

Склеп предков

[file_sDkxHgYcc.png](#) 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](#) unknown

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

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

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

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

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

Прохождение

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

[Катакомбы_Вид_на_Тоннель_к_первому_боссу.png](#)

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

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

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

Первый босс - Базилис

[Катакомбы_Первый_босс.png](#)

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

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

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

Проникаем в залы катакомб

[Катакомбы_Второй_босс_Владыка_ужаса.png](#)

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

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

Второй босс - Владыка Ужаса

[Катакомбы_Второй_босс_Владыка_ужаса_миражи.png](#)

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

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

Особенность и тактика

[Катакомбы_Второй_босс_Владыка_ужаса_под_язык.png](#)

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

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

Глубже! Ниже! Страшней!

[Катакомбы_спуск_к_третьему_боссу.png](#)

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

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

Третий босс - Священное древо предков

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

Особенность и тактика

[Катакомбы_3_босс_Древо_закрыто.png](#)

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

[Катакомбы_3_босс_Древо_открыто.png](#)

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

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

[Катакомбы_3_босс_Древо_открыто_красное.png](#)

Рубить опоры нужно

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

Кристаллы опор и сердцевина будут изменять свой цвет от синего до красного, показывая степень "раскаленности". Синие опоры - холодные, необходимо накалить 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](#)

Revision #27

Created 28 May 2023 13:43:32 by Главный Редактор

Updated 11 August 2025 20:27:56 by Главный Редактор