

Боссы — Lurkmore

← [обратно к статье «Lineage II»](#)

Рейдовые боссы

Обычные боссы распределены более-менее равномерно по игровой карте. С них падает вполне себе годное оружие и шмот. Однако современная La2 (Gracia Plus и выше) является более казуальной игрой в сравнении со старыми добрыми хрониками. Собственно, шмот падает отлично, куски на него вообще как из рога изобилия, придумали даже нищесбродскую версию без сэтовых бонусов, которая кому-то даже доставляет. Особенно нищесбродский шмот помогает на самых нубских уровнях, ибо бонусов на них и так никаких особенно и нет, а отдается почти что задарма. Времени на РБ тратится прилично, а с введением виталити и «премиума» на руоффе даже тупо гриндом можно вкаться существенно лучше чем на РБ. Итог простой — на РБ **всем похуй**.

Эпические боссы

Боссы, с которых есть вероятность получить «именную» бижутерию, накидывающую кошерные бонусы и хорошо повышающую статус. Для их убийства обычно собираются целыми кланами и альянсами, также за некоторых из них ведутся довольно-таки эпические сражения, что естественно является причиной для лютейшего **баттхерта**.

- **Core** (Кор, Коре, **руоф. Ядро**) — **унылейший** из боссов. Представляет собой центральный компьютер древней башни. Довольно-таки доступен, бьется током, дроп — дерьмо. Впрочем, в ранних хрониках Кору вполне себе фармили, в основном из-за дефицитных тапок и перчаток для демон-сета. В новых хрониках Кору нет.
- **Queen Ant** (АК, руоф. *Королева Муравьёв*) — представляет собой муравьиную матку нубского уровня живущую в самых ебенях муравейника. **Фармится** довольно легко ибо **угнова** не правит баги геодаты, а также с нее падает **охуительное** кольцо (предмет для фапа всех физиков), только ради обретения которого задроты качают твинков для ее фарма. Некоторое время назад популярность кольца несколько спала из-за наличия аналога, получаемого с олимпиады на срок в 2 месяца. Однако в обновлении Epeisodion ввели в список дропа бутылки с душой босса, при помощи которой можно некисло улучшить колечко, так что количество фапающих на матку снова возросло.
- **Orfen** (Орфен, Орф) — непонятная хуита с **хуёвым дропом**, хотя танкам норм, приход хила вещь полезная. Но даже на нее находятся свои фермеры. Алсо, к этому РБ самый лёгкий доступ — она свободно гуляет в компании миньонов по всей локации "Sea of Spores", время от времени отвешивая пиздюлей качающимся там нубам, ибо агр.
- **Zaken** (Закен, Зак) — по сюжету жестокий, грозный пират Бэн, **но на деле** является кавайным японским мальчиком с левитирующими шпагами за спиной. Находится в жопе мира, зайти можно только в определенное время суток. Алсо, НР очень быстро восстанавливается ночью, то есть раньше задротам предлагалось зайти к на корабль в полночь и **целый час реального времени** трястись в какомнибудь закутке, молясь чтобы эта зараза их не нашла. Дропает хуету и доставляющую серьгу. После введения Gracia+ искать его больше не надо, поход на Закена стал инстантом, портал к которому находится в порту Гирана и от времени суток не зависит, тип Закена (ночной или дневной) можно выбрать, и попасть к нему можно в любое время.
- **Baium** (Баюм, Бай) — патлатый император, ради которого происходит самый лютейший **butthurt**, по причине дропа хорошего, годного колечка, на который фапают все нищесбродские физики игры. Суть такова: задроты следят за временем его появления, которое составляет 5 дней. По прошествии этого времени открывается «окно респа» — 8-9 часов. В течение этого времени Баюм может реснуться рандомно в любую минуту. Есть люди, которые не отходили от компьютера всё это время ради заветного колечка. Справедливости ради отметим, что учитывая специфику заточенной на пвп линейки в эти 8-9 часов вряд ли придётся заскучать, чем винрарней сервер, тем более кланов разной степени нищесбродности будут заходить на огонёк, вплоть до 2-3 часов подряд бесконечного замеса. А к моменту респа ВНЕЗАПНО появляется пара топ-альянсов, которые невозбранно выпиливают всю эту **шушеру**, а после чего начинают люто, бешено **выпиливать** друг друга. В связи с изменениями Gracia Final, обязательный квест на сабкласс больше не завязан только на Баюме, что вызвало множество счастья у пассивных задротов. А позже ввели территориальные войны и **нобла** можно получить, сходяв пару раз на это мероприятие, что несколько снизило общий градус неадекватности. В настоящее время респ Баюми сделан регулярным, в 21:00 воскресенья, что избавляет от необходимости сидеть перед компом все 9 часов «окна респа».



Баюм

- **Antharas** (Антарас, Тарас) — дракон земли. Размером с

пятиэтажный дом, способен **одним ударом** выпилить с десятка задротов. Действительно epic boss. После выхода апдейта Freya даже самые топовые альянсы с over 9000 **зергов** феялятся на нем. С High Five 4 на всех серверах руоффа фармится по откату топ-кланами. Дроп когда-то вызывал приступы спазматического счастья у задротов, но в современных реалиях он считается даже скромным. Правда, на брюлик по-прежнему большинство активно фапает. В настоящее время переведен на 99 уровень с соответствующим увеличением статов, кроме того, существует эрзац-версия, примерно с 10% здоровья от полной, которая фармится всеми желающими по 1 и 15 часам месяца.



Антарас. **Ну ты понел**

- **Valakas** (Валáкас, Валака́с, Валик, Вал) — огненный дракон. То же что и Антарас, только размерами поменьше, а выпиливает задротов раза в два побыстрее. **Kill it with fire**, блджад. Алсо, на дроп с него люто, бешено фапают все линейчные нюкеры, ибо иных вариантов его обретения, кроме как зафармить Валю или вложить денег с немного подержанный **ТАЗик**, у задрота нет. До Gracia Final довольно легко убивался организованной толпой в 100—110 человек с использованием рельефа, но хитрые корейцы просекли фишку и несколько модифицировали оный. Результат был полностью неожиданный — нашлась точка, с которой убивать стало ЕЩЕ ПРОЩЕ. В патче Gracia+ был введён штраф по урону, если игрок на три уровня меньше чем лвл моба. Убивать Валакаса стало возможно только зергом в 150 игроков 82 и выше уровней, однако проблема использования балкончиков оставалась нерешенной до выхода Freya. В оном апдейте Валакас спавнит специальных мобов, единственная тактика против которых — менять точку дислокации (ибо неубиваемы и сильны). В новом обновлении High Five 4 корейцам-таки удалось зафармить Валакаса, но у них в ИМ продаются +16 пушки, да и сам босс понерфлен в этом обновлении, что довольно нехилый буст для фармящего состава. Сейчас тоже переведен на 99 уровень.
- **Lindvior** (Линдвиор) — дракон ветра, введенный в игру недавно. Настолько лютый и бешеный моб, что в Корее от релиза до первого фарма прошло полгода, на Руоффе же таки тоже зафармлен и не раз. Фармится исключительно составом игроков 99 уровня, причем совсем не помешает (скорее даже обязательна) эпическая бижа, выбитая с двух предыдущих драконов.

Алсо, легенда Линеечки гласит, что Шилен создала шесть драконов — по числу Богов, чтобы противостоять оным. Так что запасаемся попкорном и ждем, что следующие три обнови будут посвящены соответственно драконам Света, Тьмы и Воды.

- **Frintezza** (Фринтецца, Фринта́, руоф. *Принтесса*) — патлатый, как и батя, сынок (или дочка) Баюма. С помощью **музыки** вызывает какую-то неведомую хуиту, которую задроты, собственно, и пытаются убить. Дроп винрарен для всех, но для физиков в особенности, по-этому драмы, срачей и баттхерта генерирует ничуть не меньше, чем его батя. Только нубы к нему даже и не суются — **не могут пройти квест**.
- **Beleth** (Белеф, -ет, -ес) — довольно слабо соответствует эпике миру LA2, скорее какому-то миньону Коры. Куча перекачанных задротов несколько недель проходят сложнейшую локацию, фармят несколько непроходимых квестов. Затем отправляются в башню, где даже **падение интернета** феялит все ваши похождения по корню. Когда же задроты приходят к Белефу, он обычно их убивает за пару минут, так как клонируется двадцатикратно, и вообще практически неубиваем. Однако, в конце концов, в сентябре 2009 был зафармлен сначала на европейском оффе, а через один день и на руоффе, что вызвало нехилое бурление говн на гохе. С цацкой у корейцев возникли проблемы (читай: Epic Fail). В Грации Финал она не падала совсем, в Грации+ упала по одному разу в Корее и на руоффе, после чего корейцы поспешно убрали его из дропа до лучших времен. Вот он — истинный уник.
- **Freya** (Фрея) — снежная королева линейки ver. 2. По сюжету выкинула на мороз (в прямом и переносном смысле) Сирру (первая версия) в одноименном дополнении. Задача игроков — восстановление справедливости, и так много-много раз. Мочить можно в двух вариантах — обычном и усложненном. Первый не представляет собой вообще никакой сложности, второй, как водится, поинтереснее и на время, а дроп существенно лучше. На североамериканских серверах во время старта дополнения «Freya» проводился эвент, суть такова: игроки набивали с мобов подарки, характерные для цветочно-конфетного периода общения с тян и дарили сабжу, которая смотрела на эти знаки внимания как на говно, лишь изредка одаривая игрока какой-нибудь хней вроде лечилки или гемстоуна. В свете вышесказанного эвент среди народа был признан вполне жизненным и полностью раскрывающим особенности общения с прекрасной половиной человечества.
- **Istina** (Истхина) — Мать Семени Уничтожения. Аватар Ктулху в мире Lineage. Представляет собой **HEX** с торсом кавайной девушки и нижней частью тела по-видимому как раз от Ктулху. Доставляет тем, что регулярно выбрасывает кислотные облака, способные убить плохо одетого задрота, также кидает цветные круги, при попадании в который здоровье постепенно снижается до 1, но самая главная фишка — прокидывание нюка «Удар смерти» на предварительно помеченного другим нюком «Знак Истхины» — наносит урон в 100 миллионов, от которого спасает только два скила танка — «Отрицание смерти» и «Максимальная защита» вовремя кинутое заранее (когда танк уже под знаком Истхины). Чантеровские и хиловые целки не спасают. Знатнее остальных членов пати от Истхины отгребают танки, нередко получая 5-й максимальный уровень дебафа «Дыхание Шилен», отчего люто режутся все статы словившего. Дропает не одну, а сразу три полезных цацки. Причем ради дропа на

Истхине примерно с 96-97 уровня используется прием похода в один пак — вместе с группой больших дядей заходит группа дядей поменьше (твинов), честно получает деньги за вход и испаряется, а оставшиеся в инстансе игроки получают вдвое больше опыта и вдвое больший шанс, что дроп упадет именно им. Отсюда — лютое бурление говн, когда ожидаемый дроп не окупает даже средств, затраченных на твинов, также всегда есть шанс, что взятый в пати твинов хил из желания насолить фармящему паку или из-за неполучения денег набафает босса, в результате чего его стойкость существенно возрастет, а значительное время уйдет не на собственно битье, а на попытки снять баф (что могут сделать только маги и чантеры), причем злобный хил может прийти и во второй, и в третий раз, ну ты понел... Если же на деньги кинули не хила, а другого нуба, то он также пытается пройти в зал с боссом и немного его поковырять (дабы получить хотя бы опыт), отчего практически всегда бывает слитым фармящим паком, а после выхода с инста в окне поиска групп можно с большой вероятностью наблюдать созданную неудачником группу с названием типа «Клан ХХХ кидает твинов». Был случай, как группа с таким названием висела в поиске двое суток. Существует в обычном и экстремальном вариантах — второй 99 уровня, гораздо толще и злее первого, к тому же помимо самого босса огоньку в заход добавляют периодически респавнящиеся мобы Семени и устройства, об которые босс не кисло отхиливается.

- **Octavis** (Октавис) — Управляющий Храма Орбиса. По сюжету сперва был героем людей и восстал против боготы вместе со Спасией. Затем повелся на обещание блэкджека и шлюх, сдал повстанцев и в награду получил место управляющего Храмом. В храме из-за неосторожного обращения с какой-то НЕХ под названием Растлевающая тьма погиб, и его дух перешел на темную сторону. В игре доставляет тем, что фармится в три стадии, каждая из которых представляет собой отдельного босса. На первой стадии бегают по кругу в колеснице, запряженной вроде бы львами, причем для того, чтобы взять в цель босса, нужно постоянно держать здоровье «котов» менее 50%. На второй стадии слезает с колесницы и начинает махать своим эпическим мечом и раздавать отбрасывающие массухи и стан; здесь проблемы не доставляет, так как грамотным танком загоняется в угол и держится там всю стадию; гораздо больше проблем несут в себе мобы, периодически респавнящиеся по контуру зала и должны быть водимыми по кругу танком второго пати. Третья стадия — самая легкая: босс раздевается по пояс и начинает раздавать магические массухи на полкомнаты радиусом, которые, впрочем грамотным хилом успешно преодолевается. Как и Истхина, дропает три полезных цацки, может фармиться в один пак и существует в экстремальном варианте. В конце рейда доставляет сценой схождения ангела во Храм и вопрошанием одного, правильно ли он поступил, когда предал своих друзей.
- **Tauti** (Таути) — Лорд Семени Адского Пламени. С первого взгляда не ясно — моб управляет огромным топором, или же топор управляет мобом (по сюжету босс — полуголем-полуоружие); но живут топор и моб каждый самостоятельной жизнью. Славится своим внезапным исчезновением в самый разгар боя и столь же внезапным появлением из ниоткуда; также доставляет прокидыванием массовых атак с нанесением 100000 урона, причем, чтобы не отхватить означенных пиздюлей со 100% летальным исходом, в время одной из них необходимо подбегать вплотную к боссу, а во время второй — разбегаться по залу. Что во время какой делать — может быть ясно только по предупреждающим надписям, посему фармить Таути ходят только кланом, причем находясь в голосовой связи друг с другом. Дропает годное колечко, в один пак не фармится (для фарма обычно идет предел — 5 пачков 97+), существует в экстремальном варианте, в котором фармится редко из-за жесткого ограничения по времени. Алсо, если собрать редко выпадающие Осколки Таути (падают только с экстремальной версии), присокупить к ним туеву хучу кристаллов и самоцветов и отнести все это кузнецу, то можно заполучить предмет фапа всех физиков игры — Оружие Таути, которое по пробивной силе не уступает геройским пушкам. Правда из-за означенных проблем с получением, пушки Таути существуют на Руоффе в единичных экземплярах.

Алсо, в последней обнове корейцы ввели падающие с небольшим шансом с драконов т. н. «драконические пушки», точнее их части, которые за кристаллы, ресурсы, эльсиум и самоцветы обмениваются на труЪ-ногематорские пушки; обладатель оных, если исходить из статов, способен будет в одиночку вынести целый пак супостатов. Правда шанс дропа частей мизерный, а стоимость ресурсов для крафта такова, что создать их можно будет только если все игроки скинутся на подарок лидеру топ-клана на сервере (например для создания пушки Линдвиора 2 уровня одних R-гемов нужно 7000 штук).

Зарич и Акаманах

Этими боссами может [случайным образом](#) стать каждый игрок. Ими они становятся с помощью одноименного оружия, которое может упасть с любого монстра. Получив это оружие, игрок становится [анонимным](#) нагибатором способным выпилить сотни обычных задротов. Боятся только даггеров, которые могут пробить мимо CP (Combat Points, а не то [о чём все подумали](#)) или вообще одним ударом оставить этого нагибатора с одним HP (Hit Points) и героев, вооруженных геройским оружием, удар которого может снять CP [чуть менее чем](#) полностью.