

# Шахта Темных Гномов

**Шахта Тёмных гномов** - поход для игроков 75+ уровня. Отличается от привычных нам походов своей нестандартностью. Данж служит местом для предметов для закаливания снаряжения. Здесь нам предстоит победить 4-х боссов, обычных мобов встретится совсем немного. В данном руководстве мы расскажем, как пройти данный поход и получить за него все достижения. За ежедневный квест можно получить 50 очков Бога Войны и [Дар Видара](#).

- Крайне желательно наличие [приста](#) в отряде, хорошим бонусом будет [бард](#) в любой ветке, остальные - 4 ДД на ваш вкус;
- Желателен хотя бы один член отряда с опытом прохождения данжа.

## Первый босс. Син.

Отряд появляется в начале данжа, проходит обычные в таких случаях процедуры: баффы/призыв петов и т.д. и начинается путь по шахте. Первый босс находится совсем недалеко. Чтобы добраться к нему нужно убить нескольких мобов. Итак, первый босс **Син**.



Наше внимание сразу привлекает площадка с эдакими круглыми

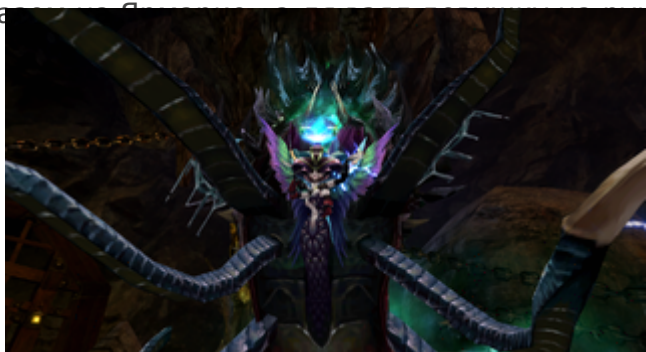
“люками”, да, она здесь неслучайно. Сам босс обладает огромной защитой, поэтому если мы начнем бить его “по старинке”, то времени на него у нас уйдет немало. Как только мы начинаем дамажить босса, рандомно из люков на площадке вырывается столп пламени. Если поставить босса в это пламя, его защита начнет ослабевать, что будет видно в линейке дебаффов босса. На боссе также появляется дебафф “Плавящаяся броня”, который наstackивается. Он не только снижает защиту Сина, но и возвращает вам часть урона - то есть бить босса нужно аккуратнее, помните, чем больше слоев наstackалось у дебаффа, тем больше урона вам вернется. Периодически Син сбрасывает все stackи, кидая на всю пати головокружение, от которого не спасает даже бабл водного барда.

В столбе пламени лучше не стоять, так как по персонажу проходит урон в 10 000 хп.

Для получения достижения за босса нужно убить его с 15-ю стаками Плавающих доспехов.

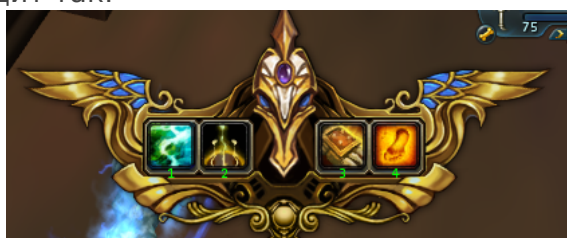
## Второй босс. Мать оборотней.

Проходим под свод небольшой пещеры и далее видим вертикальный спуск в глубины шахты. Чтобы туда добраться, мы воспользуемся неким подобием тележки, которые мы найдем рядом со спуском. Оказавшись внизу и пробежав немного вперед, видим развилку. Если мы пройдем прямо, увидим зеленый газ, заполонивший собой пещеру - газ отнимает по 10к ОЗ - пройти через него невозможно. Так же в Шахтах не работает тот же фокус, что с газом в Шахтах. Если свернуть на ней налево, то можно найти



Если свернуть на ней налево, то можно найти

экзоскелет робота, охраняемого несколькими мобами. Если один из членов отряда запрыгнет в него, то получит возможность рассеивать яд. При активации робота появляется отдельная панель навыков: мы, например, можем рассеивать яд, отхиливаться, выпрыгнуть из робота. Итак, член отряда, ставший роботом, расчищает путь остальным. Будьте внимательны - через какое-то время газ появится вновь, поэтому лучше бежать кучно всем и сразу. Собственно, перейдя небольшой мост, мы оказываемся перед вторым боссом. Здесь у нас два варианта действий: оставить одного члена отряда в роботе, чтобы тот рассеивал газ, который босс будет распылять, либо попробовать бить без него. Панель скилов робота выглядит так:



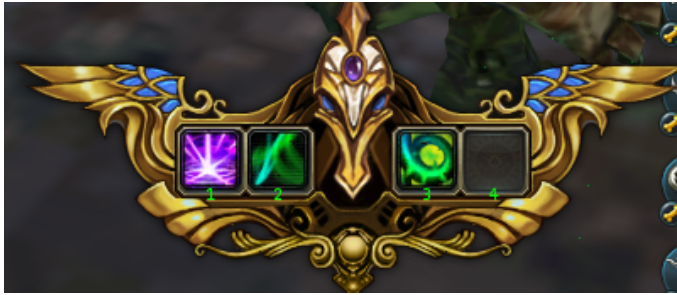
Выгодное отличие этого босса от первого -

не нужно его куда-то водить. Особая черта босса - рандомно он превращает одного из членов отряда в огромный гриб. Вы думаете гриб будет стоять просто так? Вовсе нет! У человека-гриба есть ряд важных дел:

1. Он может атаковать босса навыком "Атака ядом";
2. Он может баффать участников отряда своим навыком под цифрой 2 (однако важно помнить, что баффать сопати можно не чаще, чем раз в 30 секунд - при повторном баффе в течение 30-ти секунд персонаж умирает);

3. Выйти из гриба до того, как истечет одна минута. Да, как и все прекрасное, пребывание в форме гриба не вечно - на все-про все нам дается одна минута. Если не выйти из грибоформы в указанный срок, персонаж умрет.

Обязательное условие для выхода из гриба - ОЗ персонажа в грибе должно быть ниже 50%. Достичь этого эффекта можно кидая на сопати тот самый баф под номером 2. Он, помимо всего прочего, ещё и снимает 20% ОЗ грибо-человеку, поэтому главной рекомендацией при прохождении данного босса является правило не использовать массовые хилющие скиллы (Ангельская песнь, Провидение у жрецов, Песнь омовение у бардов и т.п.). Панель скиллов гриба выглядит так:



Если вы проходите босса без робота, то перед выходом из гриба удостоверьтесь, что вы стоите не в ядовитом газе - помните, что при возвращении в нормальный вид у вас будет пониженное хп.

Достижение за этого босса можно получить в случае, если при его прохождении никто не умрет.

Что делать с третьим боссом? Ответ один - бежать! Ну да обо всем по порядку.

## Третий босс.



Как только мы убьем Мать оборотней, недалеке,

около ворот появится НПЦ, Расс Медеплав. Стоит с ним поговорить и (о, Ниос!) он превращается в кого? Правильно! В гигантского гриба. На счастье ворота тоже открываются и мы спасаемся бегством в глубины шахты. Используем по возможности ускорялки и добегаем до, как ни печально, завала. В начале нашего марш-броска нас предупреждают о том, что завалы будут, более того, говорят нам о том, что выделить их можно только кнопкой Tab. Так что бодро колушаем завал (можно для этого призвать петов) и двигаемся дальше. Колушаются завалы автоатакой, любой урон, проходящий по ним будет равен 1хп.

Не забываем делать все быстро, так как босс нас преследует. После победы над несколькими завалами мы попадаем в небольшое помещение со странным агрегатом на полу. Если вам удалось оторваться от босса, то можно расслабиться и просто ждать, когда он заглянет на огонек, однако если он уже близко, то стоит использовать прибор (он называется “Очистная машина”) и ждать, пока он не очистит нашего гнома и не вернет его к нормальному виду. Рядом появится сундучок с заслуженной наградой за побег в шахту.

Маленький совет: если босса бить скиллами, то очистка пройдет гораздо быстрее.

## Четвертый босс.

Он находится совсем недалеко. Проходим по коридору и вот он, красавец, сферический гном в вакууме. Сравнить его можно с потолочным Биггсом из [Древней гробницы](#). Помните такого? Можно сказать, что это слегка усложненная его версия. Подойти к нему нельзя, маги и стрелки могут его поджечь - на этом все. Убивается босс бомбами, которые появляются у стен помещения. Бомба при взятии появляется в инвентаре (лежит там не более минуты), затем в таргет берется босс, и ждем ПКМ на бомбе в сумке - ОЗ босса постепенно уходит. После взятия бомбы на персонаже будет откат на повторное её взятие в течение 30 сек.



Периодически в комнате будут появляться мобы - просто так их не

убить - у них гигантский показатель уклонения. А кусаются они весьма и весьма больно. Для избавления от мобов нужно использовать вентиль газа бешенства - в течение 30 секунд в комнату будет подаваться волшебный газ, увеличивающий вашу меткость на 5000 единиц. Так же после появления мобов вешается дебаф на 30 сек снимающий по 2.5к ОЗ. Однако после использования вентиля один и тот же персонаж не может повторно его использовать в течение пяти минут. Важно помнить - во время подачи газа нельзя использовать бомбы. После убийства босса получаем заслуженную награду. И на этом все - данж пройден.

---

[На сайт игры](#)

---

Revision #6

Created 28 May 2023 13:49:45 by Главный Редактор

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