

Окрестности склепа

[file_8DfxuPmOaU.png](#)

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

Состав группы

[Огден_наземный_вход.png](#)

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

[Карта_катакомб.png](#)

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

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

Прохождение

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

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

Первый босс - Командир злобных духов

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

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

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

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

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

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

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

Второй босс - Генерал злых духов

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

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

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

придется прыгать вниз.

Убиваем лианы, бежим по мосту.png

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

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

Третий босс - Извергатель

Расправившись со всеми грибами и оправившись после их атак, мы можем продолжать движение дальше по тропе, пока не увидим следующего босса, внешне схожего с монстрами-ильниками: **Извергателя**, который, на первый взгляд, может показаться 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](#)

Revision #8

Created 28 May 2023 15:10:34 by Главный Редактор

Updated 11 August 2025 20:27:09 by Главный Редактор