

# 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](#) file 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 Морином.

**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](#) file 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 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

---

Revision #5

Created 14 September 2024 20:56:11 by Главный Редактор

Updated 13 December 2024 17:35:20 by Главный Редактор