

# 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:



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 взбредет 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



Как только вы прибудете 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



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?
- Иммуны 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



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



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 контролирующих 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 контролирующие 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 прохлаждаться — 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



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.



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 накладывается 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 путы 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



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.

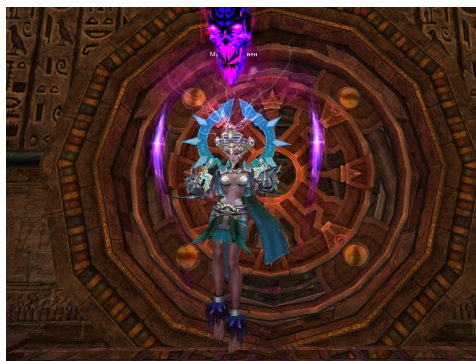
## 7 зал



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.





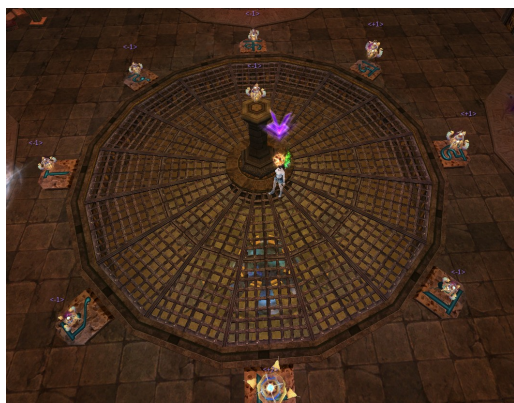
Главная особенность данной комнаты - загадки,

да не простые а математические. У каждого мудреца своя загадка, но общее у них одно: лампы. И так, 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.



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.



### **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 лишний 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



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



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 отражки.

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

---

[На сайт игры](#) Image in full size type unknown

---

Revision #4

Created 28 May 2023 16:17:59 by Главный Редактор

Updated 13 November 2023 12:10:55 by Главный Редактор