня. Отличается от привычных нам походов своей нестандартностью. Данж служит местом для предметов для закаливания снаряжения. Здесь нам предстоит победить 4-х боссов, обычных мобов встретится совсем немного. В данном руководстве мы расскажем, как пройти данный поход и получить за него все достижения. За ежедневный квест можно получить 50 очков Бога Войны и [Дар Видара](#).

- Крайне желательно наличие [приста](#) в отряде, хорошим бонусом будет [бард](#) в любой ветке, остальные - 4 ДД на ваш вкус;
- Желателен хотя бы один член отряда с опытом прохождения данжа.

Первый босс. Син.

Отряд появляется в начале данжа, проходит обычные в таких случаях процедуры: баффы/призыв петов и т.д. и начинается путь по шахте. Первый босс находится совсем недалеко от входа, по пути к нему нужно убить нескольких мобов. Итак, первый босс **Син**.

 Наше внимание сразу привлекает площадка с эдакими круглыми “люками”, да, она здесь неслучайно. Сам босс обладает огромной защитой, поэтому если мы начнем бить его “по старинке”, то времени на него у нас уйдет немало. Как только мы начинаем дамажить босса, рандомно из люков на площадке вырывается столп пламени. Если поставить босса в это пламя, его защита начнет ослабевать, что будет видно в линейке дебаффов босса. На боссе также появляется дебафф “Плавящаяся броня”, который настакивается. Он не только снижает защиту Сина, но и возвращает вам часть урона - то есть бить босса нужно аккуратнее, помните, чем больше слоев настакалось у дебаффа, тем больше урона вам вернется. Периодически Син сбрасывает все стаки, кидая на всю пати головокружение, от которого не спасает даже бабл водного барда.

В столбе пламени лучше не стоять, так как по персонажу проходит урон в 10 000 хп.

Для получения достижения за босса нужно убить его с 15-ю стаками Плавящихся доспехов.

Второй босс. Мать оборотней.

Проходим под свод небольшой пещеры и далее видим вертикальный спуск в глубины шахты. Чтобы туда добраться, мы воспользуемся неким подобием тележки, которые мы найдем рядом со спуском. Оказавшись внизу и пробежав немного вперед, видим развилку. Если мы пройдем прямо, увидим зеленый газ, заполонивший собой пещеру - газ отнимает по

10к ОЗ - пройти через него невозможно. Так же в Шахтах не работает тот же фокус, что с газом на Ярмарке , а-ля взял девушку на руки и побежал. Помните развилку?

[file_tLXX3TCX1j.png](#) unknown Если свернуть на ней налево, то можно найти экзоскелет робота, охраняемого несколькими мобами. Если один из членов отряда запрыгнет в него, то получит возможность рассеивать яд. При активации робота появляется отдельная панель навыков: мы, например, можем рассеивать яд, отхиливаться, выпрыгнуть из робота. Итак, член отряда, ставший роботом, расчищает путь остальным. Будьте внимательны - через какое-то время газ появится вновь, поэтому лучше бежать кучно всем и сразу. Собственно, перейдя небольшой мост, мы оказываемся перед вторым боссом. Здесь у нас два варианта действий: оставить одного члена отряда в работе, чтобы тот рассеивал газ, который босс будет распылять, либо попробовать бить без него. Панель скилов робота выглядит так:

[Интерфейс_робота\(шахты\).png](#) unknown Выгодное отличие этого босса от первого - не нужно его куда-то водить. Особая черта босса - случайно он превращает одного из членов отряда в огромный гриб. Вы думаете гриб будет стоять просто так? Вовсе нет! У человека-гриба есть ряд важных дел:

1. Он может атаковать босса навыком "Атака ядом";
2. Он может баффать участников отряда своим навыком под цифрой 2 (однако важно помнить, что баффать сапоги можно не чаще, чем раз в 30 секунд - при повторном баффе в течение 30-ти секунд персонаж умирает);
3. Выйти из гриба до того, как истечет одна минута. Да, как и все прекрасное, пребывание в форме гриба не вечно - на все-про все нам дается одна минута. Если не выйти из грибоформы в указанный срок, персонаж умрет.

Обязательное условие для выхода из гриба - ОЗ персонажа в грибе должно быть ниже 50%. Достичь этого эффекта можно кидая на сапоги тот самый баф под номером 2. Он, помимо всего прочего, ещё и снимает 20% ОЗ грибо-человеку, поэтому главной рекомендацией при прохождении данного босса является правило не использовать массовые хилящие скиллы (Ангельская песнь, Провидение у жрецов, Песнь омовение у бардов и т.п.). Панель скиллов гриба выглядит так:


[Интерфейс_гриба\(шахты\).png](#) unknown

Если вы проходите босса без робота, то перед выходом из гриба удостоверьтесь, что вы стоите не в ядовитом газе - помните, что при возвращении в нормальный вид у вас будет пониженное хп.

Достижение за этого босса можно получить в случае, если при его прохождении никто не умрет.

Что делать с третьим боссом? Ответ один - бежать! Ну да обо всем по порядку.


Третий босс.

 Как только мы уьем Мать оборотней, недалеко, около ворот появится НПС, Расс Медеплав. Стоит с ним поговорить и (о, Ниос!) он превращается в кого? Правильно! В гигантского гриба. На счастье ворота тоже открываются и мы спасаемся бегством в глубины шахты. Используем по возможности ускорялки и добегает до, как ни печально, завала. В начале нашего марш-броска нас предупреждают о том, что завалы будут, более того, говорят нам о том, что выделить их можно только кнопкой Tab. Так что бодро колупаем завал (можно для этого призвать петов) и двигаемся дальше. Колупаются завалы автоатакой, любой урон, проходящий по ним будет равен 1хп. Не забываем делать все быстро, так как босс нас преследует. После победы над несколькими завалами мы попадаем в небольшое помещение со странным агрегатом на полу. Если вам удалось оторваться от босса, то можно расслабиться и просто ждать, когда он заглянет на огонек, однако если он уже близко, то стоит использовать прибор (он называется "Очистная машина") и ждать, пока он не очистит нашего гнома и не вернет его к нормальному виду. Рядом появится сундучок с заслуженной наградой за побег в шахту.

Маленький совет: если босса бить скиллами, то очистка пройдет гораздо быстрее.

Четвертый босс.

Он находится совсем недалеко. Проходим по коридору и вот он, красавец, сферический гном в вакууме. Сравнить его можно с потолочным Бигсом из [Древней гробницы](#). Помните такого? Можно сказать, что это слегка усложненная его версия. Подойти к нему нельзя, маги и стрелки могут его поджечь - на этом все. Убивается босс бомбами, которые появляются у стен помещения. Бомба при взятии появляется в инвентаре (лежит там не более минуты), затем в таргет берется босс, и жмем ПКМ на бомбе в сумке - ОЗ босса постепенно уходит. После взятия бомбы на персонаже будет откат на повторное её взятие в течение 30 сек.

 Периодически в комнате будут появляться мобы - просто так их не убить - у них гигантский показатель уклонения. А кусаются они весьма и весьма больно. Для избавления от мобов нужно использовать вентиль газа бешенства - в течение 30 секунд в комнату будет подаваться волшебный газ, увеличивающий вашу меткость на 5000 единиц. Так же после появления мобов вешается дебаф на 30 сек снимающий по 2.5к ОЗ. Однако после использования вентиля один и тот же персонаж не может повторно его использовать в течение пяти минут. Важно помнить - во время подачи газа нельзя использовать бомбы. После убийства босса получаем заслуженную награду. И на этом все - данж пройден.

[На сайт игры](#)

Тенегорье мастеров

Описание

Новый поход Тенегорье мастеров предназначен для шести персонажей с уровнем 80+. Карта похода совпадает с частью карты локации "Свободные острова". В процессе его прохождения можно получить достижение за убийство боссов, 30 очков Бога Войны, а также [Дар Видара](#).

Прохождение

[Пристань 0.jpg](#) type unknown

В поход можно зайти через НПС или, так же как и в любой другой, через систему автоподбора игроков (клавиша T(англ.)).

После того как прошла успешная регистрация, все игроки оказываются в начале похода на пристани. Двигаясь по тропинке вверх и по пути уничтожая попадающихся монстров, доберетесь до первого босса.

Первый босс

Метатель топоров Лугин

[Метатель_топоров.jpg](#) type unknown

Периодически рядом с боссом будет появляться летающий топор, о появлении которого он сообщает в общий чат. В тексте сообщения содержится подсказка о том, что вы должны избегать попадания под топор. Топор наносит большой урон каждую секунду всем, кто оказался в зоне поражения. Поэтому персонажам с небольшим количеством ОЗ лучше под него не попадаться.

Для получения Достижения , нужно убить босса в течение 30 секунд после появления первого топора. Сделать это довольно сложно, т.к. требуется большое количество урона.

Убив Метателя проходите по тропинке до второго босса, по дороге уничтожайте попадающихся монстров.

Второй босс

Одержимый шаман

[Одержимый шаман.png](#)

[Столик.png](#) or type unknown

Перед тем как приступить к этому боссу, необходимо провести небольшую подготовку. Справа по тропинке увидите небольшой домик и стоящий перед ним столик. На нём лежит "**Чистейшая вода**", необходимо набрать её. Максимум на одного персонажа берется три бутылка, но их можно передавать другим персонажам. Таким образом, поднимая воду по три штуки и передавая их одному персонажу, можно набрать её сколько угодно. Вода понадобится для того, что бы заливать ею вазы, которые будут появляться вокруг босса.

[file:50P1hwRVp.png](#) unknown

Сам по себе этот босс, так же как и первый, никаких сложностей не представляет. Нападаете всей толпой и убиваете. Желательно, что бы один человек (самый слабый в пати) занимался заливанием водой появляющейся вазы. Если не сделать это вовремя, из неё будет выброшен яд, наносящий довольно ощутимый массовый урон, который к тому же отравит всех, кто попадет под атаку. О появлении очередной вазы босс предупреждает сообщением в общий чат. Вазу необходимо выделять клавишей **Tab** и затем использовать воду из рюкзака.

Если все сделать правильно и ни одна ваза не выпустит яд, будет получено **достижение**. Продолжайте двигаться по тропинке убивая попадающихся мобов.

Третий босс

Узел магии

[Узел_магии.png](#) type unknown

Как и предыдущие два, этот Босс не обладает никакими особо примечательными навыками. Проблему тут могут составить появляющиеся вокруг босса mobs "**Узел злого духа**" и "**Узел отбросов**". Если убить достаточное количество мобов "**Узел злого духа**" на боссе появится дебаф, увеличивающий урон по нему и окружающим его мобам. С одной стороны это хорошо, но, если убить "**Узел отбросов**", Босс восстановит себе ОЗ на количество ОЗ убитого моба. Кроме того, мобов появляется вокруг тоже немало. Через некоторое время

мобы пропадают.

Для получения **Достижения** необходимо убить босса так, что бы он ни разу не восстановил свои ОЗ.

Совет: Лучшим вариантом для получения Достижения, будет наагривание мобов без убийства. Один **АОЕ** персонаж встает вплотную к боссу, и как только появляются мобы, дает одну **АОЕ** атаку, после чего просто бегаёт вокруг босса, водя с мобами своеобразный хоровод. Остальные персонажи не используют **АОЕ** атаки совсем. Такой способ может оказаться более долгим, но зато и более надежным. Если же это достижение в отряде уже есть у всех, и стоит задача просто убить босса как можно быстрее, можно убивать мобов "Узел злого духа", стараясь при этом не убить "Узел отбросов".

Идем дальше, как обычно убиваем попадающихся по дороге монстров.

Четвертый босс

Ведьма далекого моря

[3F3F3F_3F3F3F3F_3F3F.jpg](#)

На подходе к боссу вам попадетсся небольшое селение, в центре которого стоит **Ящик со снарядами**. Необходимо запастись снарядами перед тем, как идти дальше. Максимум можно взять десять снарядов. Берутся они сразу по пять штук за один клик. Подойдя к месту, где должен быть Босс, вы обнаружите, что его там нет. Вместо этого начнут появляться монстры "Пленный пират" и "Могучий дух бездны" в больших количествах (очень похоже на убийство лоз из полного прохождения "**Башня Вечности**"). Для того, чтобы призвать босса, необходимо уничтожить сто мобов. ДД классам, не обладающим **АОЕ** атаками, лучше сесть на пушки и уничтожать мобов из них. Пушка обладает следующими навыками:

- **Взрыв тьмы** - Наносит цели и окружающим существам большое количество урона, игнорирующего защиту. Расходуется одна "Адская бомба" (навык № 1).
- **Взрыв духов** - Наносит цели и окружающим существам небольшое количество урона и существенно снижает их защиту (навык № 2).
- **Спешиться** - Выход из пушки (навык № 3).

О количестве уже убитых мобов сообщает надпись. Когда все мобы уничтожены, появляется, собственно, сам Босс. В отличие от предыдущих боссов, этот обладает активными навыками. Он периодически притягивает персонажей к себе и через некоторое время наносит сильную **АОЕ** атаку. Желательно отбегать от босса сразу после того, как вы как были притянуты. Это сэкономит нервы

[жрецу](#) да и вам самим.

P.S. Существует маленькая хитрость, чтобы босс не притягивал: достаточно встать за маленький заборчик (подходит только для дальников). И тогда хилу будет значительно легче, т.к. хилить надо будет только танка.

Для получения **Достижения** нельзя использовать пушки при убийстве босса и мобов.

Награды

[Кобальтовая руда.jpg](#)

В процессе прохождения можно выкопать **Кобальтовую руду** (требуется [Рудокоп](#) 6 лвл.).

С боссов, после их смерти, падает синее сетовое снаряжение на случайные Классы для уровней 80+.

Общим условием для получения достижений является **большое количество урона**, наносимого по боссу (похоже на [Десницу штормов](#)).

Успехов в прохождении.

[На сайт игры](#)