

Задания главной линии

- Основная линия: Эльдарам
- Основная линия: Первые земли
- Основная линия: Чаща сна

Основная линия: Эльдарам

[20] Оракул солнца

Лаания перенесла вас в село виноделов. Поговорите с гномом по имени Оббий.

Награда: *Свитков мудреца*, очки опыта, 35 серебряных нумий

[20] Деревня древних гномов

Вы оказались в деревне, где живут потомки древних гномов. Староста расскажет, что на Эльдараме появились злые и опасные существа, но это еще не все. Бертрам просит вас попробовать вино из бочки. Попробовав, вы понимаете, что вино горькое.

Награда: *"Простой тоник ОМ"* 50 шт., очки опыта, 40 серебряных нумий

[20] Нашествие крыс

Бертрам просит вас расправиться с крысами, погубившими урожай и вино.

Награда: очки опыта, 50 серебряных нумий

[20] Зараженное сырье

Бертрам попросит вас еще раз наведаться на поле с крысами и собрать испорченное сырье.

Награда: очки опыта, 60 серебряных нумий

[20] Трезвые времена

Из-за испорченных припасов гномы остались без выпивки. Спросите у Оббия, как им можно помочь. После отправьтесь к Морфею, он расскажет, что можно делать с испорченными продуктами. Расскажите Бертраму, что вино можно готовить из фруктов.

Награда: очки опыта, 60 серебряных нумий

[20] Новые напитки гномов

Попробуйте приготовить фруктовое вино. Положите спелый фрукт, который даст вам Бертрам, в винный сосуд. Получившееся вино отнесите Бертраму.

Награда: очки опыта, 40 серебряных нумий

[25] Пропавшие гномы

Гномам удалось избавиться от крыс, но за это время пропало несколько детей. Расспросите матушку Эллины, матушку Карлейлы и матушку Утера о произошедшем и поищите зацепки.

Награда: очки опыта, 40 серебряных нумий

[25] Проклятие Златогорья

Староста Найт попросит вас отправиться в Златогорье и выяснить, что происходит.

Награда: очки опыта, 40 серебряных нумий

[25] Око тьмы

Вы видите странный шар и обиженных призраков вокруг него. Убив 5 призраков, вы находите загадочный значок. Отнесите его Оббию.

Награда: “[Знак Рыцарей Львиных Сердец](#)” 60 шт., очки опыта, 60 серебряных нумий

[25] Око тьмы

Кажется, этот значок - не просто украшение. Оббий просит вас отправиться на гору в Златогорье и поискать что-нибудь необычное. Внезапно вы попадаете в засаду. Убейте машины для убийств и вернитесь к Оббию.

Награда: очки опыта, 15 серебряных нумий

[25] Оружие для виноделов

Отправьтесь в Хоссингер, найдите Галлена и попросите у него снаряжение для гномов. Пока Галлен ищет необходимое, отправьтесь в личный поход [Лагерь рыцарей I](#) и завершите одну тренировку. После чего поговорите с Генри и выполните 10 заданий [Жизнь Хоссингера](#).

Следующим шагом будет визит к Рэйчел. Она подарит вам первого [питомца](#) и навык “Ловля душ”. После навестите Ансея, он попросит вас выполнить задание “Гид: [Гильдия](#)” (для выполнения достаточно вступить в гильдию новичков). После всех наставлений вернитесь к Галлену, он отдаст вам оружие для гномов, которое и надо отдать Оббию.

Награда: доспех 30-го уровня на свой класс, очки опыта, 50 золотых нумий

[25] Наставления Соларина

Вы вновь слышите голос Соларина, он просит помолиться богине Луны. Расскажите об этом Найту.

Награда: очки опыта, 50 серебряных нумий

[25] Старый друг старосты

Найт считает, что вам нужно отправиться на Лунный утес. Он просит вас встретиться со старым другом, нагом по имени Медир.

Награда: очки опыта, 50 серебряных нумий

[25] Гурман Медир

Медир давно ничего не ел, но согласен съесть свежее мясо краба. Вам придется собрать 10 шт. мяса песчаных крабов (собирается достаточно долго, поэтому стоит использовать автобой).

Награда: очки опыта, 60 серебряных нумий

[30] Вкусы Морено

Медир дал вам фрагмент ожерелья. Чтобы поговорить с богиней Луны, нужно собрать еще два фрагмента. Для этого вам придется отправиться к Морено. Поговорив с ним, вы узнаете, что Морено согласен отдать свою часть ожерелья за Паучий окорок (чтобы получить окорок, нужно очищать лапы паука, но не из всех лап паука обязательно получится окорок).

Награда: очки опыта, 70 серебряных нумий

[30] Разборчивый Аквир

Последний фрагмент ожерелья находится у Аквира. Он согласен отдать тебе его за охотничье жаркое (чтобы приготовить жаркое, нужно собрать два куса волчатины и один медвежатины и обжарить их на костре возле Аквира с помощью вилки)

Награда: очки опыта, 80 серебряных нумий

[30] Алтарь на утесе

Поднимитесь на утес к статуе богини.

Награда: очки опыта, 1 золотая нумия

[30] Наставления богини луны

Богиня луны ответила вам. Она попросила отнести ожерелье старосте деревни нагов Суррею.

Награда: очки опыта, 1 золотая нумия

[35] Деревня нагов

Староста Суррей расскажет вам историю народа нагов. Богиня луны отвернулась от их народа, но наги-послушники все еще надеются, что они снова смогут общаться с богиней.

Награда: очки опыта, 1 золотая и 25 серебряных нумий

[35] Очищение святой земли

Белый пляж - священное для нагов место. Сначала староста попросит вас убить песчаных червей. После того, как вы справитесь с червями, Суррей попросит очистить пляж от жабулей-разведчиков и жабулей-штурмовиков.

Награда: очки опыта, 1 золотая и 25 серебряных нумий

[35] Возвращение луны

Богиня луны вернулась. Вернитесь на пляж и осмотрите статую дракона.

Награда: очки опыта, 1 золотая и 25 серебряных нумий

[40] Заветы богини луны

Богиня луны просит вас отправиться на пляж Солнцедола, где обитают призраки озлобленные франгоров и эльфов. Вам придется отправиться туда и узнать, как им помочь.

Награда: очки опыта, 2 золотых и 50 серебряных нумий

[40] Сохраненная вера

Ойген расскажет, что не сошел с ума потому, что, в отличии от духов других франгоров, не потерял веру. Этим же он помог выжить духу древней эльфийки Байтер.

Награда: Знак Рыцарей Львиных Сердец 30 шт., очки опыта, 1 золотая и 25 серебряных нумий

[40] Мятежный авангард

Ойген просит вас убить 30 бойцов Мятежного союза (мясников и головорезов).

Награда: очки опыта, 7 золотых и 50 серебряных нумий

[40] Основатель Лесного союза

Вы рассказали Ойгену, что эльфы и франгоры заключили союз. Ойген рад основанию Лесного союза, он сам предлагал основать его в эпоху Титанов.

Награда: очки опыта, 1 золотая и 25 серебряных нумий

[45] Гном-наставник, нага-ученик

Ойген сказал, что видел наг в сопровождении какого-то гнома. Отправляйтесь на юго-восток Солнецола и поговорите с гоблином.

Награда: очки опыта, 1 золотая и 65 серебряных нумий

[45] Освобождение наги

Гоблин сказал, что нага, стоящая рядом, - его ученица. Поговорив с нагой, вы узнаете, что он обманом заставил ее быть его ученицей.

Награда: очки опыта, 1 золотая и 25 серебряных нумий

[45] Пари

Гоблин согласен отпустить Мооритху только при одном условии: если вы выпьете пузырек ядовитой крови ящеров и не умрете. Соберите кровь ящера и отдайте ее гоблину (прежде чем поговорить с гоблином, убедитесь, что у вас полное ОЗ).

Награда: очки опыта, 5 золотых и 50 серебряных нумий

[45] Два из трех

Гоблин не согласен с таким исходом. Поэтому он ставит новое условие: если вы съедите желчный пузырь песчанки и не умрете, он отпустит Мооритху. Соберите пузырь песчанки и отдайте его гоблину (прежде чем поговорить с гоблином убедитесь, что у вас полное ОЗ). После чего поговорите с нагой и скажите, что она свободна.

Награда: очки опыта, 5 золотых и 50 серебряных нумий

[45] Принцесса нагов

Мооритха начинает вспоминать свое прошлое. Оказалось, что ее мать - Докару Лунар.

Награда: очки опыта, 12 золотых и 50 серебряных нумий

[50] Предчувствия Мооритхи

Мооритха сказала, что ее мать где-то рядом. Поговорив с Ойгеном, вы узнаете, что недавно он видел Видара. Вам нужно поговорить с Самба.

Награда: очки опыта, 15 золотых нумий

[50] Неопытный охотник

Самба просит вас принести ему мясо песчанки (добывается из двуглавых ящериц, лучше использовать автобой, можно использовать вместе с [приказом феникса](#) 50-54-го уровня).

Награда: очки опыта, 25 золотых нумий

[55] Народ пустыни

Самба благодарит вас и советует поговорить с его господином, Уитмором.

Награда: Знак Рыцарей Львиных Сердец 30 шт., очки опыта, 12 золотых и 50 серебряных нумий

[55] Захват оружия

Уитмор просит вас отобрать оружие у кроксов, чтобы он мог раздать его своим воинам.

Награда: очки опыта, 65 золотых нумий

[55] Прочная кожа

Уитмор просит добыть кожу акул, чтобы сделать из нее доспехи для своих воинов. Принесите ему 10 штук.

Награда: очки опыта, 70 золотых нумий

[55] Волшебная маскировка

Уитмор думает, что наги что-то замышляют. Чтобы это проверить, нужно замаскироваться под нага. Уитмор поможет вам это сделать. Убейте 50 древних нагов и вернитесь к Уитмору.

Награда: очки опыта, 75 золотых нумий

[60] Открытые врата

Приняв обличье нага, вы отправляетесь к вратам бездны. Там вы встречаете тень королевы наг, от которой узнаете, что наги собираются вернуться на сушу. Доложите все гному Оббию. После отправьтесь к Моуэну.

Моуэну нужно время, чтобы всё обдумать, вы же должны отправиться на помощь в Чашу Сна.

Награда: очки опыта, 30 золотых нумий

Интересные факты

- Основная линия необходима для получения "[Оберег покоя](#)".

[На сайте иль](#) type unknown

Основная линия: Первые земли

[1] Выжившие

Вы оказываетесь в незнакомом месте. Неподалеку стоит командир Среброкрылых Эдвард Идж, который расскажет, что дирижабль потерпел крушение, из-за чего многие воины ранены.

Награда: 135 очков опыта, 10 [Нумии_серебро.png](#) image not saved, you do not know

[1] Поиск лекарств

Эдвард Идж расскажет, что все лекарства были уничтожены. На корабле был грифон, а их кровь обладает целебными свойствами, поэтому командир просит вас убить грифона. Подойдя к грифону, вы услышите окрик дриады. Она попросит не убивать грифона и скажет, где найти древние лотосы, цветки которых - сильное лекарство. Собрав три цветка, отнесите их Эдварду.

Награда: 155 очков опыта, 11 [Нумии_серебро.png](#) image not saved, you do not know 50 [Бронзовые_нумии.png](#) image not saved, you do not know

[3] В путь

Командир Среброкрылых просит вас отправиться в Храм мироздания, узнать, что происходит, и найти способ выбраться отсюда. Вы слышите, что неподалеку рыцарь Львиных Сердец сражается с кентавром Легиона Штормов, и отправляетесь на помощь. Отчитаться об убийстве кентавров нужно Барренду, он поблагодарит вас за помощь и даст следующее задание.

Награда: "Слабый тоник ОЗ" 50 шт, 235 очков опыта, 12 [Нумии_серебро.png](#) image not saved, you do not know

[5] Беды дриад

Оказываясь к мировому дереву стягивают силы не только войска союзников, но и Легион Штормов. Армии вновь начали сражаться и к сожалению, деревня дриад расположенная в окрестностях Мирового дерева, тоже может пострадать.

Награда: 12 [Нумии_серебро.png](#) image not saved, you do not know

[5] Возникновение Первых земель

Раненная дриада расскажет про Первые земли: Первые земли появились первыми и были частью материка Эйры, но никто, кроме прародительницы дриад, не знает, как на самом деле они появились. Прародительница дриад - это Мировое дерево, и именно она создала эти земли.

Первые земли поделены на четыре области: Храм мироздания, Западная граница (на западе), Мертвые земли (на юге) и Ледяной край (на северо-востоке). Ледяной край стал ареной для первой войны богов и целиком ушел под воду. И восточные, и северные земли превратились в пустыню.

В Храме мироздания обитает прародительница дриад Лаания, только она может помочь вам покинуть Первые земли.

Награда: 120 очков опыта, 12 [Нумии_серебро.png](#) known

[5] В деревне дриад

Барренд попросит вас найти Трех Защитников леса. Для начала встретьтесь со старейшиной дриад и отдайте ей Ледяное вино, для того, чтобы наладить отношения с деревней дриад.

Награда: 160 очков опыта, 10 [Нумии_серебро.png](#) known

[5] Правила дриад

Прежде чем поговорить с защитниками, вы должны научиться правилам дриад. Появятся два квеста, которые можно выполнять в любом порядке. После того, как выполните оба задания, вернитесь к старейшине.

Секреты охоты: Дриада-охотница расскажет, что хотела научить вас секретам охоты, но возникла проблема - мутировавшие зубастеры. Она попросит вас разделаться с ними (нужно убить 5 зубастеров на другой стороне озера)

Секреты земледелия: Дриада-земледелец расскажет, как выращивать растения. Она попросит сорвать с ягодного куста ягоду, съесть ее (откройте рюкзак и используйте полученную ягоду), а оставшуюся косточку положить в плодородную почву (можно найти на островке за спиной у дриады-земледельца).

Награда: 290 очков опыта, 15 [Нумии_серебро.png](#) known

[7] Древний Усач

Старейшина говорит вам оправиться в древний Большой парк и поговорить с хранителем великого дерева - Усачом.

Награда: 250 очков опыта, 13 [Нумии_серебро.rpg](#) known 50 [Бронзовые_нумии.rpg](#) known

[7] Условия стража

Усач сказал, что пропустит вас в Храм мироздания только при одном условии. Для этого надо прорастить семечко, которое усач свяжет с вашей душой, и посадить в землю. Для того, чтобы семечко проросло, нужно добыть две слезы мертвеца.

Награда: 200 очков опыта, 15 [Нумии_серебро.rpg](#) known

[7] Легенда о магах

Слезы мертвеца вам даст Хоссингер Апелио, что стоит справа от Усача. Апелио даст вам фрагмент летописи и отправит к Коричнеусу, потомку древних гномов, который за летопись даст вам одну слезу. После этого вернитесь к Хоссингеру, он вручит вам вторую слезу.

Поговорите с Усачом, в обмен на слезу он даст вам семечко духа, которое нужно показать Апелио. Он попросит убить 10 ядовитых древней, чтобы наполнить их душами семечко. После этого подойдите к Усачу и используйте семечко духа.

Награда: 500 единиц опыта, 15 [Нумии_серебро.rpg](#) known 50 [Бронзовые_нумии.rpg](#) known

[8] Путь на юг

Усач дал вам свое разрешение, но сказал, что вы должны будете встретиться с двумя его друзьями: в мертвых землях и в Покинутом краю. Первым, кого вы встретите, будет Батто.

Награда: оружие 10-го уровня на свой класс, 520 единиц опыта, 13

[Нумии_серебро.rpg](#) known

[8] В бой!

Батто попросит вас убить 15 хобгоблинов-воинов

Награда: 600 единиц опыта, 14 [Нумии_серебро.rpg](#) known 50 [Бронзовые_нумии.rpg](#) known

[8] Снятие осады

Нужно поджечь штурмовое оружие и вернуться к Батто.

Награда: 800 очков опыта, 25 [Нумии_серебро.rpg](#) known

[10] Выход из окружения

Последняя просьба Батто: убить командиров хобгоблинов-воинов - Камнекожего и Камнерукого - и найти Аллена.

Награда: 1868 очков опыта, 26 [Нумии_серебро.png](#) image not seen or url unknown

[12] Проклятие Мертвых земель

Что-то крадет жизненные силы Аллена. В поисках причины вы приходите к церберу Сагеро, который просит принести ему три яйца грифона. После чего цербер даст вам зубную слизь, которая избавит Аллена от проклятия.

Награда: *Наручи* 10-го уровня на свой класс, 2368 очков опыта, 24

[Нумии_серебро.png](#) image not seen or url unknown

[12] Разоренная земля

Аллен посылает вас разузнать о хранителе Мертвых земель у цербера. Сагеро расскажет, что хранителем был Суходрев, сейчас же цербер заменяет его. Чтобы узнать, как получить разрешение правителя, нужно поговорить с Отто - королем франгоров.

Награда: 3368 очков опыта, 14 [Нумии_серебро.png](#) image not seen or url unknown 50 [Бронзовые_нумии.png](#) image not seen or url unknown

[12] Разговор с Отто

Отто поможет вам получить разрешение хранителя, но сначала попросит принести ему кристалл лавы (Выбивается из камнелингов. Может выбиваться довольно долго, поэтому лучше использовать [автобой](#)). После того, как добудете кристалл, Отто даст вам игровой сертификат, который нужно отнести Суходреву.

Награда: 3168 очков опыта, 18 [Нумии_серебро.png](#) image not seen or url unknown

[12] Игра со смертью

Чтобы получить разрешение Суходрева, нужно убить 15 темных гномов-мушкетчиков за 15 минут.

Награда: *оплечье* 10-го уровня на свой класс, 4168 очков опыта, 30

[Нумии_серебро.png](#) image not seen or url unknown

[14] Второй раунд

Теперь Суходрев попросит вас убить Чернокопыта. Для обычных атак он неуязвим, поэтому Отто даст вам предмет, который поможет убить кентавра.

Награда: 4730 очков опыта, 25 [Нумии_серебро.png](#) image not seen or url unknown

[14] Предложение Суходрева

Суходрев согласится вас пропустить только при условии, что в любой момент он сможет призвать вас в Первые земли, и вы не посмеете ему отказать.

На выходе из мертвых земель вас будет ждать Эрлинния Небесноликая.

Награда: 3730 очков опыта, 40 [Нумии_серебро.png](#) unknown

[14] Лети, воин!

Эрлинния поможет вам с Алленом выбраться из мертвых земель - полет на грифоне. Приземлившись, вы встретите Криса.

Награда: *доспех* 10-го уровня на свой класс, 5730 очков опыта, 18 [Нумии_серебро.png](#) unknown

[16] Ярость гномов

Крис скажет, что их окружили жуткие когтистые змеи. С помощью доспехов гномов вам придется убить несколько змей. После битвы найдите Бартона в Зброшенном крае.

Награда: 6500 очков опыта, 25 [Нумии_серебро.png](#) unknown

[16] Остров льдов

Полковник Гронд просит вас встретиться с провидцем.

Награда: 6500 очков опыта, 25 [Нумии_серебро.png](#) unknown

[18] Надежда провидца

Старый Утес просит найти призрак его друга Кобоса (чтобы освободить дух, нужно убить монстра с аналогичным именем) и похоронить его рядом с надгробием.

Награда: *штаны* 10-го уровня на свой класс, 6500 единиц опыта, 25 [Нумии_серебро.png](#) unknown

[18] Живой труп

Старый утес расскажет, что хранители возвращают души павших героев Эйры в Первые земли, поэтому вы встретили Хоссингера, Отто, Эрлиннию. Когда северный континент ушел под воду, хранитель Ледяное дерево рассердился и заточил души эльфов и франгоров. Старый утес хочет помочь им освободиться. Для этого нужно будет убить древних призраков.

Награда: 8500 очков опыта, 40 [Нумии_серебро.png](#) unknown

[18] Путь в Храм мироздания

Старый Утес даст вам разрешение на вход в Храм. Найдите Сиумара, он поможет вам добраться до Храма Мироздания на грифоне. Приземлившись, вы увидите Моуэна.

Награда: пояс 10-го уровня на свой класс, 8500 очков опыта, 40 [Нумии_серебро.png](#) page of type unknown

[18] Завет богов

Вам выпал шанс поговорить с великим героями. Правительница веспериан Лилия Ост, Казмер Ост, богиня луны Тилла, бог ночи Майлз, Корвус, Королева Роза, Дэзил, Шалия - все собрались в Храме мироздания.

Корвус попросит вас отправиться в [Эльдарам](#) и найти реликвию “Природный свет”. Поговорите с Лаанией, она поможет уйти из Первых земель.

Награда: обувь 10-го уровня на свой класс, 9000 очков опыта, 80 [Нумии_серебро.png](#) page of type unknown

[На сайт игры](#) page of type unknown

Основная линия: Чаща сна

Итак, мы наконец-то получили 60й уровень. Самое время пройтись по новым квестам основной линии и узнать чуть больше о прекрасном мире Эйры. Цепочка заданий начинается в Зале Славы в Хоссингере у Моуэна

[60] Чаща Сна

[Морин](#) not found or type unknown

И з появившегося диалога мы узнаем, что у Ордена Львиных Сердец снова все не слава богу, и на плечи бедного генерала свалилось слишком много неприятностей. Он просит нас помочь и отправиться в новую для нас локацию – Чащу Сна и встретиться там с Моринном.

Награда: опыт, нумии, осколок топаза – 21шт.

[60] Продукты на черный день

Морин встречает нас у обломков разрушенного корабля. Из диалога мы узнаем, что на его отряд напали пираты с Островов Свободы. Чтобы помочь храбрым рыцарям Ордена, мы должны отправиться на отмель и добыть 20шт. мяса раков-отшельников. Этот квест удобно выполнять одновременно с заданием: «**Ключ у рака**».

!Внимание: мобы «Маленький рак-отшельник» не помогут нам выполнить квест.

Награда: опыт, нумии, осколок топаза – 14шт.

[60] Эволюция растения

Расправившись с раками, возвращаемся за заслуженной наградой и сразу получаем новое задание: Морин просит нас раздобыть для него порошок из странных грибов, растущих в Ядовитом лесу. Оказавшись в нужном месте, собираем грибы и возвращаемся к Морину.

Награда: опыт, нумии.

[60] Ключ у рака

[Глинбур.png](#) not found or type unknown

Выполнив задания Морина, мы возвращаемся к мнемолиту Лагеря

Беженцев и находим там [НПС](#) Глинбур. Глинбур рассказывает нам о своей недавней стычке с пиратами и просит помочь: нам нужно найти ключ, который съели раки-отшельники.

Этот квест удобно выполнять одновременно с заданием: «**Продукты на черный день**».

!Внимание: мобы «Маленький рак-отшельник» не помогут нам выполнить квест.

[60] Свиток на древнем языке

Выполнив задание Глинбура, мы открываем стоящий возле него сундучок и получаем Таинственный свиток. Глинбур просит нас отнести свиток Морину. Расшифровав список, Морин не находит никакой информации о разыскиваемых Глинбуром сокровищах. Возвращаемся к нему с этой новостью и за заслуженной наградой.

Награда за цепочку квестов: опыт, нумии.

[60] Слизь Ильника

[Веста.png](#) Image not found or type unknown

Для получения задания поговорим с [НПС Веста](#).

Веста просит нас добыть 10шт. ядовитой слизи Ильника.

Награда: опыт, нумии.

[60] Ядовитый порошок

Получив необходимое количество слизи, Веста просит нас добыть ядовитый порошок с тел гигантских пауков и туманов-людоедов, обитающих в Ядовитом лесу.

!Внимание: мобы «Ложный гигантский паук» не помогут нам выполнить задание.

[60] Одинокая девушка

Добытым нами порошком, Веста посыпает кинжал и просит нас передать его Глинбуру. Мы получаем заслуженную награду.

Награда за цепочку квестов: опыт, нумии.

[60] К Изумрудному озеру

[Илианте.png](#) Image not found or type unknown

Кое-как разобравшись в сложных отношениях между Глинбуром и Вестой, возвращаемся к Морину.

Он просит нас отправиться к Изумрудному озеру и доставить письмо для Илианте Божественной.

Награда: опыт, нумии.

[60] Старейшина эльфов

Получив письмо, Илианте просит нас обратиться к старейшине местных эльфов – Найлену. Отправляемся к нему.

[60] Кризис Изумрудного озера

Найлен рассказывает нам о всех тех неприятностях, с которыми столкнулись эльфы Изумрудного озера. Пообещав старейшине помощь, возвращаемся к Илианте.

[60] Озерное чудовище

Чтобы прояснить ситуацию, Илианте просит нас убить несколько болотных ящеров и добыть у них Необычный камень. Получив камень, возвращаемся к прекрасной эльфийке.

Награда: опыт, нумии.

[60] Секрет Изумрудного озера

Изучив камень, Илианте просит нас спуститься на дно озера и подтвердить некоторые ее догадки касательно его происхождения.

[Пещера2.png](#) or type unknown

Пробежав по автопути и оказавшись на месте, мы минуем небольшую арку и ныряем вглубь озера. Двигаясь на юго-восток, находим небольшую подводную пещеру, внутри которой находится загадочный алтарь.

[Алтарь.png](#) or type unknown

Это то самое место, которое мы искали. Возвращаемся к Илианте.

!Внимание: для выполнения необходимых условий квеста достаточно подойти к порталу до появления диалогового окна. Сам квест выполнится только после возвращения к НПС.

Награда: опыт, нумии.

[60] Тайна озера

Получив необходимую ей информацию, Илианте просит нас убить Старшего Широжаба, скрывающегося в глубинах озера.

[Пещера2.rpg](#) Page not found or type unknown

Чтобы найти его, возвращаемся обратно к порталу, заходим в него и оказываемся в другой части Изумрудного озера. Далее – поднимаемся чуть выше и находим два входа в соседнюю пещеру.

[Широжаб.rpg](#) Page not found or type unknown

А вот и сам Широжаб. Убиваем его и снова возвращаемся к Илианте.

Награда: опыт, нумии.

[60] Напрасный труд

Илианте просит нас отправиться с новостями к Найлену.

[60] Трудности

Так ничего и не добившись от старейшины, возвращаемся к Илианте за заслуженной наградой.

Награда за цепочку квестов: опыт, нумии.

[60] Кристалл Селены

Потеряв терпение, Илианте просит нас передать Найлену шкатулку с кристаллом.

[60] В итоге получить признание

[Куман.rpg](#) Page not found or type unknown

Потрясенный Найлен наконец-то признает авторитет Илианте.

Возвращаемся к ней с этой новостью и получаем достижение и награду.

Награда: опыт, нумии, осколок топаза – 14шт.

[60] Письмо с предложением мира

Нашими стараниями конфликт между Илианте и эльфами Изумрудного озера наконец улажен. Теперь эльфийка просит нас отправиться к вожаку орков – Куману и передать ему письмо.

Награда: опыт, нумии.

[60] Эльфы и орки

Чтобы вызволить эльфов, пропавших в Склепе предков, необходима помощь проводника. Илианте просит нас отправиться на север Изумрудного озера и уговорить пленного орка Оггама присоединиться к поискам. Орк отказывает нам и квест завершается.

Награда: опыт, нумии.

[60] Изменения в лагере

Вожак орков принимает письмо и просит нас о помощи: мы должны убить тридцать одержимых троллей (копыеносцев, магов и берсерков), чтобы навести порядок в Кровавом Черепе.

Отправляемся по следу троллей и, выполнив задание, возвращаемся к Куману.

Награда: опыт, нумии.

[60] Странные чудовища

Скорбящий Куман просит нас разобраться с двумя чудовищами – Серожабом и Беложабом. Уничтожив их, возвращаемся в Кровавый Череп.

!Внимание: для игроков-новичков эти mobs могут оказаться серьезными противниками.

Награда: опыт, нумии.

[60] История Склепа предков

Куман рассказывает нам историю Грумтара – прародителя всей расы орков.

Награда: опыт, нумии.

[60] Аттестат воина

Чтобы быть допущенным в Склеп предков, мы должны пройти посвящение. Для этого нам необходимо добыть 15 когтей лесных пантер. Убив их, возвращаемся к Куману за наградой и достижением.

Это задание удобнее всего выполнять одновременно с квестом «**Точильный камень**».

Награда: опыт, нумии.

[65] Храм Кулькана

Куман рассказывает нам историю Кулькана – легендарного орка, который смог зайти и выбраться из Склепа предков живым. Он просит нас отправиться к Храму Кулькана, найти

шамана Хейдена и поговорить с ним.

Награда: опыт, нумии.

[65] Спираль истории

[Тень.png](#) Image not found or type unknown

Шаман велит нам зайти в храм и положить тотем орков на алтарь. Выполняем это задание и возвращаемся за наградой.

Награда: опыт, нумии.

[65] Запечатанное зло

Перед тем как отправить нас дальше, Хейден просит нас уничтожить монстра, скрывающегося в глубине храма. Заходим в черный портал, продвигаемся вперед и находим Тень пустоты. Убив ее, возвращаемся к Хейдену.

[65] Вернуться в лагерь

Мы прошли все испытания Хейдена и можем вернуться обратно к Куману за наградой.

Награда: опыт, нумии.

[65] Путь предателя

Куман просит нас убить 10 ягуаров-защитников и 10 ягуаров воинов и найти орка Сайвэна.

Награда: опыт, нумии.

[60] Точильный камень

Рядом с Куманом находим еще одного орка – Дунфа Тупой Топор. Дунф просит нас отправиться к Храму Кулькана и добыть сияющую руду, с помощью которой он сможет вновь заточить свое оружие.

Это задание удобнее всего выполнять одновременно с квестом **«Аттестат воина»**.

Награда: опыт, нумии.

[60] Пожелание долголетия

Дунф рассказывает нам о жизненном цикле орков: они очень сильны и выносливы, но живут крайне мало. Дунфу очень хочется пожить подольше.

Награда: опыт, нумии.

[65] Кровь орков

[Таллейн.png](#) or type unknown

Дунф просит нас отнести образец своей крови в Ночную Долину к жрице

Таллейн.

Возможно она сможет помочь.

Награда: опыт, нумии.

[65] Останки предка орков

Таллейн находит к крови Дунфа некие загадочные элементы. Возможно в них и скрыта причина недолгой жизни всех орков. Чтобы лучше разобраться в ситуации, Таллейн просит нас отправиться в [Склеп предков](#) и добыть немного костяной муки Грумтара.

!Внимание: костяную муку можно добыть после убийства финального босса в походе.

[65] Эльфы Ночной долины

Таллейн просит нас сорвать для нее цветок анемона, что растет у дерева неподалеку. Возвратившись с цветком, мы узнаем, что Таллейн – супруга старейшины Найлена. Давным-давно она была спасена орками из лап ужасного чудовища, но потеряла зрение. Не найдя согласия со своим мужем, презиравшим орков и франгоров за их отвратительную внешность, Таллейн покинула его и Изумрудное озеро. Мы предлагаем ей отправиться в Вольную Гавань и получаем награду за выполнение задания.

Награда: опыт, нумии.

[65] Прощание

Напоследок Таллейн вручает нам письмо для Кумана и предостерегает от коварства ее супруга. Передав письмо, получаем награду.

Награда: опыт, нумии.

[На сайт игры](#) or type unknown