

Гавань в огне

Общая информация



Поход предназначен для игроков 90 уровня и имеет 2 уровня сложности:

- *Средний*. Для 12-18 игроков в составе рейда. Состоит из 3 боссов. Доступен **1 раз в неделю**.
- *Героический*. Для 12-18 игроков в составе рейда. Состоит из 3 боссов повышенной сложности. Доступен **1 раз в неделю**.

Попасть в данж Гавань в огне можно только в составе [рейда](#) и только с помощью Моуэна в Зале Славы в Хоссингере. Чтобы попасть в данж не обязательно подходить к НИПу всей

группой, достаточно только лидера рейда.

При смерти в рейд-данже персонаж получает тридцатиминутный негативный эффект "**Слабость**", под действием которого у персонажа снижается максимальное здоровье до 100 ед., макс. мана до 10 ед., а сила атаки до 0-0 ед. Избавится от негативного эффекта можно у **НПС** в начале похода, либо у **Хендальфа** в **Хоссингере**.

Средний уровень сложности

Каждого босса можно убить не более одного раза в неделю! Если в составе рейда есть хотя бы один персонаж, убивший заранее первых боссов - весь рейд закинет сразу к тому боссу, который ещё не убит у этого персонажа!



После разговора с Моуэном весь рейд попадает на полусожженные просторы Великодола, где-то на пути к бывшему Форту Ротулор.

Тут присутствует мнемолит для выхода из данжа и НПС, готовый починить снаряжение, продать лекарства, а так же снять дебафф и полностью вылечить.

Так же, в данже можно передвигаться на наземных скакунах, при наличии Контракта всадника.

Около северного входа в Вольную Гавань отважных героев ожидает первый босс.

Первый босс. Грэм.



Босс достаточно лёгкий.

Главное правило - должен быть всего один танкующий на протяжении всего сражения. Это значит, что остальные члены рейда должны следить за наносимым ими уроном по боссу и если понадобится, вообще не наносить урона какое-то время.

- Если, по какой-либо причине Грэм сменит свою цель, то у него появится бафф повышения атаки на 10%, который складывается до 100 раз.
- Каждый раз после снижения здоровья босса на 30%(70%/40%/10% ХП босса) показатель ненависти босса будет сбрасываться до 0, т.е. весь внесённый ранее урон больше не будет учитываться, следствием чего может стать смена цели Грэма. Дабы избежать лишнего стака повышения атаки за 0.5-1% до этого всем членам рейда кроме танкующего лучше перестать наносить урон боссу.

*ДоТы не вызывают ненависти босса, поэтому персонажи, имеющие высокий урон ДоТами не переагривают босса после сброса ненависти, естественно если не наносят **прямого** урона по нему.*

- Кроме этого, примерно каждые 20-25 секунд Грэм будет называть ник одного из участников рейда(синее сообщение посередине экрана). На следующие 15 секунд этот игрок должен перестать наносить **прямой** урон боссу, иначе ненависть босса изменится, как и его цель, что приведёт к накладыванию баффа повышения урона.
- **Распыление огня** - каждые 15 секунд босс поливает огненной волной всех игроков стоящих в области 60 градусов перед боссом. Урон делится между всеми игроками, стоящими в этой области и уменьшается за счёт защиты персонажа и скиллов, уменьшаемых получаемый урон. Суммарно наносится 500 000 урона.
- **Огненные вихри** - каждые 30 секунд случайный игрок получит небольшой урон, который будет передаваться на очень близко стоящих игрокам. Каждый следующий игрок будет получать на 20 000 больше урона, чем предыдущий.



Больше Грэм ничем не удивит, а после

его смерти можно будет обнаружить, что войти в Гавань через этот вход не получится и придётся идти к западному входу. По пути можно убить пару монстров, но за их убийство не положено никакой награды, поэтому можно просто пройти мимо.

Второй босс. Штормовой страж Листвилля.

У западного входа в Гавань обитает второй босс. И на среднем уровне сложности их всего двое.



Всего существует 6 вариаций этого стража. У всех вариаций разные пассивные умения. Каждый день набор стражей в данже меняется на новый. При смерти одного из стражей его напарник полностью восстанавливает своё здоровье и получает его умение в дополнение к своему.

Список вариаций стражей:

1. Танкующий получает дебафф на уменьшение получаемого лечения на 25%, максимум 4 стака, которые обновляются каждые 45 секунд. При этом каждые 23 секунды танкующий получает исцеление на 20 000 ХП.
2. Пассивный рефлект. За каждый удар по боссу игрок получает отраженный урон в размере 10 000 ед.
3. Пассивная аура. В радиусе 10 метров каждые 10 секунд все игроки получают дебафф на снижение скорости передвижения. Максимум 50 стакав.
4. Каждые 15 секунд под танкующий будет появляться огненная лужа (как в [Башне Драконов](#)), с каждой секундой урон, получаемый персонажем в луже, будет увеличиваться на 10 000 ед.
5. Случайный игрок получает дебафф на 30 секунд, в течении которого каждые 3 секунды этот игрок и все персонажи, находящиеся рядом с ним получают 3 000 ед урона за стак. Максимум 50 стакав.
6. Каждые 20 секунд босс будет накладывать всем персонажам находящимся дальше, чем 5 метров вокруг босса дебаффы. Количество стакав зависит от расстояния между боссом и персонажем. Единоразовое количество стакав: 1-9. При накоплении 99 стакав персонаж умирает.

После убийства обеих стражей прямо перед западным входом в Гавань появляется большой сундук, в котором игроков ожидает награда. Поднявшись по лестнице расположенной за сундуком можно попасть на главную площадь Вольной Гавани, все проходы перегорожены разными обломками, в небе парят несколько зеленых и красных драконов, а в центре площади финальный босс.

Финальный босс. Дэзил.



Для начала стоит отвернуть Дэзила лицом от всего рейда. А всем членам рейда немножко разойтись вокруг босса. Каждый умерший персонаж будет увеличивать атаку босса на 10%.

- Почти сразу же босс будет выбирать одного из членов рейда, и кидать на него дебафф, снижающий здоровье персонажа до 25%, спешивающий, а так же запрещающий передвигаться и использовать навыки на 30 секунд. Чтобы избавиться от действия этого дебаффа нужно восполнить здоровье не менее чем до 90%.
- Так же, после трех Шаров огня, босс будет выпускать перед собой голубой луч и вращаться с ним на 360 градусов. Дабы избежать действия луча всем членам рейда нужно просто идти за спиной босса по кругу. Во время каста луча по боссу несколько увеличивается урон.
- Раз в 20-25 секунд босс будет кидать в сторону танкующего Шар огня. Шар передвигается в сторону всего остального рейда и наносит урон в радиусе 3 метра. С каждой секундой урон увеличивается. За 60 секунд нужно уничтожить этот Шар, в таком случае появится портал на 90 секунд, с помощью которого можно попасть в Драконье гнездо на 30 секунд. Воспользоваться порталом можно 3 раза. После выхода из Гнезда 30 секунд будет невозможно использовать портал заново.
- Раз в минуту Дэзил будет выкрикивать имя одного из персонажей. В ту же секунду этот персонаж получит дебафф **Слабость духа** на 5 минут, снижающий скорость передвижения на 50% и защиту на 90%. В это время в Драконьем гнезде будет появляться красный кристалл с именем этого персонажа. Если кто-либо разрушит этот кристалл - человек, чей кристалл был сломан избавится от Слабости.

Примерно на 50% здоровья Дэзил превратится в большого черного дракона.

Дэзил. Второй этап.

- **Проклятье гнета** - на 30% и 10% здоровья босс отнимет у всего рейда 75% текущего здоровья, а так же наложит проклятье, во время действия которого персонаж восстановивший своё здоровье до отметки 50% или выше получит головокружение на 8 секунд.
- **Аура величия** - каждые 10 секунд Дэзил будет накладывать на всех персонажей в радиусе 40 метров 1 стак дебаффа **Аура величия**, снижающий скорость передвижения на 1%. Максимальное количество стakov: 100. Войдя в Драконье гнездо можно избавиться от этого дебаффа.
- **Подсечка** - раз в минуту босс будет кидать на персонажей в области перед собой минутный, стакающийся дебафф увеличения урона от следующих ударов по персонажу.
- Кроме этого изредка босс будет случайно менять свою цель. Это отличный способ избавиться от дебаффа "Подсечка".

Когда здоровье Дэзила упадёт до 15% богиня Шалия наложит на всех членов рейда бафф **Щит богини** на 5 минут. Под действием этого эффекта персонажи увеличивают свой шанс крита до 100%, критический урон на 50%, а так же получают иммунитет к эффектам **Ауры величия**. *Благословение может быть получено только на средней сложности похода.*

Награды

За прохождение данжа на среднем уровне можно получить Кристалл застывшего пламени, опыт, веру, очки Славы героя (500 очков).

За убийство каждого из боссов выпадает предмет (с Дэзила падает сразу 2 штуки) "*Часть одежды славного воина*". Подходит одновременно для нескольких классов. Закрепляется после получения. В Хоссингере можно обменять на [фиолетовое снаряжение](#) 88 уровня (снаряжение так же можно взять за большое количество очков Славы героя).

Все участники первого рейда на сервере, прошедшего данж на среднем уровне сложности, получают в награду [титул](#) <**Защитник Гавани!**>.

Героический уровень сложности. Изменения относительно средней

СЛОЖНОСТИ.

Все боссы ежеминутно, через 8 минут после начала сражения будут получать один стак **Ярости**, увеличивающий атаку на 50%.

Первый босс. Грэм.

- Показатель ненависти босса будет сбрасываться каждые 10% здоровья.
- Сообщения, советуящий остановить использование навыков определенному человеку будут появляться чаще. Примерно раз в 15-17 секунд.
- **Распыление огня** будет происходить каждые 10 секунд.
- **Огненные вихри** будут происходить каждые 25 секунд и наносимый урон увеличится в 2 раза.

Второй босс. Штормовой страж Листвилля.

Теперь их теперь не двое, а трое.

Финальный босс. Дэзил.

- Смерть каждого члена рейда будет увеличивать урон Дэзила на 30%.
- Дебафф, снижающий здоровье до 25% и накладывающий головокружение на 30 секунд будет использоваться Дэзилом почти в 2 раза чаще.
- Так же Дэзил будет чаще использовать Луч.
- **Шар огня** будет появляться каждые 15-17 секунд. А так же урон, наносимый шаром увеличится в 2 раза.
- **Слабость духа** будет использоваться раз в 45-50 секунд.
- В **Драконьем гнезде** появится возможность досрочного выхода.
- Превращение в дракона состоится уже на 60% здоровья босса.
- **Проклятье гнета** будет использоваться каждые 10% здоровья босса.
- Урон получаемый персонажем под дебаффом **Подсечка** увеличен.
- Свою цель Дэзил менять будет немного чаще.
- **Щит богини** отсутствует на героическом уровне сложности.

Награды

За прохождение данжа на Героическом уровне можно получить Кристалл застывшего пламени (гарантировано с каждого босса), опыт, веру, очки Славы героя (500 очков), а так

же 3 Знака доброго духа (необходимо для обмена на почёт одного из богов).

За убийство каждого из боссов выпадает 2 предмета (с Дэзила падает сразу 3 штуки) "*Часть одежды славного воина*". Подходит одновременно для нескольких классов.

Закрепляется после получения. В Хоссингере можно обменять на [фиолетовое снаряжение](#) 88 уровня (снаряжение так же можно взять за большое количество очков Славы героя).

Все участники первого рейда на сервере, прошедшего данж в героическом режиме, получают в награду [титул <Герой Гавани!>](#).

[На сайт игры](#)

Revision #5

Created 29 May 2023 11:05:49 by Главный Редактор

Updated 13 November 2023 11:57:22 by Главный Редактор