1. Назва завдання (посилання на нього) (***номер виконання***)

**Результат:**

**Легкість проходження:**

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:**

**Періодичність:**

**Примітки:**

ДОХІД РЕСУРСІВ ВІД РІЗНИХ СЦЕНАРІЇВ

hell\_games: 100-300 мінералів за одну ітерацію (~1 година)

quest\_run:

Завдання доступні для Argentor (а також можливість проходження в автоматичному режимі (основа – combat\_universal)) (легко/нормально/складно/неможливо):

**Dungeon\_quests (**данж-квести)

1. Покой и тишина в монастыре (<https://m.vten.ru/quest/qAutoSearch>)

**Результат:** череп – 5; марки – 50; Зелье Силы – 3. Ресурси чародея: серебро – 10

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat): складно/складно

**Періодичність:** 2 години.

**Примітки:** складно реалізувати автоматизм, так як треба чекати збору групи, чекати початок бою і потім або швидко переходити на нове завдання, або переходити на новий етап. До того ж, це не залежить від тебе. Але результат нормальний.

1. Тени Монастыря Покоя (<https://m.vten.ru/quest/qBrutalRestMonasteryDaily>)

**Результат:** Зелье здоровья – 1; Серебряная шкатулка – 1

**Легкість проходження:** середня

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/середня

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** потрібно проходити Монастир на бруті, а це майже неможливо із-за їбанутості данжа. Але все ж мені вдалось Аргентором його пройти. Тому ще спробую Магіканусом (ну і всі інші завдання також. Але перед цим потрібно скласти список завдань для цих двох персів.

1. Архимах в бешенстве (<https://m.vten.ru/quest/qHeroicRestMonasteryDaily>)

**Результат:** Зелье Здоровья – 1; Дубовая Шкатулка - 1

**Легкість проходження:** середня

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** проходження на героїку не тестувалось. Але думаю, що це також буде складно. Це завдання необхідне для того, щоб виконувати інші героїчні завдання в інших данжах. Виявилось, що пройти його не складно. Але банок тратиться багато. До того ж ХП падає низько, тому є ймовірність лягти.

1. Боршин не нужен (<https://m.vten.ru/quest/qAutoHD>)

**Результат:** Марки – 50; Ресурсы чародея: серебро – 25, минералы - 10

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** складно/складно

**Періодичність:** 2 години

**Примітки:** важко буде автоматизувати. До того ж в нього висока періодичність. Думаю, що такі завдання потрібно ставити в останню чергу.

1. Тени Высокой Темницы (<https://m.vten.ru/quest/qBrutalHighDungeonDaily>)

**Результат:** Зелье Здоровья – 1; Серебряная Шкатулка - 1

**Легкість проходження:** середня

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/середня

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** проходження не тестувалось, але думаю, що буде легким. До того ж це завдання можна ставити одним із перших. Проходження було досить легким, але думаю, що є можливість і впасти. До того ж квести на тіні в данжах класні через те, що багато речей можна закинути на аук. Або ж просто нормально їх розібрати на криси.

1. Спокойствие Высокой Темницы (<https://m.vten.ru/quest/qHeroicHighDungeonDaily>)

**Результат:** Зелье Здоровья – 1; Дубовая Шкатулка - 1

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середнє/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** доступно лише після героїчного завдання в монастирі покоя. Тому я думаю, що при побудові списку завдань потрібно для початку виконувати брутальні завдання, потім завдання з довгою періодичністю, а потім вже другим колом виконувати завдання з героїчною складністю та всі інші завдання з малою періодичністю.

1. Нашествие (<https://m.vten.ru/quest/qUnderlight5>)

**Результат:** Череп – 1; Рубин – 1; ВГ - +102

**Легкість проходження:** складно

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легко/складно

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** блять, странна хуйня, але я не можу пройти цей данж Аргентором. Потрібен постійни відхил, а я в мене його немає. Можливо, хілами можна буде пройти його ефективніше. Зараз спробую його з пітом.

**UPD:** Аргентор лягає даже з пітом. Спробую пізніше Магіканусом.

**UPD 2:** Але на нормі Аргентором нормально проходиться. В мене є припущення, що по квестам данжі стають якимись легшими. Можливо, це ще стара хуйня від розробників, які не встигли зробити їх імбовими.

1. Последний бой Полковника (<https://m.vten.ru/quest/qHeroicCitadelHoldingDaily>)

**Результат:** Зелье Здоровья – 1; Обсидиановая Шкатулка – 1

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середнє/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** для виконання цього завдання треба щоб було пройдено «Архимаг в бешенстве». Проходиться досить легко.

1. Тени Крепости Холдинг (<https://m.vten.ru/quest/qBrutalCitadelHoldingDaily>)

**Результат:** Опыт – 1к; Зелье Здоровья – 1; Золотая Шкатулка – 1

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/легко

**Періодичність:** 1 в день

**Примітки:** Брутальна складність. Проходиться доволі легко і видається багато класних речей, які можна продати на ауці або просто розібрати. Шкатулка тож нормальна. Коротше брутальні завдання виконувати в першу чергу, але потрібно якось або контролити поступання речей і їх розбирати, або ж просто дуже сильно збільшити розмір рюкзака.

1. Знакомство с техникой (<https://m.vten.ru/quest/DefenceMachineDayly>)

**Результат:** Череп - 5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** важко/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** можлива будь-яка складність, але проходження легке, тому можна комбінувати з іншим завданням, оскільки воно закінчується на першому етапі.

1. Смена шимени не меняет повадки (<https://m.vten.ru/quest/DeathToImmortalDaily>)

**Результат:** Зелье здоровья – 5**;** ВГ - +2

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** важко/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** досить легке проходження, але буде трохи важко автоматизувати все це гімно.

1. Подчинение Дрейкхема (<https://m.vten.ru/quest/qHeroicBaronyDaily>)

**Результат:** Опыт – 10к; Зелье Здоровья – 1; Обсидиановая Шкатулка – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** Легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** Героїчна складність. Проходиться доволі легко, навіть не зважаючи на болотних магів.

1. Тени во Владениях Барона (<https://m.vten.ru/quest/qBrutalBaronyDaily>)

**Результат:** Опыт – 1к; Зелья Здоровья – 1; Золотая Шкатулка – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** середнє

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середнє/складно

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** Брутальна складність. Сам по собі данж не дуже складний, але вся проблема для автоматизації в тому, що потрібно вицілювати болотних магів, а це зробити доволі складно. Бо якщо це не зробити, то вони заморозять тебе, а всі інші підтягнуться і накостиляють.

1. Усмирение Демона (<https://m.vten.ru/quest/GliveDemonDaily>)

**Результат:** Опыт – 10к; Зелье Здоровья – 5; ОД – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** важко/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** можливо, можна якось так зробити, що за один заход в данж робити кілька квестів! Це може бути першим квестом із серії.

1. Упрямый владыка (<https://m.vten.ru/quest/BaronyDaily>)

**Результат:** Опыт – 10к; Череп – 10; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середнє/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** проходиться досить легко, але потрібно певно це в середню чергу додавати це завдання

1. Владения Барона: болотная напасть (<https://m.vten.ru/quest/qKillMagBarona>)

**Результат:** Опыт – 10к; ОД – 1; Эликсир усиления; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко (норм)

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** важко/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** проходження легке, але в серії квестів у володіннях барону це треба ставити другим квестор.

1. Джек из тени (<https://m.vten.ru/quest/qHeroicShadowGuardDaily>)

**Результат:** Опыт – 5к; Зелье здоровья – 1; Инкрустированная Шкатулка – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середнє/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** героїчна складність.

1. Тени Шэдоу Гарда (<https://m.vten.ru/quest/qBrutalShadowGuardDaily>)

**Результат:** Опыт – 2к; Драгоценная Шкатулка – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** середня

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/складна

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** Брутальна складність. Перший етап пройдений нормально, але другий потрібно самому контролити коли виходить Тінь Смерті Джека, оскільки в нього багато ХП і з ним виходять інші моби. Вони накопичуються і зносять перса. Вихід: робити автоматичний комбат на кожен данж.

1. Остановить Создателя (<https://m.vten.ru/quest/qHeroicTitansGates3Daily>)

**Результат:** Опыт – 10к; Зелье Здоровья – 1; Инкрустировання Шкатулка – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** середнє

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середнє/середнє

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** Героїчна складність. Дуже довге проходження. До того ж на етапах босів при атаці на самого босу, скопичується багато мобів, які пиздують тебе, як старе відро. Тому треба придумати універсальний механізм, як це обійти. Подивитись якісь закономірності, може щось і буде виявлено.

1. Тени во Вратах Титанов (<https://m.vten.ru/quest/qBrutalTitansGuard3Daily>)

**Результат:** Опыт – 3к; Драгоценная Шкатулка – 1; ВГ +10

**Легкість проходження:** складно або неможливо

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середнє/складно або неможливо

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** Брутальна складність. Перший етап ще можна пройти. Другий етап практично нереально пройти Аргентором, оскільки вже на перших етапах збирається багато мобів з великою кількістю ХП. І якщо гранати не заходять, то вибити їх всіх практично неможливо.

При другій спробі майже нічого не змінилось. Виявлено тільки, що проходження дуже сильно залежить від заходження гранат.

1. Поправить Книгу Судьбы (<https://m.vten.ru/quest/qHeroicFateTempleDaily>)

**Результат:** Опыт – 10к; Зелье здоровья – 1; Драгоценная Шкатулка – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** складно

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середнє/неможливо

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** було помічено, що не завжди коректно вибирає складність. Тому, можливо, прийдеться або робити перевірку на складність для кожного данжа або ж просто робити перевірку на дві смерті і потім перескакувати на інше завдання. Але потрібно якось робити так, щоб переключало банду. Автоматизувати цей данж буде надзвичайно складно, оскільки в нього складна тактика. Я навіть сам не пройшов його на героїку.

1. Тени Храма Судьбы (<https://m.vten.ru/quest/qBrutalFateTempleDaily>)

**Результат:** Опыт – 1к; Драгоценная Шкатулка – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:**

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:**

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** Брутальна складність.

1. Мертвый Лорд Рагнар (<https://m.vten.ru/quest/DailyqundeadLordRagnar>)

**Результат:** Опыт – 10к; Сапфир – 1; Инфериум – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** складно

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середнє/складно

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** схоже, що складність данжа підтягується від попереднього данжа. Тобто, вона якось зберігається в банді. Тому, можливо, потрібно буде перед кожним данжом-завданням виходити з банди.

Складність полягає в тому, що магів багато збирається і ще в якісь хуйні. Блять, я так і не зрозумів, тому що люто і бешено опозорився. Сука. Ну як, звичайно. Дибіл є дибіл, що тут скажеш.

1. Ледяной удар (<https://m.vten.ru/quest/DailybossSkeleton>)

**Результат:** Опыт – 10к; Сапфир – 2; Инфериум – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** складно/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** перший квест із серії Хрустального Склепу. Проходиться досить легко і так само легко автоматизується. Основна складність в перемиканні квестів (це якщо всі вдасться зробити).

1. Разговор со смертю (<https://m.vten.ru/quest/DailybossLady>)

**Результат:** Опыт – 10к; Минерал – 30; Сапфир – 2; Инфериум – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** складно/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** проходження дуже довге. Тенденція в подальших данжах зводиться до того, що пройти або неможливо через жирність і кількість мобів, або дуже складна тактика. Або ж проходження триває дуже довго через велику кількість хвиль, мобів та їх загальну жирність.

1. Воля и мужество (<https://m.vten.ru/quest/DailybossNamestnik>)

**Результат:** Опыт – 1к; Рубин – 1; Инфериум – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** неможливо

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** складно/неможливо

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** неможливість проходження квесту полягає в тому, що босс дуже сильно регениться і я не можу йому знести більше ніж 20к хп, він постійно її відновлює. А якщо враховувати, що його хп близько 950к, тоді це взагалі стає нереальною задачею. Аргентор не зміг з цим справитись.

1. Чистота мыслей (<https://m.vten.ru/quest/DailybossWarLord>)

**Результат:** Опыт – 10к; Сапфир – 1; Рубин -1; Инфериум – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:**

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:**

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** неможливо добратись до квесту, оскільки моїм самим потужним персом неможливо пройти попереднє завдання із цієї лінійки.

1. Верховный Иллитид (<https://m.vten.ru/quest/DailybossHighIllitid>)

**Результат:** Опыт – 50к; Драгоценная Шкатулка – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** неможлива

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/неможлива

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** не знаю чому, але тут мій персонаж ліг. В цьому данжі моби просто дуже сильно пиздують. Проходилось Аргентором, тому можливо просто підібрати для нього якийсь нормальний шмот, зачарувати його, поставити камінці і вже тоді нормально він буде проходити данжі. Але тут моби просто виявились сильнішими.

1. Пыль в глаза (<https://m.vten.ru/quest/DailybossDustyDemon>)

**Результат:** Опыт – 500; Ресурсы чародея: минерал – 200; ВГ +10

**Легкість проходження:** неможлива

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/неможлива

**Періодичність:** 1 день 20 часов

**Примітки:** просто дуже жирні і потужні моби в цьому данжі.

1. Адское пламя (<https://m.vten.ru/quest/DailybossMeltedGiant>)

**Результат:** Опыт – 500; Ресурсы чародея: сапфир – 1; ВГ +10

**Легкість проходження:** неможлива

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/неможлива

**Періодичність:** 1 день 20 часов

**Примітки:** пройти неможливо, оскільки також неможливо пройти попередній етап цього данжа. Тому добратись до цього квесту просто неможна.

1. Каменный взгляд (<https://m.vten.ru/quest/DailybossRockVasilisk>)

**Результат:** Опыт – 500; Ресурсы чародея: сапфир – 3; ВГ +10

**Легкість проходження:** неможлива

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/неможлива

**Періодичність:** 1 день 20 часов

**Примітки:** неможливо прийти по тій же причині, що й попередній квест.

1. В темноте за краем (<https://m.vten.ru/quest/DailybossAgnecDeath>)

**Результат:** Опыт – 800; Ресурсы чародея: рубин -1; ВГ +10

**Легкість проходження:** неможлива

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/неможлива

**Періодичність:** 1 день 20 часов

**Примітки:** неможливо пройти по тій же причині, що й попередній квест.

1. Ужас из глубин (<https://m.vten.ru/quest/DailybossKrakin>)

**Результат:** Опыт – 500; Ресурсы чародея: золото – 1; ВГ +10

**Легкість проходження:** неможлива

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/неможлива

**Періодичність:** 1 день 20 часов

**Примітки:** неможливо пройти по тій же причині, що й попередній квест.

1. Патриарх арахнидов (<https://m.vten.ru/quest/DailybossYottSarag>)

**Результат:** Опыт – 1к; Напиток Титаниума – 2; Ресурсы чародея: минерал – 100; ВГ +10

**Легкість проходження:** неможлива

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/неможлива

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** просто дуже потужний данж і мій персонаж не дотягує до соло проходження.

1. Гидра (<https://m.vten.ru/quest/DailybossHydra>)

**Результат:** Опыт – 10к; Масло Титаниума – 2; Ресурсы чародея: золото – 1; ВГ +10

**Легкість проходження:** неможлива

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/неможлива

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** по тій же причині, що й попереднє завдання.

----------------

Далі писати данж-квести не має сенсу, тому що деякі з них в мене навіть не відкриті. Ну і звичайно, я туди ще не добирався. Хоча, звичайно, потрібно було б це зробити для того, щоб знайти собі нормальний шмот.

----------------

**Quests**

*Виживання (на вплив ГІ)*

1. Опасная Дичь (<https://m.vten.ru/quest/qSurvSoulDevour30>)

**Результат:** Опыт – 10к; Сущность Пожирателя Душ; ВГ +205

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/легка

**Періодичність:** 1 день 22 часа

**Примітки:** проходиться досить легко. Основна складність буде полягати в тому, щоб вчасно вийти з виживання.

1. Отважный картограф (<https://m.vten.ru/quest/qSurvDeepGlaive41>)

**Результат:** Опыт – 50к; Череп – 16; Ресурсы чародея: серебро – 50, рубин – 1; ВГ +515

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/легка

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** проходиться легко (19 хвиль). Потрібно вирішити проблему із вчасним виходом із виживання

1. Заброшенное место (<https://m.vten.ru/quest/qsurvDarkCastle1>)

**Результат:** Опыт – 70к; Череп – 20; Ресурсы чародея: рубин – 1; ВГ +305

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** проходиться легко (18 хвиль). Така ж сама задача

1. Разведка боем (<https://m.vten.ru/quest/qsurvDarkCastle2>)

**Результат:** Опыт – 90к; Череп – 16; Ресурсы чародея: золото – 1, рубин – 1; ВГ +405

**Легкість проходження:** складно або неможливо

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/складно або неможливо

**Періодичність:** 1 день 20 часов

**Примітки:** досить складний квест. І я, скоріш за все його не пройду, тому що мій Аргентор добрався лише до 22 хвилі з 28.

**Notes:** можливо зробити квести і на арену також. Але для того, щоб це зробити треба для початку придумати сценарій на арену.

*Ресурси*

1. Титаны: Разведчик (<https://m.vten.ru/quest/GreenTitanDayly>)

**Результат:** Опыт – 10к; Зелье здоровья – 3; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легко/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** проходиться максимально швидко і легко. Перший в серії про титанів

1. Титаны: Зонд (<https://m.vten.ru/quest/BlueTitanDayly>)

**Результат:** Опыт – 12к; Минерал – 20; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легко/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** так само легко, як і попередній квест

1. Титаны: Боевая Сфера (<https://m.vten.ru/quest/PurpleTitanDayly>)

**Результат:** Опыт – 10к; Сапфир – 5; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легко/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** так само легко, як і попереній квест

1. Титаны: Бур (<https://m.vten.ru/quest/EpicTitanDayly>)

**Результат:** Опыт – 10к; Эликсир обороны – 1 шт; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легка/легка

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** так само легко, як і попреденій квест

1. Титаны: восстание (<https://m.vten.ru/quest/RiseOfTitansDayly>)

**Результат:** Опыт – 10к; Инфериум – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/легка

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** основна складність полягає в організації переходів між етапами міні-данжа.

1. Дозор: больше кротов (<https://m.vten.ru/quest/qDozorDailyDarkFirst30>)

**Результат:** Опыт – 1; Минерал – 15; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легка/легка

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** досить легка складність.

1. Дозор: больше осколков (<https://m.vten.ru/quest/qDozorDailyDarkSecond30>)

**Результат:** Опыт – 1; Сапфир – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легка/легка

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** досить легка складність.

1. Дозор: больше хрипунов (<https://m.vten.ru/quest/qDozorDailyDarkThird30>)

**Результат:** Опыт – 1к; Сапфир – 2; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легка/легка

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** досить легка складність

1. Дозор: мастерская (<https://m.vten.ru/quest/qDozorDailyDarkDungeon30>)

**Результат:** Опыт – 2к; Сапфир – 3; ВГ + 5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/легка

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** треба буде переключатись між етапами

1. Ожившие Камни (<https://m.vten.ru/quest/qAnimatedStone>)

**Результат:** Опыт – 10к; Эликсир обороны – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легка/легка

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** мега легке завдання, але за 10к досвіду і один елік можна його й не брати.

1. Стража: Госпиталь (<https://m.vten.ru/quest/qDefenderHospital>)

**Результат:** Зелье здоровья – 4; случайная вещь из набора стражника; ВГ +2

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легка/легка

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** складність в етапах завдання. Але для цього можливо, прийдеться написати окремий технічний сценарій. Річ ту можна розібрати за 3 сапфіри

1. Стража: Хранители щита (<https://m.vten.ru/quest/qDefenderShield>)

**Результат:** Зелье здоровья – 4; случайная вещь из набора Защитника; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/легка

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** та сама проблема, що й з попереднім завданням. Річ можна розібрати за 4 сапфіри.

1. Караваны: Взнос (<https://m.vten.ru/quest/qKaravanDayli20prequest>)

**Результат:** доступ до наступних завдань; ВГ +1

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легка/легка

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** проходження тут навіть не має, доступ до наступних завдань відкривається за 5 сапфірів.

1. Караваны: Пора в путь (<https://m.vten.ru/quest/qKaravanDayli20>)

**Результат:** Зелье здоровья – 2; Минерал – 10; Сапфир – 5; ВГ +1

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легка/легка

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** досить легкий квест

1. Караваны: Награда ждет (<https://m.vten.ru/quest/qKaravanReward20>)

**Результат:** Зелье здоровья – 2; Минерал – 10; Сапфир – 1; Зелье усилениея – 1; ВГ +1

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легка/легка

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** -

1. Новые Караваны: Взнос (<https://m.vten.ru/quest/qKaravanDayli30prequest>)

**Результат:** Опыт – 2к; ВГ +5; доступ до наступних завдань

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизм** (global/combat)**:** легка/легка

**Періодичність:**  1 день

**Примітки:** взнос – 10 сапфірів. Особливих приміток і немає.

1. Новые Караваны: Пора в путь (<https://m.vten.ru/quest/qKaravanDayli30>)

**Результат:** Опыт – 5к; Минерал – 20; Сапфир – 10; Эликсир усиления – 1; Эликсир обороны – 1; Эликсир ярости; Эликсир здоровья – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легка/легка

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** здається квест зараховується після знищення однієї або двох барикад. В будь-якому разі можна або класти хуй, або зробити так, щоб сценарій хапав нагороду від завдання до того, які всі вороги закінчаться.

1. Новые Караваны: Награда ждет (<https://m.vten.ru/quest/qKaravanReward30>)

**Результат:** Опыт – 5к; Минерал – 10; Сапфир – 1; Зелье усиления – 1; Эликсир усиления – 1; Эликсир обороны – 1; Эликсир ярости – 2; Эликсир здоровья – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легка/легка

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** підтверджено: нагорода за завдання з’являється після знищення другої барикади. А після того ще довгий час приходять моби. Тому думаю, що потрібно якось просто взяти і передчасно брати ту нагороду. До того ж це буде універсально для багатьох завдань.

1. Элитные Караваны: Взнос (<https://m.vten.ru/quest/qKaravanEliteDayli30pre>)

**Результат:** Опыт – 10к; ВГ +5; доступ до наступних завдань

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легка/легка

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** вартість взносу = 3 рубіни

1. Элитные Караваны: Пора в путь (<https://m.vten.ru/quest/qKaravanEliteDayli30>)

**Результат:** Опыт – 10к; Минерал – 30; Рубин – 3; Ториум – 1; Титаниум – 1; Эликсир здоровья – 3; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легка/легка

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** дуже довге проходження.

1. Элитные Караваны: Награда ждет (<https://m.vten.ru/quest/qKaravanEliteReward30>)

**Результат:** Опыт – 10к; Минерал – 50; Зелье усиления – 1; Титаниум – 1; Ториум – 1; Инфериум – 1; Эликсир здоровья – 3; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легка/легка

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** мега довге проходження

1. Хассира Безумная (<https://m.vten.ru/quest/qaStrong>)

**Результат:** Рубин – 1; Марки – 50; ВГ +55

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легка/легка

**Періодичність:** 1 день 22 часа

**Примітки: -**

1. Мелдрог Великий (<https://m.vten.ru/quest/qaGreat>)

**Результат:** Рубин – 1; Ресурсы чародея: сапфир – 10, рубин – 1; ВГ +110

**Легкість проходження:** середня

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легка/легка

**Періодичність:** 1 день 22 часа

**Примітки:** середня складність, бо думав, що впаду від цього чєла. Але повезло. Хоча, можливо, в інших випадках я таки буду падати.

Дохід від одного проходження (загальний):

**Камінці:**

Мінерали:

Сапфіри:

Рубіни:

Черепа:

**Зілля:**

Зелье здоровья:

Зелье усиление/Силы:

Зелье обороны:

Зелье ярости:

Эликсир здоровья:

Эликсир усиления/Силы:

Эликсир обороны:

Эликсир ярости:

Титаниум:

Ториум:

Инфериум:

**Марки:**

**Ресурсы чародея:**

Золото/серебро:

Минералы:

Сапфиры:

Рубины:

Черепа:

…Інші…

**Інші речі:**