


# ПОХОД-ВЫЗОВ I

- Маяк
- Велькиан
- Врата Бездны

# Маяк

## Описание

 Маяк - это довольно сложный поход для новичков, которые впервые попали в него. Во время похода вам придется пройти 6 **боссов** (на карте отмечены красными звездочками) , победа над которыми принесет вам синее **снаряжение** 30 уровня, Знаки рыцарей Львиных сердец, которые можно обменять на части **комплекта героя-новичка** (подходит для персонажей 30-60 уровней) и большое количество звездных осколков, предназначенных для улучшения этого снаряжения. С мобов, которых вы встретите по пути от босса к боссу также падают звездные осколки

## Прохождение



В случае если ваш уровень персонажа мал (30+), а уровень прокачки оставляет желать лучшего, то следует выполнять следующие рекомендации:


- Рекомендуется наличие в отряде целителя - **Жрец, Бард, Вампир**;
- Рекомендуется наличие в отряде танкующего персонажа - **Защитник, Воин, Жнец**;
- Рекомендуется наличие в отряде персонажей дальнего боя и наносящих АОЕ урон - **Маг, Стрелок, Душегуб**;
- Перед походом почините снаряжение, запаситесь банками ОЗ и ОМ;
- Всегда убивайте мобов ДО подхода к боссам.

Выполнив вышеперечисленные рекомендации, вы значительно повысите шансы успешного прохождения похода.

Начинаете поход вы в крепости, где можете взять дополнительный квест у НПС Кук. Как только вы выходите из крепости, поворачивайте направо и идите, до забора где стоят 2-3 НПС. Первый это Нифур, а второй Измир. Также может появиться ещё один НПС - Ящерка Азу.


После вы поднимитесь по холму и, обойдя стоящее перед вами дерево, справа пройдите мимо пиратов, чтобы не привлечь их внимание на себя.

## Первый босс - Рид Толстяк

 После того, как пройдёте по небольшому мостику либо раньше, в зависимости от скорости вашего прохождения, вы встретите блуждающего первого босса - **Рида Толстяка** (это большая акула в костюме с якорем).

Во время боя он кидает массовый фронтальный стан, поэтому танку стоит отвернуть его от пати. После убийства босса нужно подняться на башню справа и, поднявшись наверх, прыгнуть на холм в сторону стены на горе. Далее вы можете бежать вверх, где увидите камень. Прыгайте на него и отходите к дальнему краю, через некоторое время "паровоз" мобов отагрится. **НО!** Будьте внимательны и не свалитесь с обрыва. Тогда вам нужно будет очень долго выбираться по правому краю от камня, если стоять к нему лицом. Если вы не упали, то спрыгиваете с камня к лежащему дереву и дальше поворачиваете направо (если у вас есть квест "Спасение", где нужно найти **Кэрл**, то идите налево). Пройдя через пещеру, можно взять дополнительный квест **Старшего помощника Тонни**, где нужно будет спасти товарищей за его спиной, убив мобов. После выполнения вернитесь к нему взять квест на уничтожение 5-ти пушек.

## Второй босс - Удди Дерик

 Пройдя по краю берега вы увидите корабль, на котором находится второй босс - **Удди Дерик**. Он использует отражение урона в момент крика в чат: "Вращаю кинжал", отряду стоит прекратить его бить на несколько секунд в этот момент. Убив его, возвращаетесь на берег и идете дальше. После убийства этого босса открывается телепорт из форта (место респа) на корабль, где он обитал.

Маленький совет. В процессе прохода к этому боссу пати неизбежно собирает "хвост" из заагранных мобов. Настоятельно рекомендуется уничтожить их, либо по выходу из пещер, либо на маленьком островке перед кораблем Дерика. Бросаться в атаку на босса, имея за спиной хвост из заагранных мобов - это не самая лучшая идея.

На берегу можно встретить **Волновых крабов** - это довольно сильные mobs. Убийство 10 Волновых крабов необходимо для [достижения](#).

## Третий босс - Уцци Поджигатель



Далее можно пойти в пещеру, свернув направо, там, пройдя по туннелю, вы найдёте третьего босса - **Уцци Поджигатель**. Он является необязательным боссом. Во время боя на

площадке возле него появляются поля с различными дебафами.

Выйдя из пещеры, идите прямо к Маяку. Чтобы добраться до него, нужно плыть. Внимание, глубокие воды дают дебаф на продолжительное снижение здоровье, поэтому ищите самое узкое место в проливе, чтобы быстрее его преодолеть. Всех мобов, пойманных на берегу, стоит убить до выхода в море. В воде не опускайтесь ко дну, там сидят крабы, которых убивать под **дебафом** будет трудно.

Не обращая внимания на пиратов на пороге маяка, пробегайте к лифту в стене, поднимайтесь наверх.

## Четвёртый и пятый боссы: Катрина и Чарльз

[Двое.jpg](#)ound or type unknown

Когда вы окажетесь на мосту, то встретите четвёртого и пятого босса - **Катрина Бруни и Чарльз Деллос**. Первой нужно убить девушку-босса, потому что у нее сильное АОЕ. Возможна такая тактика: танк держит на себе Чарльза, в то время, как остальные будут заниматься Катриной.

Боссов обычно вытягивают из залы, в которой они стоят. Они неразлучны, поэтому можно сагрить одного и вести к пати обоих. Пиратов, находящихся в зале, обычно не убивают.

## Шестой босс - Одноногий Джек

[Джек.jpg](#)ound or type unknown

Далее по лестнице нужно пробежать ещё выше, до следующего лифта, который перенесет вас в зал, где вы встретите финального босса - **Одноногий Джек**. Сражаясь с ним, важно, чтобы один из игроков вовремя срывал мобов, которых будет призывать босс, иначе они будут мешать **хилу**. После смерти Джека все мобы сразу исчезнут.

Наградой за труды будет много доспехов ф 30+.

Можно подниматься выше и выходить из маяка.

На островке, на котором расположен Маяк водятся мини-боссы Крабы, убийство которых дает возможность поймать Душу Краба.

## Ресурсы

После убийства Джека у одной из колонн за его спиной появится светлая руда Облака Воспоминаний. Из нее можно добыть Белый камень и Серебристый хрусталь. И тот, и другой понадобятся для изготовления **особых кристаллов** для сопротивления всем стихиям, кроме Земли и Света, 1 уровня. Для добычи достаточно иметь профессию **Рудокоп** 1 уровня.

По пути следования к финальному боссу в Маяке растет **Огненно-красный лотос**, для его добычи необходима профессия **Травник** 3 уровня.

## Квесты

1. **Погасшие огни маяка** - квест выполняется посредством убийства финального босса.
2. **Освобождение Кэрл** - квест "Спасение".
3. **Поиск Катерины** - этот квест сменится на другой "Предатель" - вам нужно будет убить Катерину (4-ый босс) и Чарльза (5-ый босс).
4. **Гнев Крестьян** - требуется убить Рида Толстяка (1-ый босс).
5. **Спасение** - нужно найти Принцессу Каролину (местоположение в описании).
6. **Белый носок** - иногда рядом с 2-мя NPC появляется Ящерка Азу которая просит найти свой носок. Найти его можно убивая пиратов.
7. **Помощь** - после выхода из пещеры, вы увидите NPC Тонни, у него можно взять квест на спасение его товарищей стоящих у него за спиной. Выполнение простое: просто убейте пиратов. Чтобы завершить, поговорите со спасёнными.
8. **Пушки** - тот же самый Тонни просит уничтожить 5 пушек. Пушки вы увидите сразу, они разрушаются с одного удара.

## Ящерка ищет белый носок

Азу появляется редко и стоит возле нпс который вначале похода, слева от крепости. Для его выполнения нужно убивать мобов по всему маяку (может выпасть как в начале так и в конце похода) и выбить квестовый предмет - белый носок. Затем вернуть его Азу, можно сделать после завершения похода в остаточное время.

## Достижения Маяка

- Вечное блуждание. Посетить Маяк 1 раз.
- Вечное блуждание. Посетить Маяк 5 раз.
- Долг спасение. Выполнить задание гнев крестьян (Убить 1 босса **Рида Толстяка**)
- Долг спасение. Выполнить задание спасение (Найти и поговорить с **Каролиной**)
- Долг спасение. Выполнить задание спасение моряков (Квест **Помощь**, о 3х моряках)
- Ящерица в носках. Сделать квест Азу 4 раза (учтите, Азу появляется **не** в каждый заход).
- Исследователь маяка. Убить десять волновых крабов.
- Исследователь маяка. Пройти маяк менее чем за 30 минут.

## Титулы Маяка

**Дозорный маяка** - получить 4 достижения в Маяке.

---

[На сайт игры](#) page not found or type unknown

# Велькиан

Поход в Замок Велькиан	
<b>Тип:</b>	Поход за снаряжением
<b>Требуемый уровень:</b>	50+
<b>Награда:</b>	Синее и зелёное снаряжение, достижения, душа редкого питомца, <a href="#">Малый Дар Видара</a> , <a href="#">Знак Рыцарей Львиных Сердец</a>

## Введение

Этот поход ежедневно доступен игрокам, достигшим **50** уровня. Поход рассчитан на добычу синего и зеленого снаряжения.

[Астель звездноская](#) В походе вам понадобится [жрец](#) ветки Свет, однако и ему может пригодиться помощь [барда](#), поскольку боссы в Велькиане обладают массовыми атаками и неприятными умениями, что является серьезным дополнением к большому количеству монстров. Так же в группе найдется место и для [вампира](#).


В качестве танкующего персонажа может выступать как [защитник](#), так и хорошо одетый и защищенный [воин](#), и даже [убийца](#), хотя большее предпочтение отдается все же защитнику, который уверенно может держать на себе босса и собирать большое количество монстров за раз.


На роль ДД в поход охотно берут классы, обладающие массовыми атаками: [мага](#) или [стрелка](#) ветки Взрыв, либо [вампира](#) ветки тьма\бездна, меньшей популярностью пользуются [убийцы](#) и классы с сугубо одиночными атаками - так проход получается более медленным.

В этот поход для гладкого и легкого прохождения не рекомендуется ходить с рандомной (случайной) группой.

## Как попасть в Велькиан?


Попасть в **Велькиан** можно пешком, отправившись в локацию Дивнолесье на территорию Дальнего причала. Нам нужно будет пройти некоторое расстояние до входа в Велькиан, после чего страж входа **Эстель Звездноокая** позволит нашей группе из 3 и более участников войти в поход. Кроме этого, мы можем воспользоваться системой Автоматической регистрации.

 Оказавшись на территории похода, мы восстанавливаем показатели ХП и МП, если не успели этого сделать раньше. В начале похода мы можем пробежать большое количество монстров, что значительно сэкономит нам время на его прохождение: в таком случае вся работа ложится на плечи **защитника** или персонажа, его заменяющего. Не лишним будет защитный бафф **жреца**. Все остальные участники группы должны будут держаться за спиной бегущего вперед танка. Сначала нам нужно добраться непосредственно до входа в разрушенный замок, собрав по пути трех монстров и, пройдя под проходной аркой, повернуть налево: по лестнице вверх.

 Дальнейший наш путь будет проходить по крепостной стене, которая начнется сразу после подъема по лестнице. Добежав до второго разрыва в стене, мы можем смело спрыгивать вниз - все, увязавшиеся за нами монстры отстанут и мы сможем продолжить свое движение. Кроме этого, мы можем при входе в Велькиан отправиться напрямик, уничтожая всех монстров, которые попадают на пути.

Оббежав с правой стороны несколько строений, окружающих центральную площадь с монстрами, мы добираемся до тупика, в котором стоит один грустный НПС-страж. Остановившись в этом месте, восстанавливаем здоровье и показатель маны, обновляем баффы, если к этому моменту они успели спасть.

## Первый босс: Проклятая

 Наш первый противник - **Проклятая**. Вытащить ее из окружения монстров, в том случае, если мы оббежали центральную площадь, не вступая в сражение, может любой персонаж, обладающий дальней атакой: достаточно один раз ударить ходящего неподалеку босса и бежать обратно к своей группе и танку. Этот босс не отличается никакими неприятными сюрпризами, кроме массовой атаки. Однако изредка она может срываться с танкующего персонажа и стремиться ударить кого-нибудь другого.

[Движение\\_вверх.png](#)

Расправившись с Проклятой, мы отправляемся дальше: нам предстоит подняться вверх по огромной лестнице, на которой стоит большое количество агрессивных монстров. Мы можем либо уничтожить их всех, либо пробежать их при помощи танка: под защитным баффом жреца **танк** может пробежать вверх по лестнице, собрав на себя всех монстров. На верху лестнице нас интересует первый же поворот направо. Поворачиваем и бежим в угол - монстры отстанут.

## Второй босс: Гейн Кровавый Мясник

[Кровавый\\_мясник.png](#)

Передохнув и восстановив здоровье и ману, мы можем приступать к убийству второго босса - **Гейн Кровавый Мясник**. Помимо того, что вытащить этого босса, не зацепив попутно одного-двух монстров невозможно, он обладает массовой атакой, а так же примерно на половине своего ХП способен вызывать монстров-стражей. При наличии хорошего танка они не доставят группе больших хлопот, поскольку не отличаются большим количеством и силой атаки. Они исчезнут после убийства босса.

Дальнейший наш путь пролегает через ворота за спиной Гейна: проходим их, поворачиваем налево и, собирая попутно монстров, поднимаемся вверх по лестнице до самого верхнего яруса. Всех собранных монстров нам придется уничтожить: здесь окажется незаменимой помощь ДД, обладающих массовой атакой. После уничтожения толпы монстров, мы выманиваем к себе и убиваем еще двух (при желании - всех четырех) Жабулей-стражей, которые окружают нашего следующего противника - босса **Жрица бури**.

## Третий босс: Жрица бури

[Жрица\\_бури.png](#)

Ее отличительной чертой, помимо небольшой массовой атаки, является возможность вогнать танкующего персонажа в стан и надолго переагриться на другого персонажа до следующего стана. Босс совершает это рандомным образом, поэтому атакованным может оказаться совершенно любой персонаж. **Внимание:** при убийстве этого босса игрокам следует быть крайне осторожными с использованием массовых атак. Когда жизнь босса достигнет отметки в 10%, она призовет себе на помощь большое количество монстров, которые способны нанести устрашающий урон любому персонажу. Здесь окажется как нельзя кстати способность барда, который может отправить сон всю группу монстров на некоторое время: во время действия этого сна, игрокам следует приложить все

усилия, чтобы как можно быстрее уничтожить Жрицу.

Расправившись со Жрицей бури, мы бежим вперед, через то место, где она стояла: огибаем здание и спрыгиваем вниз, в том месте, где нет никаких монстров и боссов. Обернувшись направо, мы заметим нашего последнего противника для полного прохода похода. Нам снова стоит восстановиться и обновить баффы.

## Четвёртый босс: Гомес Роуз

[Гомес\\_роуз.png](#) Босса, который выглядит, как огромный наг, зовут **Гомес Роуз**.

Его не стоит бить прямо на месте: будет лучшим, если персонаж, обладающий высокой дальностью атаки, выманит босса к группе. Это не будет пустой тратой времени, поскольку сразу же после атаки по Гомесу рядом с ним появится два усиленных монстра из четырех возможных: Мэтью, Крис, Алинайя и Морика, появиться они могут в любом составе, но только вдвоем.

[Мэтью\\_наг.png](#) Гомес обладает большой силой массовых атак, поэтому жрецу и классам поддержки придется быть внимательными к собственному здоровью и здоровью своих союзников. Так же его атаки могут снижать скорость передвижения или запрещать использование навыков. После убийства Гомеса, квест на проход инстанса будет зачтен, однако мы можем не торопиться распускать группу: нас ждет еще один босс, которого бить не обязательно, но интересно и в некоторых случаях прибыльно. Кроме того, дает возможность получить достижение.

[Аланна.png](#) Расправившись с двумя усиленными монстрами, появившимися на месте Гомеса - они не обладают очень сильной атакой, однако могут на какое-то время превратить персонажа в папуаса, лишённого возможности атаковать и перемещаться.

Если на момент победы над Гомусом Роузом, ваш отряд пробыл в Замке **менее 30 минут**. Вам выпадет шанс бросить вызов самой Докару Лунар.

## Пятый босс: Докару Лунар

[Докару\\_лунар.png](#) Наш последний противник - сама **Докару Лунар**. В убийстве этого босса есть свои сложности и хитрости, поэтому к нему стоит отнестись внимательно. Босс обладает массовой атакой, однако не это делает его убийство проблематичным. Игроки

сразу могут заметить вращающиеся вокруг Докару смерчи: попадание в них для классов, обладающих низким показателем здоровья, будет опасным, поскольку **каждую секунду** персонажу, попавшему в смерч, будет наноситься **1.000 урона**. Критический урон от смерча равняется **1**, но он случается очень редко, поэтому рассчитывать на такую удачу не стоит. При приближении смерча игроку лучше скорее переместиться в другое, безопасное, место, но при этом не отходить далеко от жреца и классов поддержки. Танк так же может перемещаться, уклоняясь от смерчей, однако не стоит этим злоупотреблять.

Кроме смерчей, босс обладает **двумя видами проклятий**:

#### **Докару\_Проклятие\_засухи.png**

**Проклятие засухи.** После того, как на

персонаже появляется это проклятье, у нас есть всего 60 секунд, чтобы добежать до смерча: в противном случае, **персонаж погибнет**. После того, как мы войдем в смерч и пожертвуем частью своего здоровья (стоит быть осторожным), проклятье исчезнет. О том, что Лунар повесила проклятье на вашего персонажа, можно так же узнать из общего чата.

#### **Докару\_Молчание.png**

**Молчание.** При этом проклятье мы не сможем около 5

секунд использовать свои скилы, доступной останется только автоматическая атака.

Помимо проклятий, Докару Лунар может использовать **щит: он отражает весь нанесенный урон** от определенной стихии:

- **Песчаный щит.** Возвращает урон от стихий **Земли** и **Ветра**.
- **Горячие доспехи.** Возвращает урон от стихий **Огня** и **Воды**.
- **Первозданный хаос.** Возвращает урон от стихий **Света** и **Тьмы**.

## Ресурсы

Замок Велькиан обладает тремя видами ресурсов, необходимых для изготовления **особых кристаллов** для сопротивления 2 уровня - это Плюмерия, Фиолетовый камень и Аметист. Для их добычи необходимо иметь как минимум 3 уровень профессии Рудокоп и 4 уровень профессии Травник.

Плюмерия (в локации называется цветок Айвен) растет в замке в разных местах:

- 2 цветка на площади Проклятой.
- 2 цветка в зале, вход в который открывается после победы над Гейном Кровавым Мясником.
- 1 цветок на площадке Жрицы Бури.

Плюмерия всегда растет под деревьями, цветы яркие и заметны издали, найти их несложно. Единственная проблема - мешающие собирать их mobs, перед тем, как собрать

цветы вам понадобится перебить мобов или, еще лучше, попросить кого-нибудь заагрить их на себя.

Фиолетовый камень и Аметист добываются из месторождения Лиловые Грезы, появляющегося после убийства Гомеса Роуза справа от лестницы, ведущей к Докару Лунар.

# Ящерица-грибник

[file\\_AmXU2HKF.jpg](#) Image thumbnail of type unknown

Азу появляется не каждый заход и стоит возле костра, но лучше пройти дальше по дороге до момента когда начинается сражение между нагами и эльфами. Для выполнения квеста нужно убивать мобов в походе и получить 3 корзинки с грибами и затем сдать квест Азу (обычно оно выполняется проще чем в [маяке](#)).

[file\\_7tcmzY5TK2.jpg](#) Image thumbnail of type unknown

# Достижения

За прохождение похода игроки могут получить достижения, такие, как:

- Поиск. Спасение замка (выполнить квест Спасение замка Велькиан 1 раз)
- Поиск. Спасение замка (выполнить квест Спасение замка Велькиан 10 раз)
- Скорбь Нинегала. Докару Лунар (убить Докару Лунар во время прохода)
- Исследователь неба. Вызвать на поединок (пройти поход за 20 минут)
- Ящерица-грибоед. Ящерица-грибник. (выполнить квест Ящерица-грибник 5 раз)

---


[На сайт игры](#) Image thumbnail of type unknown

# Врата Бездны

Ваш путь в мире Эйры лишь начался, но как только вы достигли 30го уровня, вам бросает вызов темная сторона силы и вам предлагается проникнуть в Бездну и наказать зазнавшихся тщеславных пособников Докары Лунар - наг! Приключение не из легких, но и награда за него вам понравится. Собирайте команду храбрых героев и вперед, к победе над темной стороной силы!

## Общее описание

Поход Врата Бездны входит в состав Похода-вызова I, соответственно попасть в него можно с определенной вероятностью, [подав заявку](#) в "[Случайный поход-вызов I](#)" в окне отряда, открыв его с помощью горячей клавиши "**Т**" или кнопки [главном меню](#). В таком случае, успешно завершив поход, вы получите дополнительные награды, предусмотренные за прохождение Случайного похода-вызова.

 Во Врата Бездны вас может отправить и NPC Бифур, которого можно найти в Селе Виноделов, [Эльдарам](#) (необходима группа из 2х и более персонажей). Однако, за успешное прохождение похода таким способом вы не получите дополнительных наград. То же самое, относится и к вашим друзьям, если они решат присоединиться к вам через NPC, в случае когда вы находитесь уже внутри. Из плюсов захода через NPC стоит отметить отсутствие траты [очков терпения](#), в отличие от прохождения в рамках Случайного похода-вызова.

Поход Врата Бездны рассчитан на персонажей выше 30го уровня. Во время похода вам придется пройти 4 разных боссов, победа над которыми принесет вам синее [снаряжение](#) 30го уровня, Знаки рыцарей Львиных сердец, которые можно обменять на части [комплекта героя-новичка](#) (подходит для персонажей 30-60 уровней) и большое количество звездных осколков, предназначенных для улучшения этого снаряжения. С мобов, которых вы встретите по пути от босса к боссу также падают звездные осколки. По всей территории похода можно встретить залежи руды первого, второго и третьего уровней и травы тех же уровней, которые вы можете копать, тем самым поднимая уровень ваших профессий [рудкопа](#) и [травника](#).

## Прохождение

В случае если ваш уровень персонажа мал (30+), а уровень прокачки оставляет желать лучшего, то следует выполнять следующие рекомендации:

- Рекомендуется наличие в отряде целителя - [Жрец](#), [Бард](#), [Вампир](#);
- Рекомендуется наличие в отряде танкующего персонажа - [Защитник](#), [Воин](#), [Жнец](#);
- Рекомендуется наличие в отряде персонажей дальнего боя и наносящих АОЕ урон - [Маг](#), [Стрелок](#), [Душегуб](#);
- Перед походом почините снаряжение, запаситесь банками ОЗ и ОМ;
- Всегда убивайте мобов ДО подхода к боссам.

Выполнив вышеперечисленные рекомендации, вы значительно повысите шансы успешного прохождения похода.

Итак, вы попали в данж - перед вами, казалось бы, привычный пейзаж Села Виноделов в Эльдараме. Но есть и отличия - сзади вас находится "Мнемолит выхода из похода", за которым клубится туман, показывая, что туда пройти нельзя. А впереди... Что это!? Какие то монстры атакуют гномов!? Это же Жабули-приспешники! Вы можете помочь гномам убить их, а можете аккуратно обойти. Решив для себя этот трудный моральный выбор, у самого подъема в гору видим первого босса - Красноглаза.

## Красноглаз

 unknown

Красноглаз представляет из себя трёхглавого ящера, который первым встанет у вас на пути. Его окружают мобы, которые будут на вас нападать, когда вы окажетесь с ними поблизости. Босс обладает массовой атакой, поэтому танкующему стоит разворачивать его от остальной группы. Периодически босс впадет то в бешенство, то в состояние защиты. О чем вам сообщит система, и иконка баффа на самом Красноглазе. В состоянии бешенства атаки босса становятся сильнее, но его защита уменьшается, в состоянии защиты атаки слабеют, но его защита усиливается. После победы над ним идем дальше в гору.

## Укротитель мохнатых

 unknown

 unknown

Поднявшись в гору мы попадаем на небольшую площадку, где нас поджидает второй босс похода - **Укротитель мохнатых**.

Когда мы начнем его атаковать появится его не очень дружелюбный зверек - **Мохнатый**. Он будет атаковать тех, кто покушается на жизнь хозяина. Чтобы он на некоторое время перестал вас атаковать и успокоился, необходимо подбирать лежащие на земле и использовать из инвентаря Гниющие куски мяса, которые появляются на площадке битвы. Использование **Укротителя плоти** вызывает головокружение у Мохнатого, но не

подействует на Укротителя Мохнатого, и пытаться не стоит - только урон, только хардкор!

[file-M4iG3hcQg5.png](#) unknown

Убить Мохнатого не получится - когда уровень его здоровья опустится ниже 50% главный злодей этого похода Докару Лунар полностью вылечит его. Поэтому необходимо оглушать Мохнатого мясом и бить Укротителя мохнатых. После его смерти агрессивность с Мохнатого как рукой снимет и на площадке появится NPC Мохнатый, который отправит всю вашу команду к новым противникам.

## Кин Древний зомби

[file-NPZXU7efge.png](#) unknown

На пути к третьему боссу вам придется преодолеть его приспешников пиратов-мертвецов, которые будут выстрелами замедлять вас, поэтому рекомендуется обходить их вдоль зданий с левой стороны локации. Здесь большое преимущество даст наличие персонажей, способных наносить урон на расстоянии, потому как сильное замедление от мобов сильно усложнит их быстрое устранение для персонажей ближнего боя. Но это еще цветочки - ягодки начнутся, когда вы доберетесь до третьего босса - Кина Древнего зомби.

[file-NS66ISXHuW.png](#) unknown

Это самый сложный босс похода. Самая важная его особенность состоит в том, что после нескольких секунд нахождения рядом с боссом на персонажа вешается негативный эффект, который отнимает каждую секунду по 1.3% от максимального количества очков здоровья. Снять негативный эффект никак нельзя, поэтому персонажам поддержки необходимо активно лечить танкующего. Для всех остальных персонажей важно стараться не поймать на себя такой негативный эффект, поэтому персонажи дальнего боя могут спокойно бить с расстояния, а персонажам ближнего боя нужно отбегать от босса после нанесения нескольких ударов. Если жрец в вашей команде очень силен, то отбегать не потребуется. После убийства Кина появится вихревой портал, который телепортирует вашу команду на следующий этап похода.

## Докару Лунар

[file-CYkpwBVvve.jpg](#) unknown

Чтобы дойти до Докары Лунар необходимо преодолеть большое расстояние, на котором огромное количество двигающихся вихрей будут вас сильно замедлять, если попасть в них. Также среди вихрей много наг, которые будут на вас нападать. Рекомендуется всему отряду держаться рядом.

 unknown

Убийство каждого из наг дает усиливающий эффект всей команде - "Благословение Шалии", который увеличивает вашу атаку на 200 единиц и ваше максимальное здоровье на 600 и складывается до 20 раз. Если убить 20 наг, то общая прибавка от эффекта "Благословение Шалии" составит 4000 атаки и 12000 очков здоровья. Это поможет в сражении с Лунару если ваш персонаж еще низкого уровня и ваше снаряжение недостаточно сильно улучшено. Докару Лунар стоит на небольшой площадке, к которой можно подойти по полуразрушенному мосту. Когда количество ОЗ босса достигнет отметки 40%, она исчезнет, пригрозив нам расправой в будущем. А на её месте появится сундук, разбив который, получите награду.

На этом поход считается пройденным.

## Ресурсы

 unknown

Помимо обычных руд и трав, во Вратах Бездны произрастает Светящийся мох, выкопав который мы получим Сияющий мох. Для его добычи нам необходима профессия [Травник](#) 1 уровня и лопатка.

**Сияющий мох** - ресурс, необходимый для создания [особых кристаллов](#).

---

 unknown

[На сайте игры](#)