Карта Сиалы (ВОО) Рачье герцогство Безлюдные Земли. Чернолесье. Деревня в снегах Легенда (АОО) Безлюдные земли. Нейтральная территория Лока Ущелье Дьявола разделена на 3 зоны с триггерами между ними. Переход к мосту из 2ого Локация Рачьего г-ва Безлюдные земли. Снежная пустыня. Храм забытых богов Нейтральная локация (гильдейская локация Черной Инквизиции) Подземелья, склепы, пещеры (**A05)**Безлюдные земли. Иглы
Стужи. Мост над Ущельем
Дьявола Безлюдные земли. Иглы Стужи. Ущелье Дьявола. Мост Безлюдные Земли. Иглы стужи. Предгорье Безлюдные Земли. Берег Холодного моря. (**B11)**Безлюдные
Земли. Великаньи
пустоши. Руины в
каньоне
(лока с нежитью) Подземное Озеро под канализацией Инсанны Безлюдные Земли. Иглы Стужи. Перепутье (**В13)** Безлюдные Земли. Ледяные поля (A08)
Безлюдные земли. Иглы Стужи.
СУ-дар. Крепость Морской путь Земли. Д'Сан'Дор. Ельник (застава) (**В17)** Безлюдные Земли. Рачье герцогство. Инсанна. Ворота имеет 6 локаций, 2 последих размещены на одном этаже (карстовые пещеры и карстовое озеро) Безлюдные Земли.Великаньи Безлюдные Земли. Д'Сан'Дор Рачье герцогство. Инсанна Комментарии к локациям Пещера с С морозными великанами (**A10)** Безлюдные земли. Берег Огров. Ледяные Торосы Безлюдные Земли. Великаньи пустоши. (B21) Заброшенная застава Безлюдные Земли. (A11) Безлюдные земли. Берег Огров. Ледяной каньон. (АДРА) Рачье герцогство. Безлюдные Земли. Дорога на Д'Сан'Дор (Застава) Драконий Замок Безлюдные Земли. Безлюдные Земли. Безлюдные земли. Берег Огров. Северный Форт Развалины первой Зимние лесовики с трусами (СОО) Валиостр. Северные земли станят на хит, могут завалить Горы отчаяния. друг друга Портовая каналка Авы, на первом Долина героев негативные лужи и кубы с парализом, имунные к элементам. Нужна клара, 2(условно 3 этаж) - руины подземного Перевертыши, то авендума, тени 35го левела с эпик волки, то големы, эвейжном, добро пожаловать очень много ХП очень вного да Канал им. Сталкона 14 На локации есть Гхолы, летучие ______ јмыши и жуки. └ Каналка Авы. Из квартала Лесы герои, трусы, ремесленников: крысы и комары, в саммоны, кастеры, комнате перехода на 2 эт. - веркрысы, дейз, имеют лучники, полный набор, до 15 проходить в инвизе, если не поглот. Лучший хоронящий и 30ый лвл, сагровик с 400хп. моб для лучника застав врасплох, нужны Руины поглот, клара, высокий ႔ 2ой эт. элементальные жуки, с топориками в путь, со 2го эт, есть переход на 1 эт портовой каналки Подземелье на болотах. Запретная Сюрприз для залетного территория приключенца. Есть дизармеры, смерть и 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. Ремесленников 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 переходе на 2ой, аллипы жидкие, физической атаки не Ночью у входа в склеп имеют. Стреляют фрост Равнина Авендума но кидают смерть появляются скелеты, их реем, если у вас топорик надо обходить стороной, 2. Скелетики + вампир + кастеры, это для вас если, конечно, ты уже не заходим с кларой, дезвардом 3. Поглотистые хайдеры, реально на щитах разбивать (D00) Валиостр. Южные земли (D01) Подсолнухи Драконий храм, на 2ом этаже настоящий дракон имеется, мобы жирные Какой-то друидский храм, на входе лучники и кастеры, непонятно на кого эта лока, там все с трусингом и даже лича могут закидать на смерть на Храм Фириса (в подземелье переход на равнину) 40ом. На Побережье нужно сломать камень над входом. На Топи находится Башня с Проклятыми, самое популярное место в Валиостре с 20 по 30 левел. Почти всегда там можно найти пати. (ЕОО) Западный тракт Пещера Ястребов, популярное место 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 скелетами огненное заклинание на чашу перед (**F00**) Восточный тракт (Н00) Черный лес Есть пещера в подземку замка. 1я лока - Шлемы, 2я лока внутренности кротового+торгаш на уговор, вход через шлемов (**N00**) Гаррак Из пещеры есть проход в локацию арены древних гладиаторов и локации с Каналка в Шамаре: Пещера с выходами в 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 стерегут орки лучники. Днем они прячутся в пещеру. Фактически подземки из сарая и големов к арене ведут в одну локацию, но она разделена. и смертельными Побережье Сонного моря - опасная лока, леопарды съедают Вход с дороги через пещеру с обурами вмиг. Надо от триггера со Штунек сразу бежать вверх-Существует альтернативный переход между Шамаром и его портовым районом через Локации связаны пещерой, котором есть проход к бандитскому логову, откуда есть переход в дом в портовом районе Двухэтажная пещера. На первом - элементали воды, на втором - лизардмены, как в ЧЛ, есть смертельные стрелы на Скале Ножей вход через пещеру разбойников. Триггер в камнях или луже К04->карстовые пещеры (бронза)->схрон пикунов (аметисты)->F09 (МОО) Горы карликов (КОО) Золотой лес Ворота опенлокаются с большим ДЦ (50-70) **(МО4)** Горы Карликов. Пригорье Гарракская коса Горы Карликов. Пещера в горах Вход в луже воды, в закутке за стеной от шахты ------Гаррак. Западный Тракт. Хозга Обратно корабль не увозит, баг. (G00) Приозерная империя Гаррак. орога вдоль Лилового моря Вход в данж за горой (L00) Пустыня, Султанат Если в султанат бежим - то строго на Юг по компасу. Если из султаната - строго на север Свернув с пути, можно потеряться. Караван-сарай и переход в каналку