Карта Сиалы (ВОО) Рачье герцогство Легенда (АОО) Безлюдные земли. Нейтральная территория Лока Ущелье Дьявола разделена на 3 зоны с Безлюдные Земли. Иглы стужи. триггерами между ними. Безлюдные земли. Снежная пустыня. Храм забытых богов Переход к мосту из 2ого Черная башня Безлюдные Земли. Иглы Стужи. Нейтральная локация (гильдейская локация Черной Инквизиции) Безлюдные земли. Иглы Стужи. Ущелье Дьявола. Мост Бе́злюдные земли. Иглы Стужи. Мост над Ущельем Безлюдные Земли. Иглы Стужи. Перепутье Безлюдные земли. Снежная пустыня. Долина ветров Озеро под канализацией **(В13)** Безлюдные Земли. Безлюдные земли. Иглы Стужи. Ледяные поля СУ-дар. Крепость Неназываемого Безлюдные Земли. Д'Сан'Дор. Ельник (**B17)** Безлюдные Земли. Рачье герцогство. Инсанна. Ворота Земли.Великаньи последих размещены на Безлюдные Земли. Д'Сан'Дор (застава) Рачье герцогство. Комментарии к локациям (A10) Безлюдные земли. Берег Огров. Ледяные Торосы Пещера с морозными великанами Безлюдные земли. Снежная пустыня. Стоянка Безлюдные Земли. Великаньи пустоши. Заброшенная застава Безлюдные земли. Берег Огров. Ледяной каньон. (АДРА) Рачье герцогство. Безлюдные Земли. Дорога на Д'Сан'Дор (Застава) Драконий Замок Безлюдные Земли Безлюдные земли. Берег Огров. Северный Форт Развалины первой **(В25)** Горы Отчаяния. (**C00**) Валиостр. Северные земли могут завалить друг друга Великаны с Горы отчаяния. Долина героев друг друга Портовая каналка Авы, на первом негативные лужи и кубы с парализом, имунные к элементам. Нужна клара, 2(условно 3 этаж) - руины подземного Перевертыши, то волки, то големы, авендума, тени 35го левела с эпик эвейжном, добро пожаловать очень много ХП Канал им. Сталкона 14 скриптовая ловушка. переправа стоит 100г. Гхолы, летучие мыши и жуки. Каналка Авы. Из квартала Лесы герои, трусы, саммоны, кастеры, ремесленников: крысы и комары, в несколько раундов комнате перехода на 2 эт. - веркрысы, лучники, полный набор, до 15 проходить в инвизе, если не поглот. Лучший хоронящий и 30ый лвл, моб для лучника застав врасплох, нужны поглот, клара, высокий √2ой эт. элементальные жуки, с ▼ топориками в путь, со 2го эт, есть переход на 1 эт портовой каналки Запретная Сюрприз для залетного территория приключенца. Есть Северный тракт дизармеры, смерть и Поле фей. поглотеры на 50%. Точеные Луки Каналка Авы. Из квартала ремесленников: крысы и комары, в комнате перехода на 2 эт. - веркрысы, до 15 проходить в инвизе, если не сагровик с 400хп. Квартал (C15) 2ой эт. элементальные жуки, с топориками в путь, со 2го эт, есть Равнина Авендума. Ночью появляются переход на 1 эт портовой каналки разбойники на Северный тракт перекрестке, если вы не варвар 15+, берегитесь Подземелье на равнине Авендума. 1. Скелетики + 2 аллипа при физической атаки не переходе на 2ой, аллипы жидкие, ↓Ночью у входа в склеп │ имеют. Стреляют фрост но кидают смерть появляются скелеты, их реем, если у вас топорик надо обходить стороной, . Скелетики + вампир + кастеры, если, конечно, ты уже не заходим с кларой, дезвардом фармишь сам склеп 3. Поглотистые хайдеры, реально на щитах разбивать (D00) Валиостр. Южные земли (D01) Подсолнухи могут закидать на смерть на На Топи находится Башня с Проклятыми, самое популярное место в Валиостре с 20 по 30 (ЕОО) Западный тракт левел. Почти всегда там можно Стальная пристань кача, но очень легко нарваться на ганк Чуть левее и ниже центра есть гробница. У нее два входа в отдельные помещения. Что б они открылись нужно использовать В сарае мельника есть проход в подземку со (**F00**) Восточный тракт (Н00) Черный лес Есть пещера в подземку замка 1я лока - Шлемы, 2я лока внутренности кротового+торгаш на уговор, вход через шлемов **(E00)** Гаррак Из пещеры есть проход в локацию арены древних гладиаторов и локации с Каналка в Шамаре: Каменные Холмы и в Короткую дорогу к Заграбе.
Есть второй этаж с довольно сильными мобами, с трусингом 3 этаж: опера, колдуны руинят, воины лупят дробью Ночью локу Фактически подземки из сарая и големов к арене и смертельными стерегут орки лучники. Днем они Вход с дороги через пещеру с обурами переход между Шамаром и его портовым районом через определенный дом, в котором есть проход к бандитскому логову, откуда есть переход в дом в портовом районе Локации связаны пещерой, Двухэтажная пещера. На на Скале Ножей вход через Триггер в камнях или луже (МОО) Горы карликов (КОО) Золотой лес Ворота опенлокаются с большим ДЦ (50-70) Мирунаэх. Цолина Серебрянных Потоков **(МО4)** Горы Карликов. Пригорье Гарракская коса Гаррак. Западный Тракт. Хозга (G00) Приозерная империя

