


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 AoE-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:

- Пожирающее пламя
- Беспристрастность
- Отрешенность
- Защитник земли

- Решительность

[ИГ_Жадди.jpg](#)

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

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

Первый босс. Жадди

[ИГ_Жадди_звероформа.jpg](#)

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

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

[Достижение.png](#)

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

[ИГ_Зал_с_поваленной_колонной.jpg](#)

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

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

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

Второй босс. Чёрный копатель

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

Основная особенность этого босса - **загадки**.

Да, он знает сотню загадок!

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

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

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

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

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

Третий босс. Дьяволесса

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Четвёртый босс. Биггс

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

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

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

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

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

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

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

Пятый босс. Ругги

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

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

Самая несерьёзная из них - это дебафф на эффект лечения.

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

[ИГ_Последний_телепорт.jpg](#)

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

[Достижение.jpg](#) type unknown

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

Бонусный босс. Биггс

[ИГ_Биггс_ласт.jpg](#) type unknown

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

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

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

[ИГ_Ральф.jpg](#) type unknown

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

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

Ресурсы

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

Достижения

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

[На сайт игры](#)

Revision #6

Created 28 May 2023 13:34:32 by Главный Редактор

Updated 4 April 2024 13:06:09 by Главный Редактор