

# ВЫЗОВ

Походы для групп игроков в составе 6 человек для получения разнообразных наград и очков за прохождение испытаний


- Поход-вызов I
  - Маяк
  - Велькиан
  - Врата Бездны
- Поход-вызов II
  - Окрестности склепа
  - Склеп предков
  - Подземная тюрьма
- Поход-вызов III
  - Башня вечности
  - Древняя гробница
  - Загадки в Древней гробнице
  - Шахта Темных Гномов
  - Тенегорье мастеров
- Колесо судьбы
  - Алые сумерки
  - Охотничьи уголья Фишера
  - Мерцающая низина
  - Битва за Аврору
- Случайный разлом
  - Разлом
  - Разлом: Песчаная гробница

- Десница штормов

# ПОХОД-ВЫЗОВ I

# Маяк

## Описание

 Маяк - это довольно сложный поход для новичков, которые впервые попали в него. Во время похода вам придется пройти 6 **боссов** (на карте отмечены красными звездочками), победа над которыми принесет вам синее **снаряжение** 30 уровня, Знаки рыцарей Львиных сердец, которые можно обменять на части **комплекта героя-новичка** (подходит для персонажей 30-60 уровней) и большое количество звездных осколков, предназначенных для улучшения этого снаряжения. С мобов, которых вы встретите по пути от босса к боссу также падают звездные осколки

## Прохождение

 unknown

В случае если ваш уровень персонажа мал (30+), а уровень прокачки оставляет желать лучшего, то следует выполнять следующие рекомендации:

- Рекомендуется наличие в отряде целителя - **Жрец, Бард, Вампир**;
- Рекомендуется наличие в отряде танкующего персонажа - **Защитник, Воин, Жнец**;
- Рекомендуется наличие в отряде персонажей дальнего боя и наносящих АОЕ урон - **Маг, Стрелок, Душегуб**;
- Перед походом почините снаряжение, запаситесь банками ОЗ и ОМ;
- Всегда убивайте мобов ДО подхода к боссам.

Выполнив вышеперечисленные рекомендации, вы значительно повысите шансы успешного прохождения похода.

Начинаете поход вы в крепости, где можете взять дополнительный квест у НПС Кук. Как только вы выходите из крепости, поворачивайте направо и идите, до забора где стоят 2-3 НПС. Первый это Нифур, а второй Измир. Также может появиться ещё один НПС - Ящерка Азу. После вы поднимитесь по холму и, обойдя стоящее перед вами дерево, справа пройдите мимо пиратов, чтобы не привлечь их внимание на себя.

## Первый босс - Рид Толстяк

[Рид Толстяк.jpg](#) File unknown

После того, как пройдёте по небольшому мостику либо раньше, в зависимости от скорости вашего прохождения, вы встретите блуждающего первого босса - **Рида Толстяка** (это большая акула в костюме с якорем).

Во время боя он кидает массовый фронтальный стан, поэтому танку стоит отвернуть его от пати. После убийства босса нужно подняться на башню справа и, поднявшись наверх, прыгнуть на холм в сторону стены на горе. Далее вы можете бежать вверх, где увидите камень. Прыгайте на него и отходите к дальнему краю, через некоторое время "паровоз" мобов отагрится. **НО!** Будьте внимательны и не свалитесь с обрыва. Тогда вам нужно будет очень долго выбираться по правому краю от камня, если стоять к нему лицом. Если вы не упали, то спрыгиваете с камня к лежащему дереву и дальше поворачиваете направо (если у вас есть квест "Спасение", где нужно найти **Кэрл**, то идите налево). Пройдя через пещеру, можно взять дополнительный квест **Старшего помощника Тонни**, где нужно будет спасти товарищей за его спиной, убив мобов. После выполнения вернитесь к нему взять квест на уничтожение 5-ти пушек.

## Второй босс - Удди Дерик

[2012-04-01\\_18-51-13.jpg](#) File unknown

Пройдя по краю берега вы увидите корабль, на котором находится второй босс - **Удди Дерик**. Он использует отражение урона в момент крика в чат: "Вращаю кинжал", отряду стоит прекратить его бить на несколько секунд в этот момент. Убив его, возвращаетесь на берег и идёте дальше. После убийства этого босса открывается телепорт из форта (место респа) на корабль, где он обитал.

Маленький совет. В процессе прохода к этому боссу пати неизбежно собирает "хвост" из заагранных мобов. Настоятельно рекомендуется уничтожить их, либо по выходу из пещер, либо на маленьком островке перед кораблем Дерика. Бросаться в атаку на босса, имея за спиной хвост из заагранных мобов - это не самая лучшая идея.

На берегу можно встретить **Волновых крабов** - это довольно сильные mobs. Убийство 10 Волновых крабов необходимо для [достижения](#).

## Третий босс - Уцци Поджигатель

[Поджигатель.jpg](#) File unknown

Далее можно пойти в пещеру, свернув направо, там, пройдя по туннелю, вы найдёте третьего босса - **Уцци Поджигатель**. Он является необязательным боссом. Во время боя на площадке возле него появляются поля с различными дебафами.

Выйдя из пещеры, идите прямо к Маяку. Чтобы добраться до него, нужно плыть. Внимание, глубокие воды дают дебаф на продолжительное снижение здоровье, поэтому ищите самое узкое место в проливе, чтобы быстрее его преодолеть. Всех мобов, пойманных на берегу, стоит убить до выхода в море. В воде не опускайтесь ко дну, там сидят крабы, которых убивать под **дебафом** будет трудно.

Не обращая внимания на пиратов на пороге маяка, пробегайте к лифту в стене, поднимайтесь наверх.

## Четвёртый и пятый боссы: Катрина и Чарльз

[Двое.jpg](#) found or type unknown

Когда вы окажетесь на мосту, то встретите четвёртого и пятого босса - **Катрина Бруни и Чарльз Деллос**. Первой нужно убить девушку-босса, потому что у нее сильное АОЕ. Возможна такая тактика: танк держит на себе Чарльза, в то время, как остальные будут заниматься Катриной.

Боссов обычно вытягивают из залы, в которой они стоят. Они неразлучны, поэтому можно сагрить одного и вести к пати обоих. Пиратов, находящихся в зале, обычно не убивают.

## Шестой босс - Одноногий Джек

[Джек.jpg](#) found or type unknown

Далее по лестнице нужно пробежать ещё выше, до следующего лифта, который перенесет вас в зал, где вы встретите финального босса - **Одноногий Джек**. Сражаясь с ним, важно, чтобы один из игроков вовремя срывал мобов, которых будет призывать босс, иначе они будут мешать **хилу**. После смерти Джека все мобы сразу исчезнут.

Наградой за труды будет много доспехов ф 30+.

Можно подниматься выше и выходить из маяка.

На островке, на котором расположен Маяк водятся мини-боссы Крабы, убийство которых дает возможность поймать Душу Краба.

## Ресурсы

После убийства Джека у одной из колонн за его спиной появится светлая руда Облака Воспоминаний. Из нее можно добыть Белый камень и Серебристый хрусталь. И тот, и другой понадобятся для изготовления **особых кристаллов** для сопротивления всем стихиям, кроме Земли и Света, 1 уровня. Для добычи достаточно иметь профессию **Рудокоп** 1 уровня.

По пути следования к финальному боссу в Маяке растет **Огненно-красный лотос**, для его добычи необходима профессия **Травник** 3 уровня.

## Квесты

1. **Погасшие огни маяка** - квест выполняется посредством убийства финального босса.
2. **Освобождение Кэрл** - квест "Спасение".
3. **Поиск Катерины** - этот квест сменится на другой "Предатель" - вам нужно будет убить Катерину (4-ый босс) и Чарльза (5-ый босс).
4. **Гнев Крестьян** - требуется убить Рида Толстяка (1-ый босс).
5. **Спасение** - нужно найти Принцессу Каролину (местоположение в описании).
6. **Белый носок** - иногда рядом с 2-мя NPC появляется Ящерка Азу которая просит найти свой носок. Найти его можно убивая пиратов.
7. **Помощь** - после выхода из пещеры, вы увидите NPC Тонни, у него можно взять квест на спасение его товарищей стоящих у него за спиной. Выполнение простое: просто убейте пиратов. Чтобы завершить, поговорите со спасёнными.
8. **Пушки** - тот же самый Тонни просит уничтожить 5 пушек. Пушки вы увидите сразу, они разрушаются с одного удара.

## Ящерка ищет белый носок

Азу появляется редко и стоит возле нпс который вначале похода, слева от крепости. Для его выполнения нужно убивать мобов по всему маяку (может выпасть как в начале так и в конце похода) и выбить квестовый предмет - белый носок. Затем вернуть его Азу, можно сделать после завершения похода в остаточное время.

## Достижения Маяка

- Вечное блуждание. Посетить Маяк 1 раз.
- Вечное блуждание. Посетить Маяк 5 раз.
- Долг спасение. Выполнить задание гнев крестьян (Убить 1 босса **Рида Толстяка**)
- Долг спасение. Выполнить задание спасение (Найти и поговорить с **Каролиной**)
- Долг спасение. Выполнить задание спасение моряков (Квест **Помощь**, о 3х моряках)
- Ящерица в носках. Сделать квест Азу 4 раза (учтите, Азу появляется **не** в каждый заход).
- Исследователь маяка. Убить десять волновых крабов.
- Исследователь маяка. Пройти маяк менее чем за 30 минут.

## Титулы Маяка

**Дозорный маяка** - получить 4 достижения в Маяке.

---

[На сайт игры](#) page not found or type unknown

# Велькиан

<a href="#">Поход в Замок Велькиан</a>	
<b>Тип:</b>	Поход за снаряжением
<b>Требуемый уровень:</b>	50+
<b>Награда:</b>	Синее и зелёное снаряжение, достижения, душа редкого питомца, <a href="#">Малый Дар Видара</a> , <a href="#">Знак Рыцарей Львиных Сердец</a>

## Введение

Этот поход ежедневно доступен игрокам, достигшим **50** уровня. Поход рассчитан на добычу синего и зеленого снаряжения.

[Остель звездноская](#) В походе вам понадобится [жрец](#) ветки Свет, однако и ему может пригодиться помощь [барда](#), поскольку боссы в Велькиане обладают массовыми атаками и неприятными умениями, что является серьезным дополнением к большому количеству монстров. Так же в группе найдется место и для [вампира](#).

В качестве танкующего персонажа может выступить как [защитник](#), так и хорошо одетый и защищенный [воин](#), и даже [убийца](#), хотя большее предпочтение отдается все же защитнику, который уверенно может держать на себе босса и собирать большое количество монстров за раз.

На роль ДД в поход охотно берут классы, обладающие массовыми атаками: [мага](#) или [стрелка](#) ветки Взрыв, либо [вампира](#) ветки тьма\бездна, меньшей популярностью пользуются [убийцы](#) и классы с сугубо одиночными атаками - так проход получается более медленным.

В этот поход для гладкого и легкого прохождения не рекомендуется ходить с рандомной (случайной) группой.

# Как попасть в Велькиан?

Попасть в **Велькиан** можно пешком, отправившись в локацию Дивнолесье на территорию Дальнего причала. Нам нужно будет пройти некоторое расстояние до входа в Велькиан, после чего страж входа **Эстель Звездноокая** позволит нашей группе из 3 и более участников войти в поход. Кроме этого, мы можем воспользоваться системой Автоматической регистрации.

 Движение\_велика.jpg

Оказавшись на территории похода, мы восстанавливаем показатели ХП и МП, если не успели этого сделать раньше. В начале похода мы можем пробежать большое количество монстров, что значительно сэкономит нам время на его прохождение: в таком случае вся работа ложится на плечи **защитника** или персонажа, его заменяющего. Не лишним будет защитный бафф **жреца**. Все остальные участники группы должны будут держаться за спиной бегущего вперед танка. Сначала нам нужно добраться непосредственно до входа в разрушенный замок, собрав по пути трех монстров и, пройдя под проходной аркой, повернуть налево: по лестнице вверх.

 file\_YfUJ5NRTRc.png

Дальнейший наш путь будет проходить по крепостной стене, которая начнется сразу после подъема по лестнице. Добежав до второго разрыва в стене, мы можем смело спрыгивать вниз - все, увязавшиеся за нами монстры отстанут и мы сможем продолжить свое движение. Кроме этого, мы можем при входе в Велькиан отправиться напрямик, уничтожая всех монстров, которые попадают на пути.

Оббежав с правой стороны несколько строений, окружающих центральную площадь с монстрами, мы добираемся до тупика, в котором стоит один грустный НПС-страж. Остановившись в этом месте, восстанавливаем здоровье и показатель маны, обновляем баффы, если к этому моменту они успели спасть.

## Первый босс: Проклятая

 Проклятая.png

Наш первый противник - **Проклятая**. Вытащить ее из окружения монстров, в том случае, если мы оббежали центральную площадь, не вступая в сражение, может любой персонаж, обладающий дальней атакой: достаточно один раз ударить ходящего неподалеку босса и бежать обратно к своей группе и танку. Этот босс не отличается никакими неприятными сюрпризами, кроме массовой атаки. Однако изредка она может срываться с танкующего персонажа и стремиться ударить кого-нибудь другого.

[Движение\\_вверх.png](#) unknown

Расправившись с Проклятой, мы отправляемся дальше: нам предстоит подняться вверх по огромной лестнице, на которой стоит большое количество агрессивных монстров. Мы можем либо уничтожить их всех, либо пробежать их при помощи танка: под защитным баффом жреца [танк](#) может пробежать вверх по лестнице, собрав на себя всех монстров. На верху лестнице нас интересует первый же поворот направо. Поворачиваем и бежим в угол - монстры отстанут.

## Второй босс: Гейн Кровавый Мясник

[Кровавый\\_мясник.png](#) unknown

Передохнув и восстановив здоровье и ману, мы можем приступить к убийству второго босса - **Гейн Кровавый Мясник**. Помимо того, что вытащить этого босса, не зацепив попутно одного-двух монстров невозможно, он обладает массовой атакой, а так же примерно на половине своего ХП способен вызывать монстров-стражей. При наличии хорошего танка они не доставят группе больших хлопот, поскольку не отличаются большим количеством и силой атаки. Они исчезнут после убийства босса.

Дальнейший наш путь пролегает через ворота за спиной Гейна: проходим их, поворачиваем налево и, собирая попутно монстров, поднимаемся вверх по лестнице до самого верхнего яруса. Всех собранных монстров нам придется уничтожить: здесь окажется незаменимой помощь ДД, обладающих массовой атакой. После уничтожения толпы монстров, мы выманиваем к себе и убиваем еще двух (при желании - всех четырех) Жабулей-стражей, которые окружают нашего следующего противника - босса **Жрица бури**.

## Третий босс: Жрица бури

[Жрица\\_бури.png](#) unknown

Ее отличительной чертой, помимо небольшой массовой атаки, является возможность вогнать танкующего персонажа в стан и надолго переагриться на другого персонажа до следующего стана. Босс совершает это рандомным образом, поэтому атакованным может оказаться совершенно любой персонаж. **Внимание:** при убийстве этого босса игрокам следует быть крайне осторожными с использованием массовых атак. Когда жизнь босса достигнет отметки в 10%, она призовет себе на помощь большое количество монстров, которые способны нанести устрашающий урон любому персонажу. Здесь

окажется как нельзя кстати способность барда, который может отправить сон всю группу монстров на некоторое время: во время действия этого сна, игрокам следует приложить все усилия, чтобы как можно быстрее уничтожить Жрицу.

Расправившись со Жрицей бури, мы бежим вперед, через то место, где она стояла: огибаем здание и спрыгиваем вниз, в том месте, где нет никаких монстров и боссов. Обернувшись направо, мы заметим нашего последнего противника для полного прохода похода. Нам снова стоит восстановиться и обновить баффы.

## Четвёртый босс: Гомес Роуз

[Гомес\\_роуз.png](#)

Босса, который выглядит, как огромный наг, зовут **Гомес Роуз**.

Его не стоит бить прямо на месте: будет лучшим, если персонаж, обладающий высокой дальностью атаки, выманит босса к группе. Это не будет пустой тратой времени, поскольку сразу же после атаки по Гомесу рядом с ним появится два усиленных монстра из четырех возможных: Мэтью, Крис, Алиная и Морица, появиться они могут в любом составе, но только вдвоем.

[Мэтью\\_наг.png](#)

Гомес обладает большой силой массовых атак, поэтому жрецу и классам поддержки придется быть внимательными к собственному здоровью и здоровью своих союзников. Так же его атаки могут снижать скорость передвижения или запрещать использование навыков. После убийства Гомеса, квест на проход инстанса будет зачтен, однако мы можем не торопиться распускать группу: нас ждет еще один босс, которого бить не обязательно, но интересно и в некоторых случаях прибыльно. Кроме того, дает возможность получить достижение.

[Аланна.png](#)

Расправившись с двумя усиленными монстрами, появившимися на месте Гомеса - они не обладают очень сильной атакой, однако могут на какое-то время превратить персонажа в папуаса, лишённого возможности атаковать и перемещаться.

Если на момент победы над Гомусом Роузом, ваш отряд пробыл в Замке **менее 30 минут**. Вам выпадет шанс бросить вызов самой Докару Лунар.

## Пятый босс: Докару Лунар

[Докару\\_лунар.png](#)

Наш последний противник - сама **Докару Лунар**. В убийстве этого босса есть свои сложности и хитрости, поэтому к нему стоит отнестись внимательно. Босс обладает массовой атакой, однако не это делает его убийство проблематичным. Игроки сразу могут заметить вращающиеся вокруг Докару смерчи: попадание в них для классов, обладающих низким показателем здоровья, будет опасным, поскольку **каждую секунду** персонажу, попавшему в смерч, будет наноситься **1.000 урона**. Критический урон от смерча равен **1**, но он случается очень редко, поэтому рассчитывать на такую удачу не стоит. При приближении смерча игроку лучше скорее переместиться в другое, безопасное, место, но при этом не отходить далеко от жреца и классов поддержки. Танк так же может перемещаться, уклоняясь от смерчей, однако не стоит этим злоупотреблять.

Кроме смерчей, босс обладает **двумя видами проклятий**:

[Докару\\_Проклятие\\_засухи.png](#)

**Проклятие засухи.** После того, как на

персонаже появляется это проклятье, у нас есть всего 60 секунд, чтобы добежать до смерча: в противном случае, **персонаж погибнет**. После того, как мы войдем в смерч и пожертвуем частью своего здоровья (стоит быть осторожным), проклятье исчезнет. О том, что Лунар повесила проклятье на вашего персонажа, можно так же узнать из общего чата.

[Докару\\_Молчание.png](#)

**Молчание.** При этом проклятье мы не сможем около 5

секунд использовать свои скилы, доступной останется только автоматическая атака.

Помимо проклятий, Докару Лунар может использовать **щит: он отражает весь нанесенный урон** от определенной стихии:

- **Песчаный щит.** Возвращает урон от стихий **Земли** и **Ветра**.
- **Горячие доспехи.** Возвращает урон от стихий **Огня** и **Воды**.
- **Первозданный хаос.** Возвращает урон от стихий **Света** и **Тьмы**.

## Ресурсы

Замок Велькиан обладает тремя видами ресурсов, необходимых для изготовления **особых кристаллов** для сопротивления 2 уровня - это Плюмерия, Фиолетовый камень и Аметист. Для их добычи необходимо иметь как минимум 3 уровень профессии Рудокоп и 4 уровень профессии Травник.

Плюмерия (в локации называется цветок Айвен) растет в замке в разных местах:

- 2 цветка на площади Проклятой.
- 2 цветка в зале, вход в который открывается после победы над Гейном Кровавым Мясником.

- 1 цветок на площадке Жрицы Бури.

Плюмерия всегда растет под деревьями, цветы яркие и заметны издалека, найти их несложно. Единственная проблема - мешающие собирать их mobs, перед тем, как собрать цветы вам понадобится перебить мобов или, еще лучше, попросить кого-нибудь заагрить их на себя.

Фиолетовый камень и Аметист добываются из месторождения Лиловые Грезы, появляющегося после убийства Гомеса Роуза справа от лестницы, ведущей к Докару Лунар.

## Ящерица-грибник

[file\\_AМухU2HKF.jpg](#) unknown

Азу появляется не каждый заход и стоит возле костра, но лучше пройти дальше по дороге до момента когда начинается сражение между нагами и эльфами. Для выполнения квеста нужно убивать мобов в походе и получить 3 корзинки с грибами и затем сдать квест Азу (обычно оно выполняется проще чем в [маяке](#)).

[file\\_7tcmzY5TK2.jpg](#) unknown

## Достижения

За прохождение похода игроки могут получить достижения, такие, как:

- Поиск. Спасение замка (выполнить квест Спасение замка Велькиан 1 раз)
- Поиск. Спасение замка (выполнить квест Спасение замка Велькиан 10 раз)
- Скорбь Нинегала. Докару Лунар (убить Докару Лунар во время прохода)
- Исследователь неба. Вызвать на поединок (пройти поход за 20 минут)
- Ящерица-грибоед. Ящерица-грибник. (выполнить квест Ящерица-грибник 5 раз)

---


[На сайт игры](#) unknown

# Врата Бездны

Ваш путь в мире Эйры лишь начался, но как только вы достигли 30го уровня, вам бросает вызов темная сторона силы и вам предлагается проникнуть в Бездну и наказать зазнававшихся тщеславных пособников Докары Лунар - наг! Приключение не из легких, но и награда за него вам понравится. Собирайте команду храбрых героев и вперед, к победе над тёмной стороной силы!

## Общее описание

Поход Врата Бездны входит в состав Похода-вызова I, соответственно попасть в него можно с определенной вероятностью, [подав заявку](#) в "[Случайный поход-вызов I](#)" в окне отряда, открыв его с помощью горячей клавиши "**T**" или кнопки [главном меню](#). В таком случае, успешно завершив поход, вы получите дополнительные награды, предусмотренные за прохождение Случайного похода-вызова.

 Во Врата Бездны вас может отправить и NPC Бифур, которого можно найти в Селе Виноделов, [Эльдарам](#) (необходима группа из 2х и более персонажей). Однако, за успешное прохождение похода таким способом вы не получите дополнительных наград. То же самое, относится и к вашим друзьям, если они решат присоединиться к вам через NPC, в случае когда вы находитесь уже внутри. Из плюсов захода через NPC стоит отметить отсутствие траты [очков терпения](#), в отличие от прохождения в рамках Случайного похода-вызова.

Поход Врата Бездны рассчитан на персонажей выше 30го уровня. Во время похода вам придется пройти 4 разных боссов, победа над которыми принесет вам синее [снаряжение](#) 30го уровня, Знаки рыцарей Львиных сердец, которые можно обменять на части [комплекта героя-новичка](#) (подходит для персонажей 30-60 уровней) и большое количество звездных осколков, предназначенных для улучшения этого снаряжения. С мобов, которых вы встретите по пути от босса к боссу также падают звездные осколки. По всей территории похода можно встретить залежи руды первого, второго и третьего уровней и травы тех же уровней, которые вы можете копать, тем самым поднимая уровень ваших профессий [рудкопа](#) и [травника](#).

## Прохождение

В случае если ваш уровень персонажа мал (30+), а уровень прокачки оставляет желать лучшего, то следует выполнять следующие рекомендации:

- Рекомендуется наличие в отряде целителя - [Жрец](#), [Бард](#), [Вампир](#);
- Рекомендуется наличие в отряде танкующего персонажа - [Защитник](#), [Воин](#), [Жнец](#);
- Рекомендуется наличие в отряде персонажей дальнего боя и наносящих АОЕ урон - [Маг](#), [Стрелок](#), [Душегуб](#);
- Перед походом почините снаряжение, запаситесь банками ОЗ и ОМ;
- Всегда убивайте мобов ДО подхода к боссам.

Выполнив вышеперечисленные рекомендации, вы значительно повысите шансы успешного прохождения похода.

Итак, вы попали в данж - перед вами, казалось бы, привычный пейзаж Села Виноделов в Эльдараме. Но есть и отличия - сзади вас находится "Мнемолит выхода из похода", за которым клубится туман, показывая, что туда пройти нельзя. А впереди... Что это!? Какие то монстры атакуют гномов!? Это же Жабули-приспешники! Вы можете помочь гномам убить их, а можете аккуратно обойти. Решив для себя этот трудный моральный выбор, у самого подъема в гору видим первого босса - Красноглаза.

## Красноглаз

 unknown

Красноглаз представляет из себя трёхглавого ящера, который первым встанет у вас на пути. Его окружают мобы, которые будут на вас нападать, когда вы окажетесь с ними поблизости. Босс обладает массовой атакой, поэтому танкующему стоит разворачивать его от остальной группы. Периодически босс впадет то в бешенство, то в состояние защиты. О чем вам сообщит система, и иконка баффа на самом Красноглазе. В состоянии бешенства атаки босса становятся сильнее, но его защита уменьшается, в состоянии защиты атаки слабеют, но его защита усиливается. После победы над ним идем дальше в гору.

## Укротитель мохнатых

 unknown

 unknown

Поднявшись в гору мы попадаем на небольшую площадку, где нас поджидает второй босс похода - **Укротитель мохнатых**.

Когда мы начнем его атаковать появится его не очень дружелюбный зверек - **Мохнатый**. Он будет атаковать тех, кто покушается на жизнь хозяина. Чтобы он на некоторое время перестал вас атаковать и успокоился, необходимо подбирать лежащие на земле и использовать из инвентаря Гниющие куски мяса, которые появляются на площадке битвы. Использование **Укротителя плоти** вызывает головокружение у Мохнатого, но не

подействует на Укротителя Мохнатого, и пытаться не стоит - только урон, только хардкор!

[file-M4iG3hcQg5.png](#) unknown

Убить Мохнатого не получится - когда уровень его здоровья опустится ниже 50% главный злодей этого похода Докару Лунар полностью вылечит его. Поэтому необходимо оглушать Мохнатого мясом и бить Укротителя мохнатых. После его смерти агрессивность с Мохнатого как рукой снимет и на площадке появится NPC Мохнатый, который отправит всю вашу команду к новым противникам.

## Кин Древний зомби

[file-NPZXU7efge.png](#) unknown

На пути к третьему боссу вам придется преодолеть его приспешников пиратов-мертвецов, которые будут выстрелами замедлять вас, поэтому рекомендуется обходить их вдоль зданий с левой стороны локации. Здесь большое преимущество даст наличие персонажей, способных наносить урон на расстоянии, потому как сильное замедление от мобов сильно усложнит их быстрое устранение для персонажей ближнего боя. Но это еще цветочки - ягодки начнутся, когда вы доберетесь до третьего босса - Кина Древнего зомби.

[file-NS66ISXHuW.png](#) unknown

Это самый сложный босс похода. Самая важная его особенность состоит в том, что после нескольких секунд нахождения рядом с боссом на персонажа вешается негативный эффект, который отнимает каждую секунду по 1.3% от максимального количества очков здоровья. Снять негативный эффект никак нельзя, поэтому персонажам поддержки необходимо активно лечить танкующего. Для всех остальных персонажей важно стараться не поймать на себя такой негативный эффект, поэтому персонажи дальнего боя могут спокойно бить с расстояния, а персонажам ближнего боя нужно отбегать от босса после нанесения нескольких ударов. Если жрец в вашей команде очень силен, то отбегать не потребуется. После убийства Кина появится вихревой портал, который телепортирует вашу команду на следующий этап похода.

## Докару Лунар

[file-CYkpwBVvve.jpg](#) unknown

Чтобы дойти до Докары Лунар необходимо преодолеть большое расстояние, на котором огромное количество двигающихся вихрей будут вас сильно замедлять, если попасть в них. Также среди вихрей много наг, которые будут на вас нападать. Рекомендуется всему отряду держаться рядом.

 unknown

Убийство каждого из наг дает усиливающий эффект всей команде - "Благословение Шалии", который увеличивает вашу атаку на 200 единиц и ваше максимальное здоровье на 600 и складывается до 20 раз. Если убить 20 наг, то общая прибавка от эффекта "Благословение Шалии" составит 4000 атаки и 12000 очков здоровья. Это поможет в сражении с Лунару если ваш персонаж еще низкого уровня и ваше снаряжение недостаточно сильно улучшено. Докару Лунар стоит на небольшой площадке, к которой можно подойти по полуразрушенному мосту. Когда количество ОЗ босса достигнет отметки 40%, она исчезнет, пригрозив нам расправой в будущем. А на её месте появится сундук, разбив который, получите награду.

На этом поход считается пройденным.

## Ресурсы

 unknown

Помимо обычных руд и трав, во Вратах Бездны произрастает Светящийся мох, выкопав который мы получим Сияющий мох. Для его добычи нам необходима профессия **Травник** 1 уровня и лопатка.

**Сияющий мох** - ресурс, необходимый для создания **особых кристаллов**.

---

 unknown

На сайте игры

# ПОХОД-ВЫЗОВ II

# Окрестности склепа

[file:8DfxuPm0aU.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 Чаша 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 увязнутся 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 серьёзным 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\\_sDkoXBgYcc.png](#)  
Image link failed: 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 failed: 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 Чаша 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\\_ygrBP9FuHZ.png](#)  
file\_ygrBP9FuHZ.png unknown

**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](#)  
Без имени 1.jpg unknown

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 сетовой 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 перебивается 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 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>Значок_Воин.png type unknown Воин</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Комплект (3): Жизнь +1906</li> <li>2. Комплект (5): Мастерство воздуха +40</li> <li>3. Комплект (6): Защита +171</li> <li>4. Комплект (7): Сила атаки +481</li> <li>5. Комплект (8): Шанс крит. удара +4.0%</li> </ol>
<p>Значок_Маг.png type known Маг</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Комплект (3): Меткость +33</li> <li>2. Комплект (5): Мана +2370</li> <li>3. Комплект (6): Сила атаки +371</li> <li>4. Комплект (7): Жизнь +1629</li> <li>5. Комплект (8): Крит. урон +28,0%</li> </ol>
<p>Значок_Жрец.png type unknown Жрец</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Комплект (3): Мана + 2347</li> <li>2. Комплект (5): Мастерство света +38</li> <li>3. Комплект (6): Вероятность двойного лечения +6%</li> <li>4. Комплект (7): Лечение +347</li> <li>5. Комплект (8): Жизнь +2093</li> </ol>
<p>Значок_Убийца.png type unknown Убийца</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Комплект (3): Сила атаки +293</li> <li>2. Комплект (5): Уклонение +24</li> <li>3. Комплект (6): Меткость +40</li> <li>4. Комплект (7): Сила атаки +438</li> <li>5. Комплект (8): Шанс крит. удара +4.0%</li> </ol>
<p>Значок_Защитник.png unknown Защитник</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Комплект (3): Жизнь +1753</li> <li>2. Комплект (5): Защита +167</li> <li>3. Комплект (6): Сила атаки земли +385</li> <li>4. Комплект (7): Меткость +40</li> <li>5. Комплект (8): Крит. уклон +4.0%</li> </ol>
<p>Значок_Стрелок.png type unknown Стрелок</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Комплект (3): Уклонение +17</li> <li>2. Комплект (5): Жизнь +1768</li> <li>3. Комплект (6): Меткость +40</li> <li>4. Комплект (7): Сила атаки +429</li> <li>5. Комплект (8): Крит. урон +28.0%</li> </ol>
<p>Значок_Бард.png type unknown Бард</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Комплект (3): Жизнь +1194</li> <li>2. Комплект (5): Мана +2370</li> <li>3. Комплект (6): Меткость +40</li> <li>4. Комплект (7): Мастерство воды +42</li> <li>5. Комплект (8): Крит. уклон + 4.0%</li> </ol>

[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

# ПОХОД-ВЫЗОВ III

# Башня вечности

<a href="#">file:./OjaOldMn.png</a> type unknown	
<b>Тип:</b>	Поход за снаряжением
<b>Требуемый уровень:</b>	75+
<b>Награда:</b>	<a href="#">Дар Видара</a> , синее и зелёное снаряжение, достижения
<b>Очки Бога Войны</b>	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 пяточке 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 запустения.**

 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 Пакарры.
- 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 AoEшники, 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
  - Морина
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 весперянок
18. Франгор, весперянок 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
  - Хэндальф
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
  - Дэзил
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 гремлина-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:///C:/Users/Unknown/Downloads/XX3TCX1j.png](#)

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](#)

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 сопати 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 сопати 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 хилающие скиллы (Ангельская песнь, Провидение у жрецов, Песнь омовение у бардов и т.п.). Панель скилов гриба выглядит так:


[Интерфейс гриба\(шахты\).png](#)

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 убьем Мать оборотней, недалеко, около ворот появится НПЦ, 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 Биггом 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 ждем 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 сайтигы  type unknown

# 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\\_iSOP1hwRVp.png](#)

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](#) or type unknown

Как и предыдущие два, этот Босс не обладает никакими особо примечательными навыками. Проблему тут могут составить появляющиеся вокруг босса мобы "**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 mobs 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 mobs, дает одну **АОЕ** атаку, после чего просто бежит 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 попадетсa 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 mobs 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](#)

# Колесо судьбы

# Алые сумерки

Поход Алые Сумерки доступен с 60 уровня первые 40 минут каждого часа, в случайное время, в мир чате появляется сообщение о появлении гонца рассвета Коллина, который позволит Вам и Вашим товарищам попасть в Алые Сумерки. Всего есть три вида похода: **Волчья Гора, Горящая Деревня и Бастион Заката.**

Для того, чтобы попасть в поход, должны быть соблюдены следующие условия:

- Уровень персонажа должен быть 60 или выше;
- Отряд должен состоять из минимум 3 персонажей;
- В день можно проходить данный поход не более 3 раз;
- К походу нельзя присоединиться после его начала.

[Респ\\_Алые\\_Сумерки.jpg](#)

Гонцы Рассвета появляются одновременно в нескольких точках **Долины Триумфа и Волшебной пустоши**, они будут стоять там ровно 20 минут, после чего покинут мир Эйры, оставив соответствующее сообщение в мир чате.

Зайти в алые сумерки можно через любого из них, но выбор НПС однозначно определяет вид похода. На карте справа изображены все возможные точки появления гонцов, цветом обозначен вид, в который они телепортируют Вас. Все точки одновременно не могут быть заняты, но гонцов за пределами этих точек не найти.

Чтобы попасть в поход Волчья Гора, лучше всего искать НПС рядом с **Базой Львиных Сердец**, а гонец в Горящую Деревню обычно стоит неподалёку от **Алой виллы**. Это самые известные и удобные места, через которые обычно ходят игроки. Гонец, отправляющий в Бастион Заката очень редко появляется, всего 10% шанс того, что НПС появится в **одной** из указанных на карте точек.

## Поход

[Душа\\_Воина\\_призрака.png](#)

В алых сумерках можно получить большое количество веры за счёт убийства монстров, которые здесь появляются в большом количестве.

В Горящей Деревне монстры появляются несколькими волнами по всей локации. На Волчьей Горе Вас будет ждать цепочка из групп монстров, которые тоже будут появляться волнами, но в определённых местах карты.

В походах Волчья Гора и Бастион Заката, кроме всего прочего можно так же получить души питомцев после убийства монстров. После вылупления питомцы могут оказаться с усиленными приростами к меткости и уклонению.

### [Владыка ада статья rpg](#)

В походе Волчья гора таким образом можно получить питомца "Владыка ада", а в Бастионе заката - редкого питомца "Воин-призрак"

После убийства всех монстров появится босс. В походе Волчья Гора к боссу нас подведет эта самая цепочка, в Горящей Деревне его можно будет найти чуть севернее центра локации, а в Бастионе заката он будет ждать вас в самой дальней комнате замка, имеющей круглую форму.

### **Дополнительные боссы**

После убийства основного босса есть возможность призвать ещё одного или нескольких боссов. Для этого понадобится предмет **Заклинание крови**, активация которого в инвентаре призывает одного босса, чем выше его качество - тем сильнее босс и лучше награда за него.

Один участник похода может активировать одно заклинание за поход. Не рекомендуется призывать одновременно несколько боссов, они имеют способность, AoE-стан вокруг себя, может получиться так, что весь отряд будет постоянно в стане.

Получить в награду можно:

- синие и фиолетовые свитки [переоценки](#) снаряжения (всех уровней),
- обычные руны первого и второго уровней,
- [звездный кварц](#),
- [звёздные талисманы](#).

### [3E3E3E%3E.png unknown](#)

Правилом хорошего тона в процессе фарма боссов по заклинаниям крови является оставлять весь дроп тому, чьё было заклинание.

С босса, призванного синим и фиолетовым заклинанием крови, есть небольшой шанс выбить летающего маунта **Яшма**.

С фиолетового заклинания этот шанс выше.

#### Способы добычи Заклинания крови:

- Убийство мобов 60+ уровня(белые)
- Ежедневное задание Хоссингера "**Передислокация**" (белые-синие)
- В награду за 220 достижений (фиолетовый x3, синий x5, закреплённые)
- В обмен на 10 заклинаний крови более низкого качества у НПС Рамона Тоуэр в Хоссингере. За обмен придётся заплатить несколькими золотыми монетами и очками Доблести война.

Убийство дополнительных боссов, призванных заклинаниями крови, нужно для Прорывов веры . Прорыв веры 50го уровня - зеленое заклинание крови; 60й уровень - синее; 70й уровень - фиолетовое. Для прорыва достаточно чтобы босса вызвал кто-то один, нет необходимости вызывать каждому, т.к. считается факт убийства, а не призыв.

---

[На сайт игры](#)

# Охотничьи уголья Фишера

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

Фишер – лучший рыбак: знает не только как поймать самую большую и вкусную рыбу, но и где добыть наживку, как изготовить удочку и прочие секреты, которые пригодятся в Охотничьих угольях.

За прохождение этого данжа вы сможете получить много очков веры, предметы для увеличения потенциала, а если крупно повезет, то и свитки навыков.

В мире Эйры Фишер появляется 5 раз в день: в **7:00, 10:00, 13:00, 16:00** и в **19:00**. О своем появлении он объявит в мировом чате, где укажет свое приблизительное местонахождение. В поход можно зайти с 60 уровня.

Существует 3 разных похода: охота на дриад, охота на насекомых и охота на наг.

## Охота на дриад

В этом походе Фишер отведет вас к земле дриад. Из-за них спокойная жизнь в деревне нарушилась, но ничего - они являются хорошим материалом для изготовления превосходных удочек, которые наделены энергией духа.

Цель состоит в том, что нужно как можно быстрее поймать трех различных дриад, а именно: Хищные дриады, Хищные лозы, Гневные древни и убить босса Иафан.

### Монстры Поморья дриад

Хищные дриады	Хищные лозы	Гневные древни	Босс Иафан
<a href="#">Dria.png</a> not found or type unknown	<a href="#">Lian.png</a> not found or type unknown	<a href="#">Dru.png</a> not found or type unknown	<a href="#">Ia.png</a> not found or type unknown

Неподалеку от Фишера вы увидите 3 старших друидов, которые, если их поджечь, дадут вам следующие преимущества, но только на 60 секунд:

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

**Зеленая дриада** – восстанавливает здоровье и манну окружающих союзников;

**Черная дриада** – увеличивает показатель силы атаки окружающих союзников;

**Красная дриада** – снижает уровень показателя защиты окружающих противников.

**Примечания:**

- 1) каждая из 3 дриад может быть использована только **ОДИН** раз;
- 2) это первый этап квеста из Энциклопедии развития (добыть для Фигаро трость Иафана).

## Охота на насекомых

На этот раз вы попадете в локацию с озером, находящимся чуть ниже: от него-то и будет исходить главная угроза в виде волн насекомых. Как и обычно, вы встретите три вида различных монстров и босса в конце.

Монстры Озера насекомых

Прожорливый червь	Прожорливый паук	Одержимый паук	Босс Хайд
226e73af0eda244399d6f3858b512e499f66071602a3e4847f1b5585a017a7274d2cccd137b4e7a52e59cd816c6922			

Сложность этого похода состоит в том, что нужно быть предельно внимательным к указаниям Фишера. В самом начале вам нужно будет разбить кувшин, после этого из озера появится один монстр. Фишер подскажет вам, что нужно направить его к приманке (такие же кувшины), но будьте осторожны - как только монстр их разобьет, из озера вылезет довольно-таки приличное количество его собратьев. Казалось бы, нет ничего проще, но именно здесь нужно сконцентрироваться и обязательно оставить одну особь, ведь как только волна монстров подойдет к концу, возле озера появятся еще три кувшина, которые насекомое так же должно разбить. После этого вылезет еще большее количество монстров - их уже можно спокойно добивать до конца, о чем Фишер обязательно предупредит. Та же самая схема действует и на сундуки для пауков.

**Примечание:**

- 1) если вы все-таки случайно убили насекомое из первой волны и больше некому разбивать кувшины - не расстраивайтесь, монстр появится, но только спустя несколько минут;
- 2) прожорливые пауки кидают дебафф "паучий шелк", замедляющий передвижение персонажа на 5 секунд;
- 3) босс Хайд может сагриться на любого игрока из группы и имеет в своем арсенале неприятный удар, отнимающий около 90% здоровья;
- 4) это второй этап квеста из Энциклопедии развития (добыть для Фигаро тухлое мясо Хайда).

# Охота на наг

Поход состоит из 3 этапов: на первом этапе нужно разбить белые яйца наг и вызвать Стража святыни, на втором этапе нужно разбить синие яйца и вызвать Королеву наг, а на третьем - розовые яйца и вызвать Хранителя святыни. Только после окончания 3 этапа появится босс Аркасон.

Чтобы выманить наг, нужно разбивать яйца; только будьте осторожны, не переусердствуйте, иначе их выползет слишком много и у вас не хватит сил, чтобы с ними справиться.

Во время этого похода, поговорив с Фишером, вы сможете узнать об Обители наг.

## Монстры Обители наг

Страж святыни	Королева наг	Хранитель святыни	Босс Аркасон
<a href="#">Naga.png</a>	<a href="#">Nag.png</a>	<a href="#">Hr.png</a>	<a href="#">Ar.png</a>

### Примечания:

- 1) если на вас наложено проклятие наги, то количество ОЗ в бою против Королевы наг снижается на 10% на 60 сек;
- 2) это финальный этап квеста из Энциклопедии развития.

### Примерное расположение НИПов:

[Listvil.png](#)

[Geashe.png](#)

---

[На сайтигры](#)

# Мерцающая низина

Попасть в Мерцающую низину можно во время доступности Колеса судьбы. На который можно зарегистрироваться по расписанию указанному в разделе "Отряд" (гор. клавиша T). Зарегистрировавшись на "Колесо судьбы" Вы можете попасть в один из указанных походов в том числе и Мерцающую низину

[image.png](#) or type unknown

После того как вас заведет в инстанс, вы увидите круг из 6 кристаллов, в центре которого большой кристалл. В течение 60 минут призвать и уничтожить Кристального демона.

Задача выполняется в 2 этапа:

## Первый этап - Сбор 20 единиц энергии кристалла

Игроки должны, используя автоатаку, сдвигать маленькие кристаллы, создавая из них среднего размера кристаллы.

Существует 3 вида кристалликов: Зеленые, Красные, Синие

[11663453.png](#) or type unknown

Используя различные сочетания этих кристалликов, вы получите кристаллы различных цветов:

- Красный + Красный = Мерцающий красный кристалл
- Зеленый + Зеленый = Мерцающий зеленый кристалл
- Синий + Синий = Мерцающий синий кристалл
- Красный + Зеленый = Мерцающий желтый кристалл
- Красный + Синий = Мерцающий фиолетовый кристалл
- Зеленый + Синий = Мерцающий голубой кристалл

Внешне кристаллы выглядят так:

[1155322.png](#) or type unknown

Сверху вниз по часовой стрелке:

Желтый - Зеленый - Красный

Синий - Голубой - Фиолетовый

2266345.png or type unknown

После того как игрок соединяет 2 осколка в 1 кристалл, ему необходимо подвинуть этот кристалл к соответствующему большому Кристаллу.

Каждый "загнанный кристалл" дает +1 к очкам энергии.

Как только команда соберет 20 очков энергии, начнется 2 этап.

Во время сбора кристаллов вам будут всячески мешать Пожиратели кристаллов.

Призываются они рандомно по 6 шт. по кругу.

Убить трудновато, но при использовании банок ХП проблем не будет.

## Второй этап - Босс

### Задача игроков: Убить Кристального демона.

Атакующие скилы босса:

<b>Поедание осколков</b>	<b>При массовой атаке поглощает все осколки находящиеся в радиусе 12м.</b> <b>Осколки усиливают босса.</b>
<b>Удар:</b> Наносит базовый урон по игроку	5066345.png or type unknown
<b>Молния:</b> Наносит усиленный урон по игроку	525123.png or type unknown
<b>Массовый взрыв:</b> Наносит массовый урон всем игрокам в радиусе 18м	5155123.png or type unknown


## Использование кристаллов против босса

Если "подсунуть" большие кристаллы под массовую атаку босса, то он их так же поглотит, но они, в отличие от осколков, причиняют ему отрицательные эффекты.


<b>Зеленый кристалл</b>	<b>Самый важный, усиливает Атаку всех игроков в команде</b>
Красный кристалл	Уменьшает атаку босса, снимает с него эффект усиления атаки
Синий кристалл	Уменьшает атаку босса
Желтый кристалл	Останавливает босса
Фиолетовый кристалл	Снижает эффективность восстановления жизни

Голубой кристалл	Снижает защиту босса
Зеленый кристалл	Увеличивает атаку союзных игроков

После убийства босса все члены команды получают:

-  Сияющая шкатулка 1шт. Содержит 1 случайный непривязанный самоцвет. Для персонажей выше 60 уровня по 2 Сияющих шкатулки.

А так же есть небольшой шанс ~ 5% получить:

-  Плавитель 1ур - 1шт.
- Пыль синтеза самоцветов.

---

[На сайт игры](#)

# Битва за Аврору

[Аврора.jpg](#) Поход **Битва за "Аврору"** доступен лишь **1** раз в сутки. Попасть на корабль можно через систему авто-поиска группы, либо через **НПС Тастинг**, если в Вашей группе 3 и более человек. Искать Тастинга стоит в Песках забвения около [Каньона фараонов](#). Перед походом игрокам рекомендуется взять с собой банки на ОЗ и ОМ, починиться, если в том есть необходимость, а так же откормить своих питомцев. В группе желателен не только жрец, но и класс поддержки (вампир, бард), однако вместо танка зачастую выступают такие классы, как убийца или воин.

После того, как мы зарегистрировали свой отряд в поход, нас переместит непосредственно на палубу корабля Аврора, защищать который нам придется. Бафаемся, восстанавливаем здоровье и ману, и, при желании, вызываем питомцев, однако их не стоит ставить на атаку монстров. Оглядевшись по сторонам, мы можем увидеть хорошо знакомых нам персонажей: Капитана Шарлотту, мага Морина и даже Илианте Божественную, которые оказались вместе с нами на корабле.

Всего для полного прохода нам нужно убить трех боссов: Атакор, Хордраг, Дзарис.

Атака нашего корабля начнется с левого фланга - разворачиваемся в его сторону и готовимся встречать орды однотипных монстров. Каждый фланг атакуют ровно 5 минут. В течении этого времени раз за разом будут накатывать волны по несколько мобов в каждой. Следующая волна появится не раньше чем будут убиты все мобы в предыдущей. Логично, чем быстрее будут разложены мобы, тем больше отваги натикает за эти 5 минут. По истечению пятиминутного срока появляется надпись:

[Атакор.png](#)

Не теряя времени, добиваем оставшихся монстров и бежим вперед, на палубу левого фланга. Обернувшись направо, мы увидим скопление коробов и бочек - ради собственной безопасности, становимся за них (дальнобойные классы зачастую становятся во внутрь, а некоторые игроки забираются на ящики, однако смысл от этого не меняется).

[Вз коробки.png](#)

На этом этапе важно помнить, что у босса нет аое. Вообще. Аое идет по всей палубе от босса и ниже, по направлению "хвоста" корабля, вне зависимости от того, где стоит танк - сзади босса, перед боссом, сбоку от босса, завис в позе лотоса медитируя над боссом. Поэтому танк становится вместе со всеми со стороны ящиков. Любители постоять на палубе перед

боссом, горделиво вздымая к небесам свой окровавленный хрюкорез в позе Конана из Киммерии ничего кроме лишнего гемора хилеру не несут. Иногда случается, что аое поворачивается в сторону ящиков, обычно это происходит, когда за короткое время босса переагрило сразу несколько игроков друг у друга.

После убийства первого босса, мы можем передохнуть и восстановиться с помощью банок или еды и питья. На этом этапе некоторые игроки предпочитают выйти из похода, поскольку квесты Милости и Удачи требуют защиту только Левого фланга, однако в таком случае Вы не получите своей награды за проход.

### [Кислотная горгуля. png](#)

Следующая атака пройдет с правого фланга и будет выглядеть точно так же, как и предыдущая с тем отличием, что атака монстров и их количество, а так же внешний вид и название, изменятся.

Монстры второй волны атаки отличаются силой своей атаки, а так же возможностью накладывать на игроков различные проклятья.

### [Кислота. png](#)

К примеру, такие монстры, как Кислотная горгуля, способны накладывать проклятье Кислота: он снижает скорость передвижения персонажа и силу его атаки на некоторое время; кто этого, проклятья монстров могут складываться до трех раз.

За атакой монстров приходит второй босс - Хордраг, о чем так же будет свидетельствовать предупреждение в общем чате и внизу игрового экрана. Убийство второго босса сходно с убийством первого: аналогичным образом мы прячемся за ящиками, из-за которых и убиваем нашего противника.

Всего 3 босса и 3 волны. Мобы каждой волны абсолютно рандомны.

### [Отвага. png](#)

За убийство монстров и боссов все игроки будут получать **Очки отваги**, которые можно потратить на некоторые полезные вещи. Накапливаются Очки отваги по мере убийства монстров и боссов. Потратить их можно на вспомогательное снаряжение, которое сделает убийство третьего, последнего, босса проще и быстрее: его нужно убить за максимально короткий срок, в противном случае корабль начнет гореть и задание будет провалено.

### [Илианте на авроре. png](#)

Провала мы не хотим, поэтому идем на центральную палубу, где стоят несколько знакомых нам НПС, тех самых, которых мы видели у входа: **Илианте Божественная** продает замечательные итемы-Песни, которые, при использовании, значительно увеличивают нашу атаку и защиту, а так же показатели здоровья и маны. Желательно, прежде чем придет новая волна монстров, купить Песню на атаку и здоровье.

Самые лучшие Песни стоят приличное количество Очков отваги, однако, если вы соберете все три усиливающие Песни, то сможете получить достижение:

### [Мелодия Небесного пика.png](#)

#### **Мелодия Небесного остря.**

- Вкладка "Атака". Значительно усиливает атаку персонажа.

### [Мелодия Скалы.png](#)

#### **Мелодия Скалы.**

- Вкладка "Защита". Значительно усиливает защиту персонажа.

### [Мелодия Крови.png](#)

#### **Мелодия Крови.**

- Вкладка "Жизнь". Значительно увеличивает здоровье персонажа.

Кроме этого, Илианте продает во вкладке "Коллекция" различные Молитвы, которые имеют свое уникальное действие. Покупать их или не покупать - решение каждого игрока.

### [Вверх по палубе.png](#)

Наконец, с одного из флангов приходит последняя атака монстров: здесь желательно убрать питомцев, поскольку из-за них нападающие монстры частенько застревают и это приводит к торможению прохода или вовсе к его провалу. Эти монстры обладают еще более сильной атакой по сравнению с предыдущими нападающими, приходят парами, а так же отличаются хорошим здоровьем: игрокам с небольшой защитой помогут Песни на защиту, однако следить за собственным здоровьем все равно придется внимательно.

Расправившись с ней, всей группой бежим наверх по палубе - к самому рулю, около которого мы и будем стоять. Спустя некоторое время на палубу ступит Дзарис. Убийство последнего босса не преподнесет особых сюрпризов, кроме массовой атаки, однако убивать его стоит быстро, чтобы не провалить задание похода. Если Вы использовали перед его убийством Песню, увеличивающую здоровья, то о собственной смерти можно перестать беспокоиться на какое-то время. Последнего босса может так же танковать класс, обладающий дальней атакой, при условии достаточного количества здоровья.

### [Шарлотта на авроре.png](#)

После убийства последнего босса мы сможем обменять полученные Очки отваги на свою награду - ее выдает НПС **Капитан Шарлотта**, которая стоит неподалеку от Илианте и Морина. В окне обмена наград мы выбираем те свертки, которые подходят нам по уровню, или же совершаем обмен на осколки различных камней.

### [Сверток конденсации.png](#)

#### **Сверток конденсации (50ур., 60ур., 70ур., 80ур.).**

Содержит в себе один Астральный сгусток соответствующего персонажу уровня.

Кроме этого, за прохождение Авроры Вы получите итем

**Кристалл Урагана**, который так же можно обменять на награду (рекомендуется обменивать только Очки отваги, а Кристаллы копить до необходимого количества).

Также, есть очень небольшой шанс, что с босса выпадет Источник веры, необходимый для прокачки навыков веры 70+.

**Важно:** после того, как Вы покинете поход, все Очки отваги исчезнут, а Кристаллы Урагана останутся. Выйти из похода можно с помощью личного телепорта или обратившись к **НПС**

**Морин:** он отправит нас к наземному входу в поход, в район Песков забвения.

## Достижения за поход:

- **Поджигай микрокосм!**

Мелодия резонанса. Одновременно активировать три Песни самого высокого качества: на атаку, на защиту и на жизнь.

- **Страж Авроры.**

Три корабля Авроры. Во время одного прохода защитить все три фланга и палубы.

- **Наставник рыцарей.**

Все книги можно найти у НПС Илианте во вкладке "Коллекция". Изучить:

1. Молитва Львиных сердец 3 ур.
2. Перехват Львиных сердец 3 ур.
3. Заклятье Львиных сердец 3 ур.
4. Рык Львиных сердец 3 ур.
5. Удар серпа луны Львиных сердец 3 ур.
6. Удар полной луны Львиных сердец 3 ур.
7. Книга обучения рекрутов 3 ур.

Важно : чтобы получить достижение, связанное с изучением книг, за один проход нужно выучить всю линию книг, начиная с первой и заканчивая третьей.

- **Отважный герой.**

Во время одного прохода набрать 5 000 единиц отваги.

# Случайный разлом

# Разлом

**Разлом** - это вид походов за ресурсами, попасть в который можно, [подав заявку](#) в "Случайный разлом" в окне отряда, открыв его с помощью горячей клавиши "Т" или кнопки [Поиск\\_группы.rpg](#) в [главном меню](#).

Для участия потребуется 12 очков [энергии](#).

- Песчаная гробница (40+ уровень)
- Глубины замка (50+ уровень)
- Призрачный замок (40+ уровень)
- Водная клеть (60+ уровень)
- Покои ветра (70+ уровень)
- Зал деревьев (80+ уровень)
- Храм света (75+ уровень)

Подать заявку в Случайный разлом можно только в определенное время.

## Время открытия разломов (через Т):

- 03:00-04:00,
- 07:00-08:00,
- 11:00-11:30,
- 15:00-15:30,
- 19:00-20:00,
- 23:00-00:00

После закрытия этот вид походов становится недоступным.

Все разломы похожи друг на друга.

После входа игроков атакуют несколько волн мобов, после чего появляются промежуточные боссы. После их убийства появляется главный босс, убийство которого гарантирует прохождение похода и получение сундучков за [Победный поход](#).

В награду за его убийство также можно получить особый кристалл для входа в разлом по кристаллу и редкие ресурсы для профессии [Алхимик](#).



# Разлом: Песчаная гробница

Данный поход предназначен для игроков **40** и более уровней, вплоть до 59. Чтобы войти сюда заявку в [Разлом](#)

После того, как мы зарегистрировались в поход, нас переместит в узкую комнатку с мнемолитом выхода: бафаемся, восстанавливаем МП и ХП, откармливаем питомцев, ведь через 60 секунд откроются ворота и начнется наше испытание.

Цель этого похода - выжить под напором агрессивных мобов, которые идут на игроков с четырех сторон. Для удобства, встречать мобов лучше всего в центре большой комнаты, а танку (или игроку, его заменяющему) желательно собирать монстров по кругу и приводить их в центр. Во время похода можно и даже нужно пользоваться [Силой духа](#) (~), которая наносит огромный урон окружающим нас монстрам и значительно ускоряет их уничтожение. Не бойтесь пользоваться этой способностью, поскольку с в этом инстансе она очень быстро восстанавливается.

Всего нас ожидает **пять** волн мобов, каждая из которых кончается боссом, однако у первых четырех волн есть промежуточная стадия между боссом и простыми мобами - в это время с одной из сторон приходят усиленные мобы. Соответственно, нам нужно уничтожить пять боссов, из которых пятый - финальный - самый сильный. С каждого босса дается награда: нумии, ресурсы для алхимии и Треснувший кристалл, который позволит вам войти в эту же гробницу каждый день в **18:00 по МСК на 2 канале и побороться за сундук**, появляющийся там случайным образом. С последнего босса вам может достаться броня и оружие синего или зеленого качества, а так же Осколок Титанума  $\alpha$ .

## Боссы

Изображение	Имя
 Фералас	Первый босс - Лик правосудия Фералас.
 Филекс	Второй босс - Некромант Филекс.

<a href="#">Тейя.jpg</a> not found or type unknown	Третий босс - Принцесса Тейя.
<a href="#">Повелитель Некромантов.jpg</a>	Четвертый босс. Предводитель некрофагов Атон.
<a href="#">Аквий.jpg</a> not found or type unknown	Последний, пятый, босс. Наставник Смерти Аквий.

---

[На сайт игры](#) not found or type unknown

# Десница штормов

**Десница Штормов** — подземелье, доступное игрокам с 75 уровня. В данный поход обязательно нужно брать жреца и барда веток «Свет», т.к. вы, вполне возможно, будете умирать. Остальная команда — 1-2 АОЕ и остальные на Ваш вкус. Для новичков настоятельно рекомендуется 2 АОЕ. Класс здесь не столь важен: это вполне могут быть два мага или два стрелка. Дропа снаряжения здесь нет. Чтобы войти в инстанс, поговорите в Вольной Гавани с NPC по имени Мартин Сардж.

Перед тем, как вы пойдете в это подземелье, позвольте рассказать пару интересных фактов о Деснице Штормов. Вы наверняка уже заметили, что на карту нанесена группа отдельных залов. Каждый зал — независимая локация, попасть в которую вы можете, только если завершили предыдущую. Первый зал является местом возрождения после смерти и, в отличие от всех остальных, не имеет внутри боссов.

Другая важная особенность подземелья состоит в том, что войти в него можно 100 раз в неделю, но при этом награду вы можете получить только 1 раз в неделю, так же как на Карнавале Кошмаров. Если вы являетесь лидером отряда и уже прошли Десницу на этой неделе, Афиния не откроет для вас портал в следующий зал. Это касается не только вас, но и всего вашего отряда. Если вы хотите посетить инстанс несколько раз в неделю, вам необходимо передать лидерство отряда кому-то, кто еще не прошел его на текущей неделе.,

**Награда:** большое количество очков опыта и веры за каждого убитого босса, а так же Слава героя, которую можно обменять у Натали у Волшебного фонтана в Вольной гавани на фиолетовый сет 75+ уровня или фиолетовые свитки переоценки, а так же на Книги опыта.

Вы можете проверить ваш прогресс в Деснице у любого из кристаллов внутри инстанса или у Мартина Сарджа в Вольной Гавани. Выглядит это так:

[Панель похода.jpg](#) unknown

Если эмблема одной из комнат окрашена в зеленый цвет, значит, вы прошли эту комнату, но не взяли награды за прохождение. Если одна из эмблем окрашена в синий цвет — вы уже прошли комнату и забрали награду.

Итак, если вы готовы вступить на путь сложных испытаний, поговорите с Афинией, и она откроет для вас портал в следующий зал, который вы еще не зачистили. Это очень важно хотя бы потому, что если вам вдруг взбрдет в головы покинуть Десницу после зачистки одного из залов, вы ничего не потеряете. Но помните, как только вы войдете в очередной зал с боссом — назад дороги нет. Победить или умереть.

# Проход. 1 зал

 type unknown

Как только вы придёте в подземелье, вы обнаружите давно опустевшую комнату. Не вешать нос! Босс прячется и не появится, пока игроки не встанут на крышку его клетки в центре комнаты.

Ага, вот и он, Повелитель мертвых. А способности у этого ядовитого и нехорошего повелителя следующие:

- Уменьшение вашего максимального количества ОЗ и защиты всё то время, что вы стоите на крышке клетки.
- Гнойный яд. Замедление и большое уменьшение силы атаки.
- Распыление яда. Наносит урон по времени. Эффект слабеет в зависимости от того, как далеко вы от источника яда (а именно от самого босса).
- Инфекция. Замедление и уменьшение силы атаки, эффекта лечения и мастерства всех стихий. Каждые 5 секунд яд будет «перебрасываться» с вас на другого члена отряда в радиусе 6 метров от вас.
- Лезвие ветра. Эффективность лечения снижена. Нельзя двигаться и использовать умения.
- Часто босс будет выдавать указания игрокам. Что бы это ни было, выполняйте! Во время битвы фигура Истар будет ломаться, распространяя облака яда по залу. Кто попадет в облако — получит много-много урона и скорее всего умрет.
- Возвращение урона. Бьет ощутимо больно своим же дамагом. Не бейте босса, если видите на нем красно-белый бафф.
- Указывает на "раненого" игрока, называя его ник с фразой "возможно, он ранен". В этот момент хотя бы одному члену отряда необходимо подойти к страдальцу, и разделить с ним внезапный огромный входящий урон.

**Тактика:** все довольно просто — избегайте скопления яда и поддерживайте жизненные силы всеми возможными способами.

Как только вы повергнете босса, появится NPC-телепортер. Поговорите с ней, заберите награды и отправляйтесь во второй зал.

## 2 зал

 und or type unknown

Вошли в зал, скарабея видите? Вот он и есть ваш следующий клиент. Он не нападет на вас, пока вы не проявите агрессию сами, значит у вас будет возможность лучше подготовиться к битве.

Первое, что вам нужно знать о боссе — он не идет в бой в одиночку. Огромный жук тут же вызовет взрывоопасных насекомых поменьше размером, и вам НЕОБХОДИМО их убить. Иначе они убьют вас, собственно, именно для них-родимых мы взяли с собой масс ДД. Взяли двух? Вы не пожалеете. Жучков будет три вида. Некоторые из них кроме своего уникального навыка обладают способностью уменьшать вашу атаку, защиту и максимальное количество ОЗ. Их дебафф в виде нелицеприятного черепа можно и нужно как можно скорее снимать, используя предметы, выпадающие после смерти жуков.

Рассмотрим каждого из них.

- Маленькие синие жуки. Просто бегут, вешают дебафф, описанный выше, и атакуют. Пока просто?
- Взрывные личинки. У них меньше здоровья, но если их не убить через определенное время после появления, они начнут взрываться. При взрыве вы потеряете ровно половину вашего текущего здоровья, а босс и синие жуки восстановятся на n-ное количество здоровья.
- Жуки зеленые — самый опасный вид. Да, из этих вываливается отличный антидот. Да, они маленькие. Да, у них очень мало здоровья по сравнению с остальными. Почему же все дрожат при одном упоминании зеленого цвета во втором зале? Потому что если они взорвутся, вы сразу умрете. Бум — инстакилл. Дрожим?
- Иммун босса. Пока маленькие жучки живут и здравствуют урон по боссу не проходит. Еще одна причина избавляться от них как можно быстрее.
- Других страшилок у данного босса не припасено. Вырезайте жуков, кушайте антидот, бейте босса и будет вам счастье. Когда разберетесь со скарабеем, появится телепортер. Лечитесь и прыгайте в третий зал.

## 3 зал

[Вайцы.рф](#) and or type unknown

Этот зал будет интересным. Заметили «или»? Да, здесь сразу два босса. Но убивать вам придется только одного, случайно выбранного перстом судьбы. И это немаловажно! Когда вы нападете на босса, в зале появится подвижный магический круг. Круг будет вешать дебафф, зависящий от того, какого именно босса вам пришлось атаковать. Если вы бьете Самаила, круг будет высасывать ману. Бьете Мисара — уменьшать атаку и все виды мастерства. А еще каждый босс будет вызывать слабеньких мобов, которые кидаются на одного члена отряда, очень больно его грызут, замедляют и не желают переагриваться ни на кого другого, включая танка. Разделайтесь с ними поскорее.

Еще будет использоваться против вас распространяющийся яд, поэтому от зараженного члена отряда нужно держаться подальше. Гораздо опаснее еще пара фокусов в рукаве у этих хитрецов. Первая уловка состоит в том, что вам будут даваться команды, к примеру «не используй это умение» или «подойди ближе / отойди дальше». Ослушаетесь — вмиг получите огромное количество урона, возможно даже инста килл. Запрещенные скиллы: "Мгновенный удар" (воин), "Контрудар" (защитник), "Мертвая хватка" (убийца), "Выстрел ужаса" (стрелок), "Ледяная стрела" (маг), "Оледенение" (жрец), "Плетка тьмы" (вампир),

"Мелодия воды" (бард).

Вторая уловка проще: в случайный момент битвы босс может прекратить атаку и дать вам 20 секунд, чтобы побить его за просто так. Почему он будет так добр к вам? Это способ открыть режим героя и натравить на вас второго босса (см. ниже).

Итак, если ваш отряд силен, и вы следуете инструкциям боссов, вы быстро пройдете эту комнату. Следующий зал — последний. Готовьтесь.

Если дамаг вашей пати очень и очень большой, то у вас будет шанс открыть режим героя. Для этого нужно не умирать в данной комнате и пройти испытания, которые дает босс: за 20 секунд нанести максимально большой урон. Как только вы выполните испытание во второй раз, на вас прыгнет второй босс, который так же будет использовать свои фирменные способности. Но вам нужно добить лишь вашего текущего босса, и тогда вам будет предоставлено целых 2 нипа с наградой.

## 4 зал

 type unknown

Выше мы писали, что вы будете заинтересованы в выборе босса третьего зала. И вот почему: здесь боссов тоже двое, только бьем мы одного и появляются они рандомно.

У огромных черепах есть много общих умений. Во-первых, у них очень много контролирущих атак:

А теперь подробнее опишем самое страшное общее умение: в случайный момент двое или трое членов отряда станут его целями. Главное: **НЕ ПРЕКРАЩАЙТЕ ДВИГАТЬСЯ**. Иначе вам будет нанесен урон, который наверняка убьет вас. Не делайте ничего, не бейте, не хильтесь, просто двигайтесь, бегите куда глаза глядят. Жрецам в момент, когда босс называет их имя **КАТЕГОРИЧЕСКИ** запрещается кастовать ангельскую песнь.

Итак, вы знаете, что вас ожидает. Наберитесь смелости и прыгайте в зал. Первое что вы увидите — мираж босса. Он будет использовать некоторые общие контролирущие умения и потихоньку умирать. В какой-то момент вы заметите, что душа существа как-будто пытается сбежать. Ее нужно убить - ее смерть призовет истинного босса. Как только вы развоплотите мираж, появится настоящий босс.

Он имеет больше здоровья и атаки, чем мираж. Кроме всех описанных выше общих умений, Эрдон умеет заполнять зал облаками ядовитого тумана, который отравит, ослабит и законтролит попавшего в облако, не выпуская его, пока облако не исчезнет. Так же появляются кристаллы, не уничтожив которые в течении 10-15 секунд происходит обнуление очков ОМ у членов отряда, близкорасположенных к этим кристаллам.

Он имеет гораздо больше здоровья и атаки, чем мираж. У Джейда нет яда, зато есть другое весьма сильное умение. Во время битвы он может покрыть половину зала светящимися

кругами. И, конечно же, на них вам лучше не прохладиться — умрете ведь. Во всем остальном босс такой же, как мираж и Эрдон. А так же он призывает кристаллы, не убив которые в течении 10-15с ближайшие члены Вашего отряда, в т.ч. питомцы, получают урон в размере 25% от максимума ОЗ. Количество кристаллов, взорвавшихся рядом, влияет на полученный урон.

Условием для этого являются следующие факторы: прохождение босса без смертей и полное истребление взрывающихся кристаллов на ОЗ и ОМ три раза подряд. В случае открытия режима героя в зале периодически появляются игрушки демона и суть заключается в том, чтобы уравнивать их здоровье. Если это у вас не получится, то у них получится устроить вам инста килл. Когда вы вернетесь к боссу, то героик режим придется открывать заново. Их можно банально не трогать.

## 5 зал

[Десница5.jpg](#) file type unknown

Итак, хит-парад новых боссов десницы открывает эта миниатюрная копия моховика. Чем же она нас порадует? Бьет босс вполне себе терпимо, станит танкующего и вешает на пати дебаффы.

Первый дебафф "**Проклятие крови**" по эффекту действует как кровотечение. То есть в один прекрасный момент у отряда резко ползет вниз показатель ОЗ. Избавиться от дебаффа можно прыгнув в яму с зеленым туманом. Продолжительное нахождение в тумане очень и очень нежелательно т.к. зеленый газ накладывает эффект "**Ненастье**", который включает в себя молчанку, снижение показателей мастерства, снижает эффективность получаемого лечения и снимает ОЗ - но не убивает, оставляет 1 очко здоровья. Поэтому прыгаем и тут же выбегаем на волю. Нужно сказать, что на танкующего дебафф не накладывается и он может бить босса спокойно. Если в группе хороший саппорт: грамотный жрец и не менее грамотный световой бард, имеет смысл попытаться отхилить убегающие ОЗ, что, собственно, широко практикуется на европейских серверах. Второй дебафф "**Кара демонов**" крадет у игроков ману при любой атаке навыком. Действует сие чудо непродолжительное время, ману сжигает вполне терпимо. Для профилактики ситуации полного отсутствия маны рекомендуются хирки или питье, восстанавливающее ману в течение 15-ти минут. Например, вино мечтаний.

[file\\_7Aj5m8dN6G.png](#) file type unknown

Третий дебафф "**Оковы смерти**" - самый опасный. Данная неприятность случается с одним членом отряда и, если не принять срочных мер, убивает несчастного ровно через 30 секунд. Без вариантов. не спасет ни отхил. ни баббл. Только воскрешение или маговская глыба. Как оно работает? В системном чате резко появляется красное сообщение с указанием ника жертвы босса, жертва не может пошевелиться, на нее накладвается молчанка - что-либо сделать для своего спасения она не может. Через полминуты - мы с ним (или с ней) попрощаемся. Что делать? Перед тем, как бить босса, в отряде выбираются два человека, очень желательно, дальники, которые будут отвечать за

снятие дебаффа. Почему два? Второй игрок страхует основного "снимальщика", на тот случай, если данная неприятность случится с ним. Итак, вернемся к нашей ситуации: жертва опутана лозами дебаффа. В дальнем углу комнаты появляется одна одинокая лоза, которая убивается с одного скилла. С лозы есть дроп "Сок проклятого ростка". Этот дроп НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ нельзя роллить тем, кто не имеет отношения к спасательной операции. Дроп (а это антидот) должен достаться тем, кто спасает жертву дебаффа. Как только мы получаем антидот, берем в таргет игрока с дебаффом и жмем ПКМ на антидоте. Игрок спасен. На все про все у вас 30 секунд. На случай если в пути попадает наш первый спасатель, его выручает второй. Здесь очень важна оперативность действий. Лучше, чтобы лозу бил маг или гном (барду и вампиру не хватает дальности и для убийства лозы ему приходится прыгать в туман). Ну и важно не зароллить дроп. Если антидот упадет игроку под дебаффом он не сможет себе помочь и умрет.

Героический режим: Весь отряд становится в место, где должен появляться темный круг и стоит там до того момента, как на ком-нибудь не появится дебафф корней. После того как корни и круг совместятся два раза - откроется героический режим. ВНИМАНИЕ: цель, на которой будут наложены корни не должна умереть или находится вне круга, пока они не будут сняты. Так же бытует мнение, что для открытия харда надо снести боссу 40-50% хп, пока он не кинул первые корни.

## 6 зал

[Десница6.jpg](#) Image type unknown

В шестой комнате на высоком постаменте нас поджидает босс. Это либо **Эстевес**, либо **Джерси**. Различия между ними не принципиальны. В зависимости от того бьете вы Эстевеса или Джерси, выскакивает сообщение, которое указывает стоит ли нам стоять к боссу ближе или отойти от него. Он полностью оправдывает свое имя, на полу мы видим постоянные электрические разряды. Босс откровенно несложный: его основная "фишка" это обратка (а.к.а. рефлект), то есть он возвращает игрокам часть урона. Как нам этого избежать? Нужно внимательно следить за бафами, которые босс на себя накладывает. Если мы видим бафф с цифрой <1>, нам нужно встать в ровные полосы голубых молний и бить босса оттуда, если видим бафф с цифрой <2>, бьем его просто, стоя на полу.

На одного члена отряда время от времени накладывается дебафф, который сигнализирует о том, что по указанному игроку скоро пройдет немалый урон, примерно в 80-90% ОЗ. Жрецу стоит быть внимательным.

Когда у Эстевеса остается около 20% ОЗ, он начинает бить сильнее, и постоянно наращивает силу атаки, накидывая на себя соответствующий бафф - стоит ускорить темпы. В целом, его убийство не составляет труда.

## 7 зал

### [Десница7\\_Аскер.jpg](#)

Если этот босс не самый сложный, то точно самый "загадочный". В заглавии мы видим три имени, но боссов будет двое. Кто это будет - вопрос Великого Китайского Рандома. Как стоит действовать? Если в группе есть бард, то он становится в центр вместе со жрецом, остальные делятся по парам и занимаются непосредственно боссами, ОЗ которых выравнивается в том случае, если разница в состоянии их здоровья слишком велика.

### [Десница7\\_Дайвен.jpg](#)

Главная особенность данной комнаты - загадки, да не простые а математические. У каждого мудреца своя загадка, но общее у них одно: лампы. Итак, в определенный момент времени начинаются загадки с лампами, они чередуются. И задача барда (или другого наименее дамажного члена отряда с дальней атакой) контролировать численность населения этих самых ламп. Лампы очень хрупкие, поэтому в момент их нахождения на поле боя лучше не массовать, чтобы не убить отряд.

### [Десница7\\_Вайнона.jpg](#)

Коротко о лампах: по кругу появляются лампы со значениями -1, +1, +2, +3, +4, +5 - они различны по размеру: самые большие +5, самые маленькие, соответственно, -1. Убиваются лампы с одной атаки.

Ниже представлены типы загадок, условно мы разделим их по боссам, хотя об их появлении сообщениями сигнализирует в 90% случаев только Аскер. Возможно, это баг локализации, но для удобства озаглавим типы загадок согласно боссам, от которых зависит их появление.

### [Десница7\\_Кувшинчики.jpg](#)

#### **Загадка Аскера:**

Здесь все очень просто, в определенный момент времени Аскер кричит: "Держись!" и называет две пары чисел, например, 3 2 и 2 -1. Первое число в паре - количество. Второе - вид лампы. Все вместе это означает сколько ламп указанных видов одновременно должно остаться на поле. В данном примере это три лампы со значением +2 и две лампы со значением -1.

### **Загадка Дайвена:**

Дайвен призывает круг из ламп и одну лампу на центральной колонне. Ее начальное значение всегда равно -1. Наша задача быстро подсчитать сумму всех ламп на полу и приравнять центральную лампу к этой сумме. Центральная лампа может достигать максимального значения +5. Значение центральной лампы растет, когда мы ее разбиваем. Допустим, сумма всех ламп на поле равна +1 - это значит, что центральную лампу нужно ударить всего один раз, чтобы она "подросла" до необходимой нам единицы со знаком плюс. С лампой нужно быть аккуратнее. Если случайно ударить ее лишней раз, то вернуть ее прежнее значение не получится. Это будет означать провал загадки. Провал загадки влечет за собой очень сильный удар по всему отряду. Провалив загадки трижды, мы практически убиваем весь отряд. Будьте внимательны!

### **Загадка Вайноны:**

Ее загадка - полная противоположность загадке Дайвена. У нас есть центральная лампа, которую мы ни в коем случае не бьем, и есть круг, который нужно привести к сумме, равной значению центральной лампы (от -1 до +5). Здесь нам легче ориентироваться по размеру ламп. Так же можно не убирать уравнивающие друг друга лампы (нет смысла тратить время на разбивание -1 и +1, т.к. в сумме они все равно дадут ноль и не повлияют на общее значение круга).

В целом, если в пати есть человек, умеющий оперативно считать и бить лампы и никто не массует, убийство боссов не составит труда.

## **8 зал**

[Десница8.jpg](#) r type unknown

Вот он, красавчик, ради которого нам необходимы масс-дд. Его основная особенность - призыв мобов. Если мы не убьем его прихвостней за 15 секунд, мы все умрем. Да-да. Именно так. Босс убьет весь отряд одним ударом и навесит на всех дебафф на -200 ко всем сопротивлениям на час. Снять его можно по одному выходя из похода на старте, куда все вернутся после неудачной попытки отправить Вожака демонов к праотцам.

Какие еще у него минусы и приемы? Он вешает на случайных членов отряда дебафф на снижение мастерства, чем изрядно затрудняет процесс уничтожения мобов. Избавиться от дебаффа можно если встать в один из темных кругов, которых в зале три, спасет от напасти один из них, случайный. Также дебафф на снижение мастерства может снять прист в ветке "Свет" навыком "Свет очищения" 75+.

Так же босс очень неприятно станит врагов, что, естественно, тоже доставляет мало радости. Особенно если он оглушил вашего огненного мага на 7 секунд в момент призыва мобов.

В целом, здесь спасут четкие действия дамагеров. От хила и саппорта здесь зависит немного. Бить мобов должны все без исключения. Отбрасывать их крайне не рекомендуется. Вот собственно и все.

## 10 зал

[Десница9.jpg](#) Image type unknown

Апофеоз всей битвы за Десницу Штормов предстает перед нами во всей своей красе. Первое, что нужно нам сделать при заходе в комнату - собрать костяные амулеты для снятия с босса эффекта отражения (наподобие костей динозавра из окрестностей склепа). Итемы разбросаны по комнате, неподалеку от стен. Их 4 штуки, больше их не появится - расходуйте с умом. Что делает босс? Вызывает ядовитый туман, который очень и очень сильно отнимает здоровье у всего отряда - не стоим долго на одном месте. К счастью, туман появляется строго по часовой стрелке и нам не составит труда угадать, где он застанет нас в следующий раз. Ближе к своей трагической смерти босс включает отражение урона - от него нас спасут собранные заранее предметы, за ним просто нужно следить. Плюс, босс обозначивает в зале некую зону в виде треугольника и приказывает отряду стать в его границы - если игрок туда не встанет, Хеймос сделает ему (или ей) очень и очень больно.

В принципе, босс несложный - нужно четко действовать, передвигаться группой и не забыть собрать предметы на снятие обратки.

В пати должно быть достаточно дамага, чтобы опустить хп босса до 25% за, ориентировочно, 1.5-2 минуты или меньше.

---

[На сайт игры](#) Image type unknown