

Тактика жизни [ПВМ] и преодоления препятствий от Призрака

Пометка редакции:

Внимание. В данном справочном пособии раскрываются много нюансов, актуальных только для сервера [Ragnarok Gold](#), но мы надеемся, что игроки других серверов в нём так же найдут много интересного.

Здравствуй, юный падован!

С тобой решил поделиться мудростью великий проходимец и заброда мира Рагнорок - Gunslinger Призрак!

Для начала рассмотрим наш план действий:

1. От Novice до Gunslinger.
2. Жизнь и бытиё стрелка до 60 уровня.
3. Спецмиссии для прокачки 60+.
 - 3.1. Миссия "Проклятье Анубиса" Sphinx - Анубисы.
 - 3.2. Миссия "Кровь на снегу" Manuk Field - Зима.
 - 3.3. Миссия "Зачистка в Обители Зла" Cursed Abbey - Аббатство.
 - 3.4. Миссия "В ад и обратно" Thor Vulcano - Тор.
4. Места для заработка между миссиями.

Для начала скажу сразу: "Лёгких путей не бывает". Но нам всё нипочём! Поэтому повторяем вместе со мной...

ВСЕХ ПОРВЁМ!

Глава 1. От Novice до Gunslinger.


"Я дойду куда пошлют... Я нужен ежечасно... Я дойду куда пошлют, Я дойду куда пошлюют... А посылают часто..."


Итак с ножом наперевес, заляпанный смесью из грибных спор, опилок, желе и ещё не пойми чего, мы выходим на тропу войны с 10 джобом новичка из тренировочного центра.


Итак для начала перед выходом из тренировочного центра нас спросят хотим ли мы брать тест на профессию. КОНЕЧНО ГОВОРИМ - ДА! Косим под полного дауна нажимая клавишу Ентер до самого конца. потом дожидаемся получения результатов и нам сообщают, что мы настолько тупы что выбрали только верхние ответы в списках и нам только один путь в арм... в мечники. Соглашаемся и нам как бонус выдают Б/У меч и отправляют в Излуд. Выходим из здания и ищем ближайший прилавок торговца NPC и сбавриваем ему весь хлам натасканный с тренировочного лагеря, зелья и Б/У меч. Вуаля! Стартовый капитал получен!

Итак теперь надо добраться до гильдии Gunslinger'ов. Итак ищем в Излуде кафру и просим нас бесплатно отправить в Пронтеру. Оказавшись в Пронтере набираем команду: **/where**


Видим свои координаты. Теперь ищем по координатам (137,126) NPC по имени **Job Warper**. Говорим с ним и сообщаем что бежим от военко... т.е. хотим стать Gunslinger'ом. Трахтибидох! Опа вот мы и в гильдии! Рядом с нами стоит NPC **Gunslinger Jobchanger**. Говорим ему что хотим стать стрелком за что тот посылает нас за тридевять земель за рекомендательным письмом. Выходим из здания, вдыхаем вонючий воздух Эйнброха и прокашлявшись идём на север, где находим девушку из кафры. Просим её бесплатно кинуть нас в Пайон. Оказавшись в Пайоне, ищем NPC **Mr. Tanieh** (184,65). Пенсионер впал в маразм и письмо в гильдию передаст только если мы принесём ему ингредиенты для супа. Почитав список я думаю вы поймёте, почему я сказал в маразм.

3  **Feather** – Выбивается из **Lunatic**, **Fabre**, **Picky**. **Fabre** можно найти выйдя на север из Геффена. **Lunatic** на юг из Пронтеры. **Picky** на север из Моррока (Morroc).


3  **Zargon** - можно купить в городе Geffen за 300 зени за штуку, добираемся туда кафрой и ищем магазин на юго-западе города.

3  **Rainbow Shell** – Выбивается из **Stainer**, пожалуй самый проблемный пункт ведь для новичка убить такого зверя не под силу... Попросите кого-нибудь помочь или если у вас есть второй, сильный персонаж достаньте эти скорлупки с его помощью.

3  **Green Herb** – Выбивается из **Green Plant**, **Roda Frog**, **Poporing**, **Fabre**. Можете поискать у торговцев в Пайоне или Пронтере.

1  **Trunk** – Выбивается из **Willow**, **Elder Willow**, но проще купить за 1000-3000 у торговцев снаружи южного входа Пронтеры.

10  **Shell** - Выбивается из **ChonChon**, **Pupa**, **Peco Peco Egg**, **Ant Egg**. Их можно найти выйдя на север из Геффена.

Приносим всё это пенсионеру и он говорит, что для полного счастья ему надо бутылочку  **Milk**. Купим в Пронтере за 50 зени у молочницы по координатам (73,134). Вернувшись к пенсионеру и сдав ему молоко, идём в Пронтеру и ищем там снова **Job Warper**, который нас доставит к **Gunslinger Jobchanger**. Вуаля мы

GUNSLINGER! А ещё дали халявное огнестрельное оружие 😊

Глава 2. Жизнь и бытие стрелка до 65 уровня.

"Я всё ещё содрогаюсь при мысли о них... Плотоядные монстры... Зелёные... С острыми зубами... Лечащиеся на ходу... ГЕОГРАФЫ!"

Уровни 10-60

Итак самым первым делом после получения профессии и снабжением себя запасом патронов, путём обыска гильдии на предмет продавцов, идём на юг из Эйнброха, сохранившись у Кафры перед южным выходом. Ищем порингов, попорингов и прочую мелкую живность. На них прокачиваем себе хотя бы 5 джобов. Первый навык, который мы возьмём вне зависимости от выбранного билда это FLIP THE COIN. Также начинаем вкачивать параметр DEX для большинства билдов до 99, для билда "Убивец мобов", "Десперадо ГС" до 91 и для билда "Сапёр" до 93. Про остальные параметры пока можете не думать.

Вкачав **Flip the Coin** идём в Эйнброх, оттуда на север и выходим туда где придётся торчать до 60 уровня минимум.... Географы... Итак немного побегав по локации находим одинокого географа, накидываем сферки и начинаем медленно, но верно мучать его по 30 урона т.к. DEX нам пока не хватает. Для того чтобы замучить одного Географа таким образом понадобится порядка 270 патронов и 5-10 минут времени. Если хотите можете использовать *Beginners Battle Manual* дабы получить тройной бонус опыта на полчаса. Получая новые джобы, в первую очередь, качаем **Snake eye** и **Single Action**, т.к. они дают так нужную нам точность для попадания по Географам, другие монетные навыки прокачаете гораздо позже вам пока не до них. Под действием книги тройного опыта можете поубивать местных Металлингов, если вы уверены что сможете делать выстрел, отбегать до победного.

В районе **35-45** уровней наше косоглазие против географов должно сойти на нет. К этому времени начинается прокачка навыков наносящих урон как **Full Buster**, **Rapid shot** в связке с **Chain Action**. Далее в течении нескольких дней мы упорно стреляем во всё что растёт, движется или косо на нас смотрит.

Если вы являетесь владельцем персонажа класса Sage и умеете пользоваться вторым окном флаг вам в руки. Зачаровать оружие огненным элементом и процесс корчевания растений просто полетит со свистом.

Список тех, кто будет нашим хлебом в это время:

Geographer - Лучший друг человека! Главное в упор не подходить. Всего 8071 HP и огненные атаки наносят по нему двойной урон. Главная особенность, что он стоит на месте и в реальности является лучшим объектом для сравнительно быстрого и безопасного кача для персонажей использующих дистанционные атаки.

Если два географа стоят рядом, они будут лечить себя с интервалом в 10 секунд на приблизительно 1000 HP. Тогда у вас два варианта:

- А. Расстрелять (желательно уже помятого) географа с помощью боевых навыков.
- Б. Чертыхнуться и пойти искать другую цель.

Если рядом стоят 3 и более географов переходим сразу к пункту Б. указанному выше.

Ничего особо ценного из него не падает.

Даёт 2715 базового опыта и 2000 джоб опыта.

Metaling - Поринг сказал айл би бек. Поринг сделал бек. Хотя честно говоря это в Шварцвальте хотели делать чайники, а получилось ЭТО. ЭТО имеет 889 HP и атаки любого элемента наносят по нему свой обычный урон.

Из ценностей отмечу  [Rusty Screw](#) падающей с шансом 2%.

Даёт 459 Базового и 249 джоб опыта.


На остальных внимание можете не обращать, т.к. они во первых не агрессивны, во вторых ничего особо ценного из них не падает.

В данном разделе я не описываю другие варианты, т.к. данный является оптимальным для любого билда и весьма прост для выполнения.

Глава 3. Спецмиссии для прокачки 60+.

"Мы отправляем вас на спецзадание. Вы можете не вернуться с него. И не спрашивайте зачем вам пылесос и чистящее средство. Всё строго секретно"

Итак вы уже возненавидели географов? Нет? Ну неважно. Теперь для дальнейших подвигов стоит подготовиться. А именно сделать наш главный калибр! Оружие с которым мы будем давить всякую нечисть.

Так уж повелось, из-за ограниченности в выборе патронов GS класс оказался просто легендарными охотниками на всякого рода нежить. Для того чтобы повысить свой потенциал уничтожителя нечисти нам потребуется вот такая карта -  [Santa Poring Card](#). Оружие полностью укомплектованное картой данного типа становится нашим выбором и лучшим другом в прокачке в районе Одина, Нифельхейма, Сфинкса и Аббатства.

Первым станет...

 [Western Outlaw\[2\]](#) с 2x  [Santa Poring Card](#) заточенный до 5.

Данное оружие может использоваться с 70 уровня любым билдом, кроме билдов "Сапёр" и "Гоинб сет. Вариант №1".

Вторым...

 [Black Rose\[1\]](#) +  [Santa Poring Card](#) заточенный как можно выше.


Актуален только для билдов "Сапёр" и "Гоинб сет. Вариант №1". Для заточки можно просто закупить кучу этих дробовиков и эмверетраконов, после чего точить хоть до 10 лишь бы денег хватило.

И третьим...

 [Drifter\[1\]](#) +  [Santa Poring Card](#) заточенный до +6.

Исключительно для билда "Пулемётчик".

В ботинки можно вставить карту  [Zombie Prisoner Card](#). С ней повысится урон от нежити, но мы же всё таки стреляем издалека, поэтому прибавка в 10% опыта будет весьма приятна.

Также можно вставить в ботинки  [Eggyra Card](#), что улучшит скорость восстановления SP. С 30 инт SP будет восстанавливаться под Magnificent приста весьма и весьма быстро.


Вот теперь, имея хорошее оружие, и неплохие ботинки можем приступить к миссиям. И не забудьте захватить патроны!

Глава 3.1. Миссия "Проклятье Анубиса" Sphinx - Анубисы.

"Эй-эй друг! От чего в этом подземелье так сыро? От сверхчастых Storm Gust'ов? Мде..."

Итак для начала рассмотрим, что нужно для кача в этой дыре в составе партии:

1. Серебряные патроны - без них никак.
2. Уровень 60+.

3.  [Fly Wing](#) 30-70 шт. - чтобы добраться до нужного нам этажа не продираясь через толпы агрессивно настроенных монстров.

Главные правила:

1. Собственно никаких особенных правил для кача в партии тут нет. Идём вместе с партией, плющим анубисов и мелкую шушеру.

Предполагаемый состав партии:

А). **Стандарт** - представляет из себя партию имеющую минимум 3-4 стрелков (GS & Hunter) и 2 Пристов или ХП (High Priest - хай прист). Остальные набираются как угодно.

Б). **Комфортный** - 3-4 стрелка, 2 Виза или ХВ (High Wizard - хай виз), Бард, Сервис и 2 приста или ХП. Остальные по желанию.

Желательно стремиться к второму варианту, но и с первым можно хорошо покататься.


Враги:

1. **Anubis** - главная звезда в этом подвале. 38к HP и серебряные пули наносят по нему 175% урона. К нему в упор не подходите, он вспыльчивый. Может нарезать на кусочки с помощью Sonic Blow. Также обладает навыком Dark Soul Strike вытягивающим из вас немного HP и Critical wounds что после нанесения урона снижает эффективность лечения на 20%. При встрече с ним главное оставайтесь вместе с партией и помогайте убить его.


Особых ценностей не замечено.

Даёт 28000 базового и 22000 джоб опыта без учёта бонусов партии и деления в ней.

2. **Pasana** - не сказать, чтобы очень опасный противник, но нервы попортит. Около 8к HP. Дерётся он быстро и ходит к стати тоже. Не подпускайте к себе. Если обидится может ударить навыком Bash 5 уровня.

Из особых ценностей стоит отметить  [Pasana Card](#), которая стоит от 8кк и выше. Даёт 4087 базового и 2135 джоб опыта без учёта бонусов партии и деления в ней.

3. **Minorous** - Местный аналог пушечного мяса. 7431 HP и боязнь водяных атак. Обладает навыками Heaven's Drive и оглушающим ударом по местности. К счастью он весьма медленный так что опасности высокой не представляет.

Из ценных вещей отмечу  [Minorous Card](#), которую с радостью купят за 2-4кк зени. Даёт почти столько же опыта как и географ.

К экипировке данный вид кача не требователен.

Не забудьте винги, аваки и листики для реса пристов и вперёд.

ИТОГ:

Анубисы место для кача неплохое, но только до 70 уровня. На 90+ ПВМ билды могут попробовать гулять там соло.

Глава 3.2. Миссия "Кровь на снегу" Manuk Field - Зима.

"А ты такой холодный как рыцарь в заморозке..."

Зима... Хотя все здешние монстры сильны (чаще всего один удар и вы труп)... Они ужасно медленные. Не чем особенно они не отличаются. Зато за счёт просто невероятной кучности и неплохой отдачи опыта в пати каче (8-14к экспы с каждого) уровень просто летит.

Нам понадобится:

1. Обычные патроны
2. Уровень 70+

Требования просто супер не правда ли?

Главные правила:

1. Не подпускать НИКОГО к себе на расстояние удара.
2. Здесь наша роль - роль разбивающего лёд на существах в Storm Gust'e и защитника Визов.

Предполагаемый состав партии:

А). Минимум

3-4 стрелка, 1 Виза или ХВ (High Wizard - хай виз), Бард и 2 приста или ХП. Остальные по желанию.

Б). Стандарт

3-4 стрелка, 2 Виза или ХВ (High Wizard - хай виз), Бард, Сервис, Профессор и 2 приста или ХП.

О комфорте речи не идёт.

Враги:

Особо описывать тут нечего, кроме одного субъекта.

HARDROCK МАМОТН (МВП) - по идее должен был бы быть местным ужасом в ночи, но из-за того, что он не имеет никакого статусного иммунитета, является просто мешком экспы (бкк базовой! Даже если поделить на всех в партии, будет Огого!). Не лезте к нему в упор и просто выполняйте роль сдерживателя. Пусть его плющат визы. Главное чтобы присты наложили на него Lex Divina или молчанку. Иначе слоник обидится и скастует стан на местность превратив всю партию в столбики с табличкой "Разломай меня". Также как вариант аванс барда или танцовщицы могут попытаться вытащить карту Комы через навык Tarot card of Fate и тем самым убить его сразу, но тогда весь опыт скорее всего улетит в основном к одному члену партии (и его хватит чтобы с 70 уровня прыгнуть на 75).

К экипировке данный вид кача не требователен.

Не забудьте винги, аваки/берсерки и листики для реса пристов и вперёд.

ИТОГ:

Отличное место для кача. Если вас взяли значит сегодня точно ваш день. Качаться в этом месте можно хоть до 99 уровня. Впрочем главным героем партии мы не будем.

3.3. Миссия "Зачистка в Обители Зла" Cursed Abbey - Аббатство.

"Моооозги... Свежие моооозги.... Ммм? Уже ушли.. фуф драпаем-драпаем отсюда... Чёрт ещё зомби! Мозги... Свежие мозги... Да я свой в доску среди зомби.... Свежие мозги..."

Для кача в партии нам понадобится:

1. Уровень 75+.
2. Серебряные патроны.
3. 10000 зени на проезд.

Главные правила:

1. Не суйтесь в толпу, схарчат за милу душу.
2. Ragged zombie не подпускать ближе, чем на 2\3 дистанции выстрела.
3. Не давать никому подходить к вам, кроме Ghoul и hell puddle.
4. Следите за оставшимися патронами. Нет патронов ----->>> вы уже закуска.

Предполагаемый состав партии:

А). Стандарт:

2 Виза или Хай виза, Бард с Брагой, 2 Приста или Хай приста, остальное согласно предпочтениям ПМа (т.е. Снайперы,ГС, прочая урон наносящая шушера).



Б). Почти Идеал:

3 Виза или Хай виза, Бард с Брагой, Танцовщица с Сервисом, 2 Приста или Хай приста, Проффесор, Паладин с Госпеллом, остальное согласно предпочтениям ПМа.

Враги:

1. **Ragged Zombie** -честно говоря ничего на ум как мёртвый GS не приходит... только если почитать про навыки то получается гибрид ГСа с хантом а имеено Double Strafing 5, Arrow Shower 3, Stunning Shot 10 а-ля Cracker модификация ХЪ, дистанционная стрельба.

Тактика - держитесь подальше и просто мучайте его издалека, подчеркну что рапидой тут все плохо стопятся лучше стрелять и отступать по немного и надеятся что Storm Gust виза отправит его быстро к праотцам.


Особой ценностью для нас представляются две вещи из него - это  [Tidal Shoes\[1\]](#) падающие с шансом 0.15% и  [Western Outlaw\[2\]](#) падающий с шансом 0.1%.

2. **Sombie Slaughter** - эт бывший шахтёр, а ныне тварь с AUTOGUARD & SONIC BLOW.

Тактика -увидел? Стреляй и не останавливайся, он достаточно тормознутый, если перестать палить он может врубить автозащиту и станет уже гемморойно его валить в одиночку, но всё таки мы в пати, так ведь?.

Особо ценных вещей нет.

3.**Banshee** - Просто палите в неё! Если ваше ASPD выше 165 не сойдёт с места. Вблизи убивает почти мгновенно, если респнулась считайте присту добавилось работы. Ёё основные скиллы Critical Wounds (Кпд лечения падает плюс больно пинает), Curse field (поле наносит урон на некоторую область вокруг урон маленький но каждую секунду, падает от сильного Мдефа), Dark Soul Strike 2 lvl модификация соул страйка мага которая не только больно пинает но и передаёт отнятое хп баньши).

С шансом 0.1% падает  [Wool Scarf\[1\]](#).

4.**Hell Pudlle** - аццкий пудель. Может подлечиватся на 760 хп, кидает гримтус и sonic blow, быстро атакует, не очень быстр в движении в чью либо сторону... Мог бы быть опасен если бы не был НАСТОЛЬКО косой. Если у вас 60 аги можете смело забыть о нём, просто помеха.

5.**Ghoul** - что сказать мясо оно и есть мясо.

6.**Flame skull** -стреляем и не тормозим. Обладает атакующеё магией, но видимо отсутствие мозга сказлось на силе -> слишком слабая, может использовать body relocation. неуязвим к обычным атакам, бить только атаками с элементарной пулей. Основную опасность может представлять если прыгнет к визу и покусав собьёт ему каст, что может привести к неожиданным последствиям.

О  [Flame Skull Card](#) мечтают многие поверьте.

7.**Necromancer** - Опасный в частности из-за сильной атакующей магии. Впрочем под фокусом всей партии умирает очень быстро.

Особых ценностей ценою выше 1кк зени не отмечено.

Обычно качаются в двух местах:

1. Комната на 1 этаже на самом севере, там очень высокий респ мобов если с реакцией всё в порядке вам туда, впрочем если партия совершит ошибку ляжет вся и сразу.

2. 3 этаж. Тама водятся некроманты. Даже в пати с некра получаешь 25к, а если в пати есть брага и пара визов или хвиз. Гаст гаст гаст и некр слился. Отмечу что урод обладает весьма хорошим дефом и как таковая работа и снайперов и GS'ов сводится к тому чтобы держать некра на месте, а также его свиту. Самое противное, если некр дойдёт до вас... С улыбкой на черепушке он кастует Метеор Сторм... Ну и обычно все получают на бобы и лежат в реанимации.

Примечание о роли в партии:

1. При каче на обычных монстрах крошите всех боевыми навыками, но не забывайте, что лучше помереть самому и при этом спасти от, например, Banshee пристов и визов партии.

2. Если вы делаете билд с низким количеством AGI, при каче на некрах лучше отстреливайте всякую мелочь, что может навредить основной ударной силе партии - визам.

3. Если в вашем билде весьма большой уровень AGI, то можете помогать стрелкам в затормаживании Некроманта, но приоритетным оставляйте отстрел мелочи.

4. Если в вашем билде имеет место прокачка навыка **Spread Shot**, то стоя под действием навыка **Song of Bragi** можно отлично затормаживать продвижения Некроманта со свитой и мелкой шушеры, что рядом с ним в сторону партии.

Отдельное слово о Вельзевуле, местном МВП:

1. Если из вашей партии кто-то его увидел то разворот на 180* и дёру назад.

2. Если вы ПМ или просто сопартиец, осадите тех идиотов, которые полезут посмотреть на чудомуху.

3. Вельзевул быстр и если уж пошёл за вами... Пристам желательно телепортироваться... Ибо Вельзевулка церемонится не станет Hell's Judgement и он рассеивает свой урон на 19x19 клеток(целых 1.5 экрана!!!) с мощностью в 1900%... От партии остаётся фарш...

К экипировке данный вид кача не требователен.

Не забудьте винги, аваки/берсерки и листики для реса пристов и вперёд.

ИТОГ:

Идеальное место кача для GS класса особенно после 90 лвла, некроманты прямо мешки с опытом, при правильной партии(некр при умелом обращении валится за 5-10 секунд) КПД кача будет как в Торе, но при этом отмечу, что кач в аббатстве не требует различных карт и саппорт профессий(проффов например, чтобы менять сп снайпам, а то, если они перестанут даблить, саламандра подползёт и даст всем на бобы).

Глава 3.4. Миссия "В ад и обратно" Thor Vulcano - Top.

"WELCOME TO HELL!"

Место опасное и очень требовательное к экипировке. Некоторые ПМы даже брать вас не захотят.

Для кача в партии нам понадобится:

1. Уровень 85+.

2. Обычные патроны.

3. Крайне желательна возможность зачаровывать оружие элементом **Water**, т.к. будет наносит всем местным монстрам двойной урон.

4. ОБЯЗАТЕЛЬНО ИМЕЙТЕ ПРИ СЕБЕ  [Pasana Card](#).

Главные правила:

1. Не суйтесь в толпу, вас превратят в пепел за 0.2 секунды.
2. Если пользуетесь свитками дающими элемент оружие или услугами Sage класса, лучше засекайте время действия (3 минуты для свитков и 30 для услуг Sage).
3. Если есть возможность получить Enchant Water от Профессора в партии не поспешите запастись шариками воды для него.
4. Запаситесь основательно патронами. Партии обычно подолгу сидят внизу.

Предполагаемый состав партии:

А). Стандарт:

2 Виза или Хай виза, Бард с Брагой, Сервис и профессор 2 Приста или Хай приста, остальное согласно предпочтениям ПМа (т.е. Снайперы, GS, и т.п.).


Б). Почти Идеал:

2 Виза или Хай виза, Бард с Брагой, Танцовщица с Сервисом, 2 Приста или Хай приста, Профессор, Паладин с Госпеллом, остальное согласно предпочтениям ПМа.

Враги:

Не хочется подробно расписывать каждого индивида в местной забегаловке, отмечу только 3-х.

1. **Imp** - Ходячая зажигалка на 46к HP. Бойтесь его магии как и магии любой местной твари ибо у всех тут INT улетел далеко за 100.

Особую ценность представляет его карта  [Imp Card](#) - за неё готовы выложить от 10кк зени. Его убийство даст партии 25к базовой и 11к джоб экспы, без учёта деления и бонуса в партии.

2. **Kasa** - Знаете были мифические птицы фениксы... Так вот это бешеные курицы фанаты, облившиеся бензином. 80к HP и просто ужасные магические способности - 200 INT!

Особых ценностей замечено не было.

За одно окорочка в замороженном виде дают 49к базового и 38 джоб опыта, без учёта деления в партии и бонусов в ней же.

3. **Salamander** - 98к HP, огромный урон с удара и снова 200 INT. Страшная тварь. В партии желательно заливать сразу всеми силами и всё пройдёт гладко. Не жалейте SP на Rapid Shot, Full Buster и т.п.

Отдельное слово о Ифрите, местном МВП:


1. Если из вашей партии кто-то его увидел, то разворот на 180* и дёру назад.

2. Если вы ПМ или просто сопартиец, осадите тех идиотов, которые полезут посмотреть на реинкарнацию движущегося огнемёта.

3. Ифрит очень быстр и если решил согреть вас жаром своей любви... Пристам желательно телепортироваться... Ибо Ифрит весёлый парень! Как даст по земле кулаком, как вызовет Earthquake, который рассеивает его урон на 27x27 клеток (целых 2 экрана!!!) с мощностью в 6000%... От партии не останется даже пепла, чтобы развеять его на похоронах...

Экипировка:

1. Любые вещи на защиту от огня! Pasana card, Jack card и т.п.

2. Желательно сделать оружие с картой  [Peco Peco Egg Card](#)

3. Fly wing, Berserk potion и листья для оживления пристов.

ИТОГ:

Тут мы конечно не король, но с оружием зачарованным элементом Water мы уже представляем для местной фауны серьёзную опасность. Говоря о каче можно смело сказать, что лучше может быть только кач в Биолабе на 3 этаже (а про это не в этот раз).

Глава 4. Места для заработка между миссиями.

"Деньги - зло! А зла на всех не хватает!"


Если говорить о деньгах, то говорить нечего... их всегда не хватает. Впрочем есть пара мест, где можно неплохо подзаработать.

А. Докеби и их рога.

Можно идти докачав параметр DEX до 90.

Докеби тощие дохлые создания с 2700 HP, дающие 900 базового и 450 джоб опыта, которые падают с одного Rapid Shot 10 лвл при 90 декс с помощью обычных пуль, с оружия укомплектованного картами Santa poring'a.

Найти их можно выйдя из Пайона направо, со следующей локации снова направо и на следующей вниз.



Нас интересуют их  [Dokebi Horn](#) падающие с шансом 90% с каждого. Их скупают примерно от 830 до 930 за штуку. Впрочем если у вас есть торговец можете выставить их на продажу начиная от 1000 до 1100 зени за штуку.

Сами докеби не агрессивны и на локации, где они обитают, из опасных существ только Ninetail, которого лучше всего, не подпустив к себе, быстро расстрелять.

Б. Hill wind и их перья с когтями.

Можно идти докачав параметр DEX до 90 и имея возможность придать оружию элемент **Earth**.

Хилл винды или сокращённо ХВ можно назвать пушечным мясом всея мира РО. Всего 4к HP, дают 2100 базового опыта и 1700 джоб опыта. Впрочем они агрессивны и весьма быстро бьют, поэтому убивайте их издалека и к себе не пускайте ни в коем случае если вы не имеете запаса FLEE больше 200.

Нас интересуют  [Harpy Feather](#) падающий с шансом 40% и  [Harpy Talon](#) падающий с шансом 30%. Они продаются в скупку от 600з до около 660. Но если у вас есть торговец с прокачанным навыком наценки лучше продайте через него.

Есть ещё много вариантов обогатится, но это самые основные и проверенные временем.

На этом я заканчиваю просвещать вас о жизни в битве против монстров. Не забывайте ведь ещё есть ПВП и ГВ. С вам был великий проходимец Gunslinger Призрак.

Подвиг разведчика свершён! Радуйся держава!