

# Подземная тюрьма



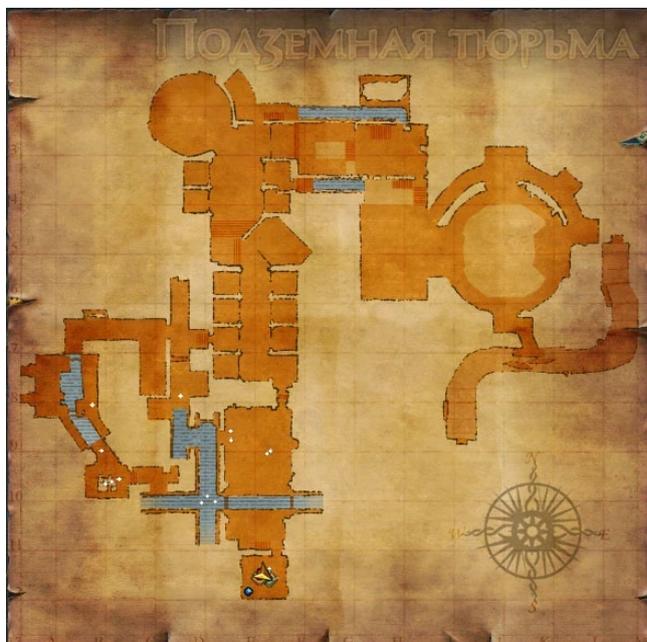
<b>Тип:</b>	Поход за снаряжением
<b>Требуемый уровень:</b>	70+
<b>Награда:</b>	<a href="#">Дар Видара</a> , синее и зелёное снаряжение, достижения, свитки навыков.
<b>Очки Бога Войны</b>	20

**Подземная тюрьма** – ежедневный поход для игроков 70+ уровня. Количество походов в день не ограничено. Сюда можно попасть через заявку (Т) или же через НПС в Вольной гавани **Тюремщик Робер**.

Для данного похода необходимо иметь группу из 6 человек, которая должна состоять примерно из :

- [Жрец](#) (ветка Свет)
- [Защитник](#) (ветка Гранит) или же воин со здоровьем от 30 000
- [Бард](#) (ветка Свет желательна)
- [Стрелок](#) (ветка Взрыв)
- [Маг](#)
- [Вампир](#) или же [убийца](#)

Подземная тюрьма довольно опасный данж, где боссы наносят достаточно много урона по вашему персонажу.



Советуем иметь для начала 20.000 здоровья. Для быстрого прохода Подземной тюрьмы можно воспользоваться Легендарным эликсиром (можно достать за очки активности из магазина Шалии). В Тюрьме достаточно много монстров, именно поэтому советуем иметь в отряде «массовиков» (гном, маг, вампир).

Обменявшись бафами, начинаем поход. В зависимости от мощности отряда, танк собирает нужное количество мобов, которые уничтожаются аоешниками. После первой залы следует коридор, который разветвляется: направо тупик с мобами, налево дорога к боссу. Если отряд собирает сетовый шмот, рекомендуется убивать всех монстров, с них выпадают "Штаны". Сразу за вторым залом в темноте находится первый босс. Обычно, до того как нападут на Кука Джеймса, вытягивают мобов поблизости от него.

## Первый босс - Кук Джеймс

### Особенности босса:

- Аое
- Бафф на уклонение

Во время атаки босса не рекомендуется стоять в воде. Аоешники должны расположиться так, чтобы не цеплять мобов со следующего коридора, но, тем не менее, попадать по мобам в зале с боссом. Кук Джесс аоешит неравномерно, нанося некоторым членам пати слишком большой урон, в случае, если у кого-то в отряде мало хп, на него имеет смысл накладывать щит жрецу. Обычно на этом боссе не возникает трудностей. Проходим через коридор с мобами и через клетку выходим в длинный зал, уничтожаем всех мобов, те, кто пришли выполнить квесты, заметят нужных НПС. Например, Тело Тоэра, Энди Одиночка. В конце

зала на несколько ступеней ниже замечаем за пачкой мобов расхаживающего босса. Аккуратно убиваем мобов, выпиваем тикалки, распределяем роли и места для атаки, начинаем. Как только вы убьете босса и пройдет в коридор, то увидите точку, где растет **Ледяная кровь**, ресурс необходимы для создания **Особых кристаллов** для сопротивления стихиям Света и Земли. Необходимый уровень травника - 7.

# Второй босс

## Патрик Железноплет

Обычно аоешники стоят на входе, жрец и бард у трона (стул слева), танк и милишник отводят босса в глубину зала к висящей клетке. При такой расстановке массовики попадают и по мобам и по боссу, mobs не успевают до них доползти при достаточном уроне, хил жреца и барда дотягивается до всех членов отряда. В принципе, можно встать компактнее и разместить жреца и барда за спинами АОЕ - так mobs до них точно не доберутся. Этот босс является самым сложным по прохождению. Он имеет две особенности. Во-первых, он заключает периодически одного из персонажей в клетку с вероятностью наложения дебаффа оков. Во-вторых, одновременно с заключением в клетку, он призывает монстров. Монстры в свою очередь кидают дебафф, который может убить даже хорошо защищенного персонажа.

### Особенности босса:

- Замедление.
- Аое.
- Вероятность ввести в стан персонажей, стоящих перед боссом.

Подробно разберем одну из наиболее удобных тактик убийства этого босса. Танкующий персонаж ставит босса спиной к остальным (для избежания стана всей группы) ближе к клетке. В свою очередь остальные члены пати становятся за спину босса, ближе к выходу из комнаты. Жрецу стоит внимательно следить за персонажем,обладающим мощным аое,т.к. при появлении слизней (следовательно и при накладывании дебаффа) его здоровье может резко упасть.Стоит предупредить,что при отправлении танкующего в клетку,босс может "сагриться" на рядом стоящего дамагера (обычно это бывают убийцы или воины). Когда здоровье босса будет подходить к концу,он начинает призывать слизней еще чаще.

После убийства босса, добиваем пришедших мобов, проходим через дыру в стене слева, в узком проходе осторожно собираем мобов. Сразу за ними в темноте следующий босс.

# Третий босс

## Рогатый монстр

### Особенности босса:

- Дебаф на возвращение урона.
- АОЕ-атаки
- Дебафф на уменьшение максимального запаса здоровья
- Стакающийся дебаф на уменьшение атаки, защиты и лечения (можно сбросить, отойдя от босса на определенное расстояние).

Стоит заметить, что дебаф на уменьшение здоровья стакается, если персонаж стоит в стороне от группы. Т.ч. если вы заметили, что дебаф с названием "Сильная кислота" начинает стакаться, подойдите поближе к жрецу.

Существуют две тактики прохождения: вытягивание босса в зал наверху, там нет мобов, либо убийство на месте его пребывания, встать всем под босса, в одну точку, то дебаф "Сильная кислота" не вешается. Босс кидает сильные дебафы, когда его хп почти закончились, а так же в момент смерти редко, но может ваншотить дальников.

После убийства возвращаемся на место убийства второго боса, проходим в тюремную камеру, перемещаемся в проем под лестницей, поднимаемся по второй лестнице, проходим комнату со свечами. К моменту входа в следующую комнату все собранные мобы должны быть уничтожены. Перед агроном босса можно выпить тикалку на ОМ. (Тем у кого есть кв на "Предикт о невиновности" он находится в комнате с боссом, на карте отмечен иконкой руды).

# Четвёртый босс

## Лейфрис

### Особенности босса:

- Призыв монстров.
- Масс стан.

- АОЕ-атаки.
- Дебаф на уменьшение маны

Самый легкий в прохождении босс, призывает мобов, с которыми легко справляются аоешники, станит, но почти не дамажит в это время, слабо высасывает ману, легко перебивается тикалкой или банками.

После смерти босса добиваем мобов в зале и коридоре. Аоешникам рекомендуется быть осторожными! Есть шанс вытащить следующего босса из его комнаты, в этом случае пати может растеряться и умереть.

## Пятый босс

### Бог убийств Круэлл

В его арсенале тоже имеются некоторые «фокусы». Стоит заметить, что при нанесении первого удара боссу, дверь в комнату закрывается. Открытие двери производится по респу босса, а следовательно смерти всей группы, поэтому до агра босса вся пати должна войти в зал. Во время битвы с этим боссом возникают примерно такие сообщения: «Сбор силы огня Чистилища» и «Сбор силы грома». Через несколько мгновений (примерно 3сек.) после подобного сообщения Круэлл выдает мощное аое (критический удар может достигать 29000ед.урона) радиусом примерно 10-11м. В этот момент вам желательно находиться подальше от него. Танку желательно не водить его по всей комнате, а закрепить на одном месте, т.к. бардам и вампирам будет неудобно «выискивать» позицию (учитывая, что дистанция атаки у этих классов низкая). Танкующий не должен подводить босса к хилящим классам, дабы не подвергать их угрозе.

- Круэлл накладывает оковы, нанося удар по одной линии.
- Аое.
- Накладывает дебаф на уменьшение кол-ва здоровья на танкующего (стакающийся).

Если у танкующего персонажа достаточно ХП, ему можно не бегать, милишнику, скорее всего, придется отбегать при аоешках. При достаточном расстоянии до босса, его аое не проходит через стену комнаты, потому что дальники могут бить прямо через нее. Аое «Чистилище» в 1,5-2 раза сильнее, чем аое «Гром», но «Гром» чаще критует. В случае, если танк умер, бард должен реснуть его так, чтобы не попасть под аое, танк же должен встать после аое, чтобы не умереть повторно сразу же.

К концу боя, аое становится почти непрерывным, фактически босса добивают дальники. Из этого и двух предыдущих боссов падают редкие скиллы, из Круэлла так же Кубки Вирси, сетовое оружие.

Телепорт за комнатой босса введет в Вольную Гавань. По центру комнаты появляется точка сбора Алого камня и Алого хрусталя для создания [Особых кристаллов](#) для сопротивления стихиям. Необходим 5 уровень рудокопа.

## Награды и достижения.

- Пройти Подземную тюрьму. Схватка в тюрьме (проход за менее 20 минут).
- Пройти Подземную тюрьму. Кто быстрее? (Проход за менее 15 минут).
- Особое. Башня (главная линейка квестов).
- Друг Азура. Выполнение задания 6 раз.

## Тюремные сеты:

### Воин :

1. **Комплект (3): Жизнь +1906**
2. **Комплект (5): Мастерство воздуха +40**
3. **Комплект (6): Защита +171**
4. **Комплект (7): Сила атаки +481**
5. **Комплект (8): Шанс крит. удара +4.0%**

### Маг :

1. **Комплект (3): Меткость +33**
2. **Комплект (5): Мана +2370**
3. **Комплект (6): Сила атаки +371**
4. **Комплект (7): Жизнь +1629**
5. **Комплект (8): Крит. урон +28,0%**

### Жрец :

1. **Комплект (3): Мана + 2347**
2. **Комплект (5): Мастерство света +38**
3. **Комплект (6): Вероятность двойного лечения +6%**
4. **Комплект (7): Лечение +347**
5. **Комплект (8): Жизнь +2093**

### Убийца :

1. **Комплект (3): Сила атаки +293**
2. **Комплект (5): Уклонение +24**
3. **Комплект (6): Меткость +40**

4. **Комплект (7): Сила атаки +438**
5. **Комплект (8): Шанс крит. удара +4.0%**

**Защитник :**

1. **Комплект (3): Жизнь +1753**
2. **Комплект (5): Защита +167**
3. **Комплект (6): Сила атаки земли +385**
4. **Комплект (7): Меткость +40**
5. **Комплект (8): Крит. уклон +4.0%**

**Стрелок :**

1. **Комплект (3): Уклонение +17**
2. **Комплект (5): Жизнь +1768**
3. **Комплект (6): Меткость +40**
4. **Комплект (7): Сила атаки +429**
5. **Комплект (8): Крит. урон +28.0%**

**Бард :**

1. **Комплект (3): Жизнь +1194**
2. **Комплект (5): Мана +2370**
3. **Комплект (6): Меткость +40**
4. **Комплект (7): Мастерство воды +42**
5. **Комплект (8): Крит. уклон + 4.0%**

**Вампир :**

1. **Комплект (3): Жизнь +1342**
2. **Комплект (5): Сила атаки Тьмы +371**
3. **Комплект (6): Уклонение +25**
4. **Комплект (7): Меткость +40**
5. **Комплект (8): Сила атаки +608**

---

[На сайт игры](#)

Revision #6

Created 28 May 2023 13:30:11 by Главный Редактор

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