

Велькиан



Тип:	Поход за снаряжением
Требуемый уровень:	50+
Награда:	Синее и зелёное снаряжение, достижения, душа редкого питомца, Малый Дар Видара , Знак Рыцарей Львиных Сердец

Введение

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



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 прыгивать 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 оббегали 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.



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



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



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



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



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.



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



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**:



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.



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 издалека, 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



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](#)).

Ящерица-грибник

Корзинка с грибами (0/3)

Это 1-й раз, можно выполнять 3 раз в день

Опыт: 1155100

Предмет: ???

Маленькая ящерица Азу потеряла корзинку в замке Велькиан. Найди корзинку и отдай Азу. По смутным воспоминаниям Азу корзинку утащило морское чудовище.

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](#)

Revision #10

Created 28 May 2023 13:36:57 by Главный Редактор

Updated 4 April 2024 13:06:29 by Главный Редактор