Текстовое описание рейда от Yuname [см. *другие гайды*]

Арсенос. Фаза 2

Предыдущая фаза — Арсенос. Фаза 1

Этап 1 — 1700 гс (обычка)	**Этап 2** — 1720 гс (героик)	**Этап 3** — 1750 гс (кошмар)
1 фаза 311, 208, 754, 231 хп + 13.500 gold **2 фаза** 312, 476, 622, 965 хп + 16.500 gold [35.000 gold]	**1 фаза** 743, 391, 546, 202 хп + 16.000 gold **2 фаза** 765, 275, 689, 586 хп + 24.000 gold [40.000 gold]	**1 фаза** 1, 202, 462, 092, 683 хп + 20.000 gold **2 фаза** 1, 261, 004, 417, 020 хп + 30.000 gold [50.000 gold]
Количество хп у босса будет скорректировано после выхода в свет на ру-сервере, возможно сюда частично попали цифры до нерфа босса.		

Если есть корректировки по гайду, пишите в дискорде — @rosanne

Отдельное спасибо за корректировки и доп.инфо: Виталя (@k00k.14eb), Oliwa (@revers3728).

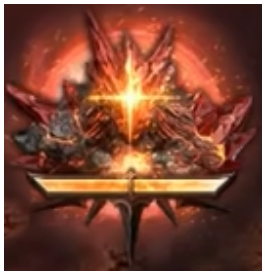


2️⃣ Фаза 2: механики, важные моменты

Для поиска: Арсенос 아르세노스 Этап 3 Этап 2 Этап 1 단계3 단계2 단계1 Фаза 관문
Видео (Memorizer) — [Lost Ark] Horizontal Cathedral Guide (4-man Abyss Dungeon)
Видео (바보온돌) —
[로스트아크] "퇴근하기전 최고의 선택" 지평의 성당 스피드 공략🔔 (feat. 쉽고 재밌습니다)
Видео (해요유튜브) — 지평의 성당 1,2관 짤패턴, 전조를 아는게 중요해요! [로스트아크]
🔥 **Шпаргалка** — Арсенос.jpg или англ. Big Horizon Cheatsheet.png

Колоды **Тип:** Человек **Слабость:** Тьма	**Расходка**
ДД ✦ Слуги Казероса 30 САП ✦ Непоколебимые убеждения 30 / Такого не бывает 30	ДД ✦ хилки, тёмки, разрушки, ардопины САП ✦ хилки, тёмки, коррозийка*, эйфория *можно тоже разрушку

Изнур: когда вы изнуряете босса, он падает и его можно разрушить и спокойно дамажить. Сюда можно вливать дпс под ардопинами.

	На второй фазе у босса нет как таковых механик по полоскам хп. Но у него есть особая шкала, на которой и завязана механика. Стартует она когда шкала паттерна полностью набрана. На половине полосы нас ждет 1 из 2 особых паттернов.	

50% ✦ **Половина шкалы**

Паттерн #1.
Босс стучит по колоколу, после чего бьет по земле и спамит лужи. После этого он подпрыгивает для аое атаки и рисует красные паттерны (доджим, там либо квадраты, либо солнышко из центра). После этого босс сбросит кд на наш **[пробел]**. Колокол начнет светиться, босс совершит резкий рывок и с разворота снова ударит в колокол, испуская волну, которую надо перепрыгнуть. Волна очень резкая и быстрая. Если вы примете волну на лицо, то на вас повесится дебафф на 20 секунд, увеличивающий входящий урон. Далее на двух игроков вешаются метки - линии чуть разводим, парирование **[G]** жмем в босса (не в желтые паттерны). Это запускает в противника дополнительный изнур. Если парирование не прожать - плохо, но не смертельно. Пари, которое летит вам в спину прожато не будет - поворачивайте персонажа хотя бы боком к летящей

на вас желтой атаке. Гифка на скорости 130%.



Паттерн #2.

Вокруг босса большое аое со станом (обязательно выбегаем). Далее нам показывают желтые паттерны парирования. Выбираем место, где паттерны не накладываются друг на друга и сдаем вовремя `[ G ]`. Если кто-то зафейлил, то преимущественно в его сторону босс запустит череду еще одних парирований. Сдаем `[ G ]` по тому же принципу: ищем одинарное и сдаем в босса - запустит в босса доп.изнур. Опять же, если парирование не прожать - это не вайп, а

просто упущение в изнуре.



100% ✦ **Полная шкала**

Когда шкала заполняется полностью, нам показывают катсцену. Выйдя из нее мы видим кучу артефактов (камертонов) на арене. Наша задача разрушить их и пробить босса. Каждый артефакт снижает входящий по боссу урон на 1.5%, артефактов 60 штук. На всю механику выделяется полторы минуты. Расходитесь на **x3** и встаете в средний круг, где будете сдавать `[ G ]` в подходящий момент (когда по вам проходит желтая волна). Предварительно **нацельтесь** на артефакты, расположенные от вас далее **по часовой стрелке** (когда вы сдадите парирование, по направлению курсора вылетит волна, ломающая их). Пробейте босса и изнурите. На этом механика закончится. Если зафейлили - вайп. Если в первую волну вы не разрушили артефакты, будет еще 1 попытка. На этот раз оставьте 1 игрока на парирование, а остальные пусть дамажат босса. **Важно!** Если вы направите парирование в босса, он зарядит

большое аое, способное стереть с арены всех выживших.





Обычные паттерны — Арсенос. Фаза 2



Спасибо за добрые слова в лс ♥

Основные паттерны

Раздел обновлен, у добавленных атак стоит метка Добавлено • 18 июня 2026

Обычные удары Добавлено • 18 июня 2026

Встречает на фазе атакой из двух простых ударов.



Скакалка (камертоны/артефакты)

Делает шаг назад и бьет кулаком о землю, создавая некую область. Рядом появляются артефакты, а на двух игроков вешаются прицелы (на месте игроков позже появятся еще артефакты) - относим их к уже расставленным, желательно “в продолжение уже имеющегося ряда, сбоку, а не спереди/позади”. Затем от босса исходит свечение (нам сбрасывают кд на **[пробел]**). Наша задача - перепрыгнуть скакалку, идущую от босса после следующего удара в колокол (снова сброс кд **[пробела]**) и сразу же новая задача - перепрыгнуть все волны от артефактов разом. Волны наносят много

урона, если их много.



Добавлено • 18 июня 2026 ***Подсказка:*** если вы уже на опыте и понимаете как проходит атака, можно (с осторожностью!) положить 2 таргетных камертона прямо под лицо босса (или “наколоться” на них во время спавна, чтобы сломать - наносят урон, настоятельно не рекомендую это делать без опыта). Когда он ударит в колокол, от них + от самого колокола пойдут 3 волны (перепрыгиваем или сап щитует - в зависимости от вашего кд пробела и т.д.), далее ждем, когда до нас дойдут волны от ряда камертонов и их уже перепрыгиваем.

Бублик

Атакует бубликом вокруг себя (стоим ближе к боссу) и сбрасывает кд **[пробела]**. Прожимаем его до того, как босс ударит в колокол (если не успеть/поспешить, то получите дебафф на входящий урон). Далее пойдет пробежка и зарядка атаки в таргет. Когда зарядка закончена и босс перестал крутиться за целью - заходим ему за спину. Он бросит колокол перед собой и проведет атаку. Гифка

на скорости 130%.



Бросок колокола (без таргета) Добавлено • 18 июня 2026

Атака похожа на предыдущую. Босс бросает колокол вперед и притягивает обратно. Сейв позади босса по правую сторону. Иногда повторяет бросок и

притяжку.



Уход от края

Заряжает пробежку от края арены, после чего с разворота бьет в колокол. Надо

вовремя прожать [**пробел**], чтобы избежать дебафф от пропущенной скакалки.



Захват

Красная вспышка предвещает захват вокруг себя. Если кто-то попался, то ударит повторно круговым аое. Опрокидывает. Если никто не попался в захват,

попробует захватить еще раз, накрыв таргет колоколом.



Удар + лужи

Держит красный колокол, заряжая атаку вокруг себя (отходим). После атаки бьет с разворота (так же отходим) и спавнит мелкие лужи по внешнему

радиусу.



Желтое кольцо

На гифке видно желтое кольцо, которое движется за игроком. Внутри кольца будет сейв. P.S. Наложение атак желтого кольца + красная атака колоколом

“туда-сюда” - области атаки подсвечены.



Широкая линия Добавлено • 18 июня 2026

Рисует очень широкую атаку, по области которой будет двигаться, раскидывая

всех на своем пути.



Конусы в таргет Добавлено • 18 июня 2026

Делает махи колоколом в таргет, запуская конусы кристаллов (опрокидывает).



Конус в движении (бабочка) Добавлено • 18 июня 2026

Заряжает руку кристаллами, замахиваясь. Делает отскок назад и пускает широкий конус кристаллов, который возвращается и проходит сквозь босса в обратную сторону.



Удары колоколом (вперед-назад) Добавлено • 18 июня 2026

Колокол светится, после чего босс проводит атаку туда-сюда небольшими

областями.



2 удара + крест Добавлено • 18 июня 2026

Ставит колокол перед собой, проводит им атаку в том же месте, дублирует ее с разворота (подбрасывает возле себя), после чего дает красный паттерн

крестом.



Конус со спины Добавлено • 18 июня 2026

Заряжается, после чего проводит атаку широким конусом позади себя.



Паттерны с парированием

Кристаллы

Босс заряжает колокол кристаллами, которые разлетаются к краям арены после удара (красное аое доджим). Сдаем `[ G ]` на раскрутку босса, уворачиваемся от кристаллов.



Два колокола

Стучит двумя колоколами друг об друга (ломая кристальный) перед собой, после чего в месте удара образуется сейв. Ждем долгое парирование.



Паттерны с контратаками

Мини-пробежка

Взваливает колокол на плечо и делает несколько поспешных шагов в сторону,

после чего разворачивается и требует контру.



Кооп-контра

Ставит колокол на землю, после чего светится красным и заряжает кооп-контру, глядя в таргет. Желательно не крутить от пати, чтобы провести успешную атаку. Исходящая от босса волна опрокидывает.



Эта же атака с другого ракурса (небольшое замедление гифки).



Если какой-то атаки в гайде нет, но вы о ней знаете - поделитесь со мной этим фрагментом в дискорде @rosanne. Рассмотрим, добавим.