

Тенегорье мастеров

Описание

Новый поход Тенегорье мастеров предназначен для шести персонажей с уровнем 80+. Карта похода совпадает с частью карты локации "Свободные острова". В процессе его прохождения можно получить достижение за убийство боссов, 30 очков Бога Войны, а также [Дар Видара](#).

Прохождение



В поход можно зайти через НПС или, так же как и в любой другой, через систему автоподбора игроков (клавиша Т(англ.)).

После того как прошла успешная регистрация, все игроки оказываются в начале похода на пристани. Двигаясь по тропинке вверх и по пути уничтожая попадающихся монстров, доберетесь до первого босса.

Первый босс

Метатель топоров Лугин



Периодически рядом с боссом будет появляться летающий топор, о появлении которого он сообщает в общий чат. В тексте сообщения содержится подсказка о том, что вы должны избегать попадания под топор. Топор наносит большой урон каждую секунду всем, кто оказался в зоне поражения. Поэтому персонажам с небольшим количеством ОЗ лучше под него не попадаться.

Для получения Достижения , нужно убить босса в течение 30 секунд после появления первого топора. Сделать это довольно сложно, т.к. требуется большое количество урона.

Убив Метателя проходите по тропинке до второго босса, по дороге уничтожайте попадающихся монстров.

Второй босс

Одержимый шаман





Перед тем как приступить к этому боссу, необходимо провести небольшую подготовку. Справа по тропинке увидите небольшой домик и стоящий перед ним столик. На нём лежит "**Чистейшая вода**", необходимо набрать её. Максимум на одного персонажа берется три бутылка, но их можно передавать другим персонажам. Таким образом, поднимая воду по три штуки и передавая их одному персонажу, можно набрать её сколько угодно. Вода понадобится для того, что бы заливать ею вазы, которые будут появляться вокруг босса.



Сам по себе этот босс, так же как и первый, никаких сложностей

не представляет. Нападаете всей толпой и убиваете. Желательно, что бы один человек (самый слабый в пати) занимался заливанием водой появляющейся вазы. Если не сделать это вовремя, из неё будет выброшен яд, наносящий довольно ощутимый массовый урон, который к тому же отравит всех, кто попадет под атаку. О появлении очередной вазы босс предупреждает сообщением в общий чат. Вазу необходимо выделять клавишей **Tab** и затем использовать воду из рюкзака.

Если все сделать правильно и ни одна ваза не выпустит яд, будет получено **достижение**. Продолжайте двигаться по тропинке убивая попадающихся мобов.

Третий босс

Узел магии



Как и предыдущие два, этот Босс не обладает никакими особо примечательными навыками. Проблему тут могут составить появляющиеся вокруг босса mobs "**Узел злого духа**" и "**Узел отбросов**". Если убить достаточное количество мобов "**Узел злого духа**" на боссе появится дебаф, увеличивающий урон по нему и окружающим его мобам. С одной стороны это хорошо, но, если убить "**Узел отбросов**", Босс восстановит себе ОЗ на количество ОЗ убитого моба. Кроме того, мобов появляется вокруг тоже немало. Через некоторое время mobs пропадают.

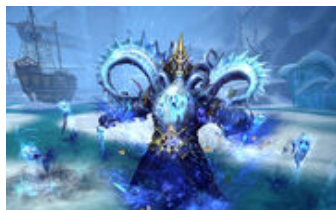
Для получения **Достижения** необходимо убить босса так, что бы он ни разу не восстановил свои ОЗ.

Совет: Лучшим вариантом для получения Достижения, будет наагривание мобов без убийства. Один АОЕ персонаж встает вплотную к боссу, и как только появляются mobs, дает одну АОЕ атаку, после чего просто бежит вокруг босса, водя с мобами своеобразный хоровод. Остальные персонажи не используют АОЕ атаки совсем. Такой способ может оказаться более долгим, но зато и более надежным. Если же это достижение в отряде уже есть у всех, и стоит задача просто убить босса как можно быстрее, можно убивать мобов "Узел злого духа", стараясь при этом не убить "Узел отбросов".

Идем дальше, как обычно убиваем попадающихся по дороге монстров.

Четвертый босс

Ведьма далекого моря



На подходе к боссу вам попадется небольшое селение, в центре которого стоит **Ящик со снарядами**. Необходимо запастись снарядами перед тем, как идти дальше. Максимум можно взять десять снарядов. Берутся они сразу по пять штук за один клик. Подойдя к месту, где должен быть Босс, вы обнаружите, что его там нет. Вместо этого начнут появляться монстры "Пленный пират" и "Могучий дух бездны" в больших количествах (очень похоже на убийство лоз из полного прохождения "[Башня Вечности](#)"). Для того, чтобы призвать босса, необходимо уничтожить сто мобов. ДД классам, не обладающим АОЕ атаками, лучше сесть на пушки и уничтожать мобов из них. Пушка обладает следующими навыками:

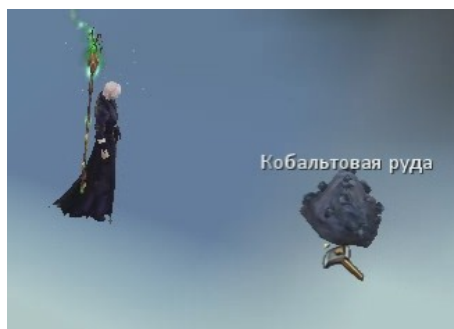
- **Взрыв тьмы** - Наносит цели и окружающим существам большое количество урона, игнорирующего защиту. Расходуется одна "Адская бомба" (навык № 1).
- **Взрыв духов** - Наносит цели и окружающим существам небольшое количество урона и существенно снижает их защиту (навык № 2).
- **Спешиться** - Выход из пушки (навык № 3).

О количестве уже убитых мобов сообщает надпись. Когда все mobs уничтожены, появляется, собственно, сам Босс. В отличие от предыдущих боссов, этот обладает активными навыками. Он периодически притягивает персонажей к себе и через некоторое время наносит сильную АОЕ атаку. Желательно отбегать от босса сразу после того, как вы как были притянуты. Это сэкономит нервы [жрецу](#) да и вам самим.

P.S. Существует маленькая хитрость, чтобы босс не притягивал: достаточно встать за маленький заборчик (подходит только для дальников). И тогда хилу будет значительно легче, т.к. хилить надо будет только танка.

Для получения **Достижения** нельзя использовать пушки при убийстве босса и мобов.

Награды



В процессе прохождения можно выкопать **Кобальтовую руду** (требуется [Рудокоп](#) 6 лвл.).

С боссов, после их смерти, падает синее сетовое снаряжение на случайные Классы для уровней 80+.

Общим условием для получения достижений является **большое количество урона**, наносимого по боссу (похоже на [Десницу штормов](#)).

Успехов в прохождении.

[На сайт игры](#)

Revision #7
Created 28 May 2023 16:26:06 by Главный Редактор
Updated 4 April 2024 13:06:09 by Главный Редактор