

# Ежедневные задания

- Чтение
- Касание Мидаса
- Гильдия: ежедневные задания
- Тайны Хоссингера
- Жизнь Хоссингера
- Парфюмер и Тонкий нюх
- Догонялки с Эганом
- Передислокация
- Учеба
- Указ правителя Остина
- Квест дипломата: Рио
- Квесты охотника в Хоссингере
- Задания цветочницы
- Острова Свободы: квесты на нумии
- Задания в Таверне
- Героический вызов судьбы
- Задания Удачи и Милости

# Чтение

Задаётся ежедневным.



Берётся он у **НПС Рио**, стоящего рядом со зданием Торгового

Союза в Хоссингере. По заданию необходимо найти НПС **Назариуса** рядом с Академией Магии Хоссингера. Если не знаете, где это - не волнуйтесь, автопуть вас приведет.

Назариус задаст вам вопрос по одной из книг и предложит три варианта ответа. За правильный ответ вы получите опыт и очки дипломата. Независимо от того, правильно вы ответили или нет, вы сможете через 5 минут взять квест повторно у Рио. В день "Чтение" можно выполнять 3 раза, неправильные ответы точно так же уменьшают количество попыток, как и правильные. За каждый правильный ответ вы получите немного опыта (количество зависит от уровня) и 30 ед. опыта Дипломата

После 40 лвл вы сможете брать гильдийный квест "Мемуары": чтобы его сделать, нужно выполнить "Чтение" все 3 раза.

## Ответы на вопросы (серия, номер книги, правильный ответ)

### Бездна:

1. Месть - Чтобы отомстить за старого садовника (3)
2. Вход во Мрак - Дракон
3. Ворота - Потому что он был доверчив (1) Для наставничества: Смерть
4. Трупоед - Человек-маг (1)
5. Впотьмах - Песня о мертвом и забытом (2)
6. Красивые слова - Говорливый (2)
7. Добро и зло - Обнаружение зла (2)
8. Великое море - Женщина (3)
9. Рождение - Красноречивый герцог (2)
10. Лодочник - Третий лодочник (3)

## **Призраки гавани:**

1. Лягушка - Лягушка
2. Лезвие - Вор (Разбойник)
3. Воры - Возраст. время. смерть (1)
4. Обман - Вор (1)
5. Книга - Позволяла владельцу в любой момент выполнить любое заклинание (3)
6. Один день - Он был фермером (1)
7. Зеркало - Оно показывало самую красивую девушку из живущих в этом мире (1)
8. Путь славы - Рыцарь (3)
9. Контракт - Душу (3)
10. Мечта - Мечты не обязательно осуществляются (2)

## **Полуночник:**

1. Маска - Кровью своего компаньона (3)
2. Высказывание - Земные сокровища легче найти, сокровища сердца труднее понять (1)
3. Последний - Бард таверны (3)
4. Главное оружие - Человеческое сердце (3)
5. Карта сокровищ - Вещам, найденным по карте сокровищ нельзя доверять (3)
6. Плененная душа - Да! (1)
7. Последний раз - Ожерелье превращения в таракана (3)
8. Вера - Каменная статуя (1)
9. История - Истинной, определенно истинной (1)
10. Невозможное - Согласие между всеми людьми (2)

## **Распутье (Скиталец):**

1. Разбойник - Легкую броню и скрытое оружие (1)
2. Авантюрист - Крот, шакал (3)
3. Задание - Нет (1)

4. Пророк - Жаворонок, осознал (1)
5. Мумия - Он погиб, защищая свою деревню и любимую (2)
6. Желание - Бессмертие (3)
7. Клоп - Аксель (1)
8. Память о ней - Убил Анни и отправил труп Джону (1)
9. Возмездие - Чтобы выжить (1)
10. Дневник путника - Нет (2)

## **Темное море:**

1. Времена года - История любви (2)
2. Морская клятва - Нет
3. Убийца - Свою женщину (3)
4. Бабочка - Воплощением ненависти(2)
5. Надгробие - Райская птица (1)
6. Трава плача - В темных и влажных местах (2)
7. Чары - О женщине, которая обратилась к алхимии, чтобы вернуть мужа (2)
8. Птица - Фазан, феникс (1)
9. Терновник - Нельзя исходить только лишь из личной симпатии или антипатии (1)
10. Спор - Человек надеется, что он абсолютно прав, а остальные ошибаются (1)

## **Песнь дня:**

1. Начало - Что в итоге получила группа авантюристов - Любовное письмо (2)
2. Зубы - Сам главный герой (3)
3. Сокровище- Николас (1) Учёба-Ничего
4. Заяц - Волка (2)
5. День и Ночь -Легион Штормов (3)
6. Философ - Поздно познавший истину (1)
7. Славная смерть - защищая господина - аристократа (1)
8. Письмо - Пан (3)
9. Возрождение - Сэр Феллер (1)
10. Слепец - Да (2)

## **Чистилище:**

1. Поиск - Жабуль (2)
2. Любовь - О том, как старик перед смертью встретил свою прежнюю любовь (1)
3. О любви - Невозможно найти, потому что любовь - это случайность (1)
4. О времени - Ушедшая сила и будущая сила (2)
5. О людях - Само человечество (2)
6. Потерянная душа - Пустынная жрица (1)

7. Мумия - Вора (2)
8. Рыба - Она влюбилась и стала жабулем, которого убил охранник (1)
9. Оружие - Самое лучшее то, что подходит тебе (2)
10. Белая бумага - Всегда оставаться чистой, без единого пятнышка (2)

## У костра:

1. Черный кот - Прежний стражник (2)
2. Мясо - Человеческое мясо (3)
3. Тайна - Только мертвые хранят тайны (1)
4. Подлый удар - Высокомерие порождает халатность (2)
5. Нечисть - Виспер (1)
6. Стойло - Вечной жизни (3)
7. Кровавые слёзы - Наг(3)
8. Счастье - Неведение (1)
9. Вождь - Чтобы поменять привычки, нужно заплатить огромную цену (1)
10. Смерть - Был опьянен мечтами, сейчас мечты стали вином, которое пью один (1)

---

[На сайт игры](#)

Image not found or type unknown

# Касание Мидаса



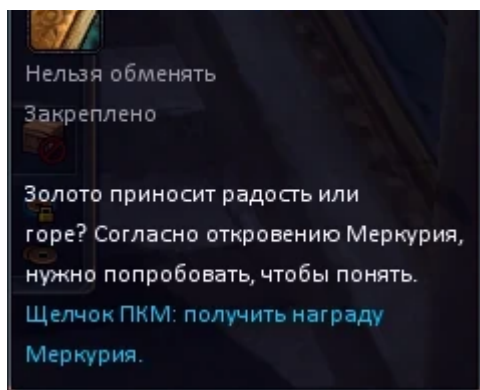
Какой NPC может давать самый денежный квест во всей игре? Ну

конечно же, никто иной, как глава Торгового Союза, Кристофер. Подходите к нему в Торговый союз и берёте квест розового цвета.

Задание "Касание Мидаса" доступно игрокам 60+ уровня при наличии Золотой статуэтки. Состоит из нескольких этапов, по завершении каждого этапа персонаж получает награду. Всего в день максимально можно сделать 5 этапов. Для выполнения каждого этапа требуется Золотая статуэтка.

В качестве первого этапа в день вы всегда получите "Равноценный обмен", в качестве второго - "Превращение в золото", а вот последующие этапы всегда одинакового вида - "Великая Алхимия".

## Награда за выполнение квеста



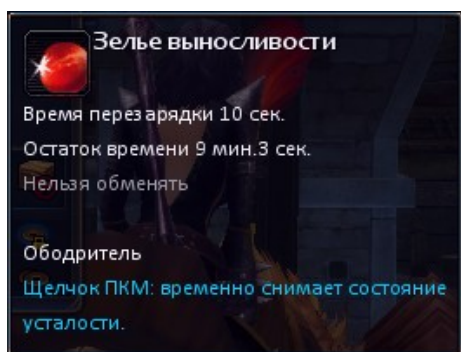
За выполнение каждого из этих заданий вы

получаете в награду предмет "[Свиток Меркурия](#)", при активации которого можно получить случайным образом определенное количество монет (от 4,8 до 6,4 золотых), а так же полезные предметы.



**Золотая статуэтка** - Необходимый предмет для выполнения квеста продаётся в игровом магазине за 12 🍀, можно купить у других игроков или приобрести на аукционе.

## 1 Этап. Равноценный обмен



Состоит из трех заданий одинакового типа - доставка посылки [NPC](#) в Хоссингере. Кристофер вручит вам тяжёлую посылку и Зелье выносливости. Посылку надо доставить одному из жителей Хоссингера, который выбирается случайно (автопуть приведет к нему).

**Обратите внимание, что время на выполнение задания ограничено 5 минутами!**

Но оказывается, что посылка настолько тяжёлая, что на вас тут же будет повешен дебаф "Тяжелое бремя" (нельзя снять во время выполнения задания), способствующий снижению скорости передвижения из-за усталости (можно проследить на панели бафов в верхней правой части экрана):

- **Легкая усталость** - длится 18 секунд. Скорость движения снижена минимально.
- **Средняя усталость** - длится 18 секунд. Скорость движения снижена значительно.
- **Сильная усталость** - до завершения задания или использования Зелья выносливости. Скорость движения снижена максимально.

Этот эффект можно снять с помощью Зелья Выносливости, которое сначала заставит вас отдохнуть (невозможно двигаться), а потом снимет накопленную усталость. Однако, особого смысла в этом нет, поскольку время рассчитано так, что даже без скакуна можно успеть добежать до NPC, не отдыхая.

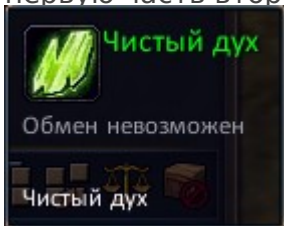
В случае, если время все же закончилось, а посылка не была доставлена адресату - квест считается проваленным. Но не стоит паниковать, его можно снова взять у Кристофера, столько раз, сколько потребуется.

**Первый этап считается пройденным после доставки последней, третьей посылки.**

## 2 Этап. Превращение в золото

Второй этап делится на две части.

Первая (*Свидетельство мощи*) достаточно проста - нужно убить 20 мобов своего или более высокого уровня (названия должны быть белыми). Убив нужное количество мобов, сдаем первую часть второго этапа Кристоферу - он даст вторую.



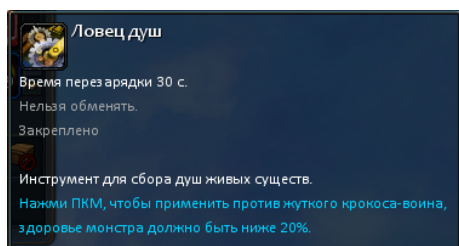
Вторая часть (*Извлечение*) заключается в извлечении "Чистого духа".

Для этого странного действия вам понадобится Ловец душ, который даст Кристофер (выглядит как шестерёнка) и "Жуткий" моб того типа, который указан в описании ловца и квеста. "Жуткие" всегда бродят среди мобов своего вида (достаточно открыть карту и выбрав из списка справа нужный подвид прийти в точку скопления нужных монстров) и имеют следующие отличительные особенности:

- Название **фиолетового цвета**, начинающееся на "Жуткий" (возможны синонимы)
- Имеют скриптовый входящий урон: любой урон будет равным единичке вне зависимости от скилла. Поэтому бить лучше с питомцем: вы единицу и он единицу -



быстрее получится.



Однако, обратите внимание, что монстра-цель не нужно убивать. Нужно сбить здоровье до 20% и выбрав монстра, использовать итем "Ловец Душ". Если всё пройдет успешно, в рюкзаке окажется "Чистый дух", который Кристофер с радостью обменяет на награду.

**Примечание.** Не храните два "Чистых духа" в рюкзаке одновременно, они самоуничтожаются.

## 3 этап. Великая алхимия



Для того чтобы завершить этот этап, необходимо выполнить два раза квест "Великая алхимия".

Выполняется он у NPC Ферро в Сумрачном городе.

Перед вами котел и стол с тремя реагентами: Ясный дух (1), Квинтэссенция источника (2) и Нейтральный растворитель (3).

Целью квеста является создание "**Пятого Элемента**".

Внимательно следим за указаниями в чат и добавляем в котёл нужные реагенты. После трёх успешных добавлений Ферро скажет, что зелье почти готово, но необходимо подождать 6 минут для растворения ингредиентов и полного вступления во взаимодействие.
















**Важно!** В этот момент нельзя отходить от котла. Если вы отойдете более чем на 10 метров задание будет провалено и придется начинать эксперимент заново.


Во время создания золота образуется алхимический шлак . Это будет происходить раз в минуту. Если вы соберёте эти остатки и отдадите Ферро - он вознаградит за каждый Зеленой агавой и Ледяной зеленью по 1 шт.

Два таких квеста гарантируют награду.

# Молитва меркурия

У Кристофера есть функция обмена Свитков Меркурия  на Молитвы Меркурия 

Квест	Требуемый уровень	Требуемые предметы	Награда
Молитва меркурия I	60+	 + 	 x2
Молитва меркурия II		 +  x2	 x3
Молитва меркурия III		 +  x3	 x4
Молитва меркурия IV		 +  x4	 x5
Молитва меркурия V		 +  x5	 x6

 **Молитва Меркурия** отличается от Свитка Меркурия только названием. При открытии даёт абсолютно такую же награду. Их можно обменять у НПС Кристофера, отдав ему Свиток Меркурия + Золотую статуэтку и получить взамен 2 Молитвы Меркурия. Максимум к **Свитку Меркурия** для обмена можно приложить 5 Золотых статуэток и получить 6 Молитв Меркурия.

Таким образом, вы, делая один квест Молитва меркурия V, тратите 6 статуэток и получаете 6 наград. Учитывая, что Свитков Меркурия можно получить до 5 в день - суммарно можно использовать 30 статуэток и получить 30 наград.

# Вольные рассуждения о влиянии Золотых статуэток на экономику игры.

Итак, как не сложно заметить, Касание Мидаса является по сути переводом листьев в игровые деньги. Противники могут возмутиться: "Всё лишь для донатов", не увидев глубинной ценности этого квеста для экономики игры в целом. А ценность вот в чём: стоимость Золотых статуэток сдерживает курс листьев по отношению к голду. Посудите сами, стали бы вы покупать статуэтку дороже 5 голда? Наверное, нет, потому что есть шанс выполнить квест себе в убыток, никто не хочет рисковать. С другой стороны, имея статуэтку стали бы вы продавать её другому игроку ниже 4,5 голда? Нет, наверняка не стали бы, даже очень сильно нуждаясь в игровой валюте, потому что за 4,5 её с радостью купит НПС, а вельможи 4 лвл вообще могут обменять через базу гильдии по цене 4,8 голд. Статуэтки, будучи самым ходовым товаром в игровом магазине, формируют курс 12 листов Эйры ~ 5 золотых монет, который пусть и колеблется в зависимости от временных изменений, но за пределы коридора, задаваемого Мидасом, редко выходит.

---

[На сайт игры](#)

# Гильдия: ежедневные задания

Система ежедневных заданий гильдии реализована в игре крайне удобным для игроков и гильдий, в которых они состоят, способом. Начиная с 30 уровня, участникам гильдии будет доступно отдельное задание гильдии, за выполнение которого игрок получает дополнительный личный опыт и нумии, а так же очки вклада, активности и почета своей гильдии. Без выполнения этих заданий поддержание гильдии и ее развитие будет невозможным, поэтому зачастую во многих крупных гильдиях их выполнение считается обязательным правилом для всех участников. Впрочем, выполняя ежедневные задания, игрок не только приносит пользу для своих собратьев по оружию, но и получает приличное количество опыта, а впоследствии и денежное вознаграждение.

## Получение задания

Получать задания не нужно, они автоматически выполняются при прохождении задания/ланжа. Список этих заданий можно увидеть в окошке G - задания моей гильдии. Так же можно получить задание "Сбор ресурсов".



Джессика в Вольной

гавани.

Задание на Ресурсы гильдии даст вам в награду очки вклада и почета гильдии, но не добавит ей очков активности. Суть этого задания заключается в том, чтобы принести



Список заданий гильдии.

## Награда за вклад гильдии

За выполнение ежедневных заданий гильдии игрок получает не только вклад в её развитие, но и очки почёта (заслуг), которые может обменять на различные предметы, а так же ездовых питомцев и свитки навыков, которые позволят повышать уровень личных умений на высоких уровнях.



**Секрет алхимии.** Предмет, который необходим для выполнения задания Касание Мидаса. Его можно получить с помощью окна гильдии (G), а так же обратившись к Лоренсу. Для обмена потребуется потратить всего **1** заслугу гильдии. В день можно совершить столько обменов, сколько этапов задания Касание Мидаса рассчитано на ваш уровень:

- Игрок 30 уровня может совершить в день 1 обмен
- Игроку 35 уровня доступно 2 обмена
- Игрок 40 уровня может получить 3 итема
- Игроку 45 уровня доступно 4 итема
- Игроки 50 уровня и выше могут совершить 5 обменов в день



**Свиток опыта.** Каждую неделю игрок может получить 3 свитка увеличенного опыта, которые будут действительны 7 дней с момента обмена. Для этого придётся потратить **5** заслуг гильдии и **1** золотую нумию. Впоследствии на базе гильдии игроки смогут обменивать дополнительно 2 или 3 свитка опыта в зависимости от уровня постройки Жилье. Свиток опыта можно получить с помощью окна гильдии (G), а так же обратившись к Лоренсу или найдя на базе гильдии НПС Севилла.

Кроме этих предметов, у НПС Лоренс игрок может получить дополнительное снаряжение, которое обойдётся ему в большее количество очков заслуг и большие деньги. К такому снаряжению относятся **Извлекатели, которые можно продавать и передавать**.

Количество полученных в день Извлекателей не ограничено:



**Извлекатель 1 ур.** Обойдётся игроку бесплатно, но потребует потратить 2 заслуги гильдии.



**Извлекатель 2 ур.** Будет стоить игроку 2 очка заслуг, а так же 5 золотых монет.



**Извлекатель 3 ур.** Для его покупки тратятся 2 очка заслуг, а так же 10 золотых монет.



**Извлекатель 4 ур.** Стоит 2 очка заслуг и 15 золотых монет.

В следующей вкладке торгового обмена **Аркан** игрок может получить Громкие флейты, количество которых в день не ограничено:



**Громкая флейта** будет стоить игроку **3** очка заслуги и **2** золотые нумии. При этом флейта будет закреплена за персонажем и продать или передать её будет нельзя.

В последней вкладке размещены **Запечатанные свитки навыков**. С их помощью можно выучить новые уровни умений на свой класс. Все Свитки, которые продает Лоренс, будут закреплены за персонажем и продать или передать их будет нельзя. Свитки различаются по цене и уровню:

- **64** уровень Свитка стоит **100** очков заслуг гильдии и **10** золотых нумий.
- **65** уровень Свитка стоит **100** очков заслуг гильдии и **10** золотых нумий.
- **72** уровень Свитка стоит **250** очков заслуг гильдии и **91,30** золотых нумий.
- **73** уровень Свитка стоит **250** очков заслуг гильдии и **1,44** бриллианта нумий.

После того, как гильдия обзаведётся базой 1 уровня, у НПС Комендант гильдейской базы за очки заслуг гильдии можно будет купить таких ездовых питомцев, как:



**Древний дракон.** Его покупка будет стоить **50** заслуг гильдии и **27** золотых монет.



**Звездный дракон.** Его покупка обойдется в **500** заслуг гильдии и **2,70** бриллианта монет.

Большинство покупок, которые можно совершить на Базе гильдии, так же потребует заслуг гильдии: без их определённого количества совершить покупку будет невозможно.

---

[На сайт игры](#)



# Тайны Хоссингера

## Введение



Задание доступно с 60 уровня. Вы можете получить три задания: Догонялки с Эганом, Тайны Хоссингера и Передислокация. Каждое из заданий можно выполнить только 1 раз в день.

Если квесты не выполнять ежедневно, то они начинают накапливаться, и тогда максимально можно сделать 7 за неделю. Каждый день по 1. Если 1 раз не сделан, в следующий день можно сделать 2 и т.д. Количество доступных можно посмотреть, нажав F12.

Также учтите, что вы не можете получить задание при следующих условиях:

У вас нет свободных слотов в рюкзаке, достаточно освободить один слот.

У вас лимит взятых заданий 20/20.

Если у вас уже взято задание Хоссингера.

## Тайны Хоссингера

Если вы впервые решились выполнять это событие, то рекомендуется открыть Расписание событий, вкладка Одиночное. Там вы сможете найти автопуть к NPC Аскарон, где вы сможете получить квест "Тайны Хоссингера". Если вы уже делали раньше, то можете найти NPC в Сумеречных покоях Хоссингера и взять задание.



NPC Аскарон дает рандомно одно из трех заданий.

## Древнее любовное послание



**Описание:** Вам случайно не встречалась одна супружеская пара? Их зовут Стросс и Кайса Апелио. Кайса отеклась от своего знатного рода, чтобы быть с бедняком Строссом. Это событие потрясло весь Хоссингер! Может, вам известно, как они живут сейчас. Вы мне не верите? В Старом городе, где встречались Стросс и Кайса, есть тайник, в котором хранится письмо. В нем они поклялись всегда быть вместе!



**Подсказка к заданию:** Вы получите чистый листок бумаги от Аскарона, вы можете использовать автопуть, чтобы найти это место, или с левой стороны от мнемолита в городе Хоссингера спрыгнуть вниз.

Ваша цель взять из под дрезины любовное письмо и вернуться к NPC Аскарон.

По завершению задания вы получите опыт и **Почет Хоссингера**, а персонажи 60+ уровня дополнительно получают очки веры.

## Виноградное вино



**Описание:** Где самое вкусное виноградное вино в городе Хоссингер? Конечно же, в таверне! Но старый Чарли очень жадный. Вряд ли он даст вам вино просто так. Однако Аскарон знает легкий способ, как получить у Чарли выпивку бесплатно. Аскарон расскажет вам о нем, если вы принесете ему бочонок виноградного вина.

Вы должны отправляться к великому мастеру из гильдии мастеров. В его лавке вы найдете множество товаров, но как ни странно вам нужно взять оттуда только отвертку **(1)**.

Затем незаметно пробраться на втором этаже таверны и с помощью отвертки раскупорить винный бочонок **(2)**, с которого вы сможете набрать, столько вина, сколько ваша богатырская сила позволит.

И конечно же все это добро, по доброй воле необходимо отдать мудрому Аскарону, взамен вы получите опыт и **Почет Хоссингера**, а персонажи 60+ уровня дополнительно получают очки веры.

## Хрустальная рыбка



**Описание:** Далеко не все знают, что в Фонтане мудрости водится рыба. Считается, что в прозрачной воде сложно не заметить рыбу, если она там действительно есть. На самом деле в фонтане водится мелкая рыбешка с прозрачным тельцем - хрустальная рыба.

Чтобы убедиться, вы можете у большого дерева, что растет недалеко от фонтана мудрости, выкопать червячка **(1)** (выкопайте несколько), насадите его на крючок, после чего возвращайтесь к фонтану и словите рыбку **(2)**. Обратите внимание - в этом квесте нужно использовать специальную Тонкую удочку, которую вам даст Аскарон вместе с заданием. Никакая другая удочка не годится.

При ловле вы можете поймать Имперскую монету, она является поощрительным трофеем за неудачную попытку поймать Хрустальную рыбку. И никакой другой функции не выполняет.

Если вам удалось поймать рыбку не вздумайте ее опускать, отдайте Аскарону, ведь ему после вина понадобится закуска, взамен за столь благородный жест Аскарон даст вам опыт и **Почет Хоссингера**, а персонажи 60+ уровня дополнительно получат очки веры.

## Обратите внимание

Выполняя Ежедневные события Хоссингера определенное количество раз, в Дарах Шалии - вкладка События - раздел Ежедневное - События Хоссингера можно получить в награду Волшебные шкатулки.

За выполнение 150 Ежедневных заданий Хоссингера, помимо шкатулок, вы получите голубой титул **"Посол Хоссингера"**

---

[На сайт игры](#) Images and files of this type unknown

# Жизнь Хоссингера

## Введение

---

Основная локация в мире Эйры - [Долина триумфа](#). Именно там расположен огромный город - Хоссингер. В Хоссингере нашли убежище многие [НПС](#), бежавшие из разрушенной Вольной Гавани: среди спасшихся был знаменитый и глубокоуважаемый астролог Генри. Каждый день Генри стоит на одном месте напротив Зала Славы и готов помочь каждому, кто обратиться к нему за советом.

Впервые игрок попадает в Долину триумфа только на 20 уровне (раньше телепортироваться с Первых земель не получится). Как и ранее, дальнейшее развитие игрока происходит посредством выполнения цепочки сюжетных квестов. Однако помимо этого вида квестов, на просторах Эйры доступно множество других заданий, благодаря которым персонаж легче и быстрее будет развиваться. Одним из таких квестов является ежедневный квест - "Жизнь Хоссингера": он становится доступным с 20 уровня игрока (как только игрок сможет попасть в Хоссингер) и сопровождает его на протяжении всей игры, поскольку не теряет актуальности даже на максимальном уровне персонажа.

Помимо этого, задания можно взять у последователя Генри - Подмастерья Сноудена, который стоит в Первых землях. Сдавать можно ему же.

## Суть заданий

---

Квест "Жизнь Хоссингера" состоит из цепочки 30 небольших заданий, при выполнении которых игрок получает в награду опыт и [нумии](#). На выполнение цепочки квестов отводится время, равное суткам - в полночь квест обновляется и, даже если было взято определенное по счету задание, после обновления оно становится первым.

Ежедневно за первых 10 выполненных заданий можно получить больше опыта и нумий. Это "полезные" или "эффективные" квесты: остальные 20 приносят меньшее количество опыта и нумий. **ВАЖНО!**

- Если в какой-то день максимальное количество "полезных" заданий не было сделано, то остаток можно перенести на следующий день, но максимальный остаток не может быть больше 30.

- Если игрок отказывается от задания, то он теряет одну попытку выполнить задание.
- Игроки 60+ уровня могут посылать на выполнение квеста **питомца** (если квест уже взят, то послать питомца не получится, поэтому необходимо либо выполнить взятый либо отказаться от взятого). Стоимость 200 очков энергии питомца. По завершению похода игрок забирает награду, в том числе и активность.

Помимо большего количества опыта и нумий "полезные" квесты принесут игроку:

- 1 очко **Активности** за каждый из первых 10 выполненных квестов
- за каждые 10 "эффективных" квестов игроку дается одна привязанная Громкая флейта
- за выполнение 5 и 10 квестов дополнительно даются Эмблемы **почета** (их можно обменивать на почет у представителя своей расы)
- вклад и заслуги гильдии ("Жизнь Хоссингера" является одним из ежедневных гильдейских квестов. Сдаётся автоматически)

## Виды квестов

---

В основном поручения Генри состоят в выполнении простых задач. Почти во всех квестах присутствует **автопуть**, что значительно упрощает их выполнение:

**Поднебесный ларец.** Генри просит найти Поднебесный ларец и достать из него Метеорит сумерек (на Аллой вилле), Пророк сумерек (в Первых землях у последователя Сноудена) или Реликвию сумерек (в Хоссингере). К ларцу ведёт автопуть, по прибытию на место ларцы подсвечиваются, так что не найти их будет довольно проблематично.

**Курьерская доставка.** Генри просит нас сходить к одному из торговцев в Хоссингере (это может быть Лавочник, Кузнец, Алхимик, Оружейник, Тренер питомцев или Торговец зельями), купить определенный предмет или предметы (зелья, рецепты, материалы) и принести обратно Генри. До НПС ведет автопуть.

**Крафт.** По сути задание похоже на Курьерскую доставку, однако сейчас Генри просит изготовить определенное блюдо или алхимическое снадобье. Предмет, который просит Генри, можно создать самому, если изучен требуемый уровень профессии, либо купить у других игроков или на аукционе.

**Поставка ресурсов.** Сейчас Генри просит принести ему какой-то ресурс, который можно добыть на локациях мира Эйры. Например, руду. Требуемый ресурс можно добыть самостоятельно, а можно купить у других игроков или на аукционе.

**Выслушать историю.** Генри просит выслушать историю из прошлого мира Эйры от того или иного персонажа (НПС может находиться как в Хоссингере, так и в любой другой локации). К

персонажу ведет автопуть, поэтому заблудиться не получится.

**Свобода духов.** Генри просит спасти от мучений души беспокойных существ. Для этого он может отправить в Первые Земли к своему последователю Сноудену освободить Служителей ветров и Служителей земли, либо найти кровожадных убийц в Долине триумфа. Для выполнения задания, необходимо убить указанное количество монстров и сдать квест. (Если Генри отправил к Сноудену, то можно сдать прямо ему, не возвращаясь в Хоссингер).

## Достижения

---

За выполнение квеста можно получить [достижение](#) "Звезда совершенства" - выполнять задание "Жизнь Хоссингера" по 30 раз ежедневно в течение 10 дней (не обязательно подряд).

За постоянное выполнение квеста можно получить [титулы](#).

## Друзья Генри

---

Выполняя задания "Жизнь Хоссингера", при соблюдении определенных условий, можно открыть доступ к заданиям у друзей Генри - Шевви и Стойковича. В том случае, если задание станет доступным, в системном чате появится соответствующее сообщение.

### Шевви

Сам NPC расположен чуть поодаль от Генри, а условия и описание заданий представлены ниже.

- **Хозяин самоцветов**

- *Доступен:* 1 раз в неделю.
- *Условие:* для активации данного задания, вам необходимо набрать любым способом 200 недельных очков [активности](#) (верности) и после этого выполнить одно задание "Жизнь Хоссингера".
- *Описание:* Шевви попросит принести ему в течение часа Лазурит 1 уровня в количестве 1 шт.
- *Награда:* 5 ед. обмена [самоцветов](#) и титул [Хозяин самоцветов](#).

- **Хозяин звёзд**

- *Доступен:* 1 раз в неделю
- *Условие:* для активации данного задания, вам необходимо набрать любым способом 240 недельных очков [активности](#) (верности) и после этого выполнить

одно задание "Жизнь Хоссингера".

- *Описание:* Шевви попросит принести ему в течение часа **Энерголит** в количестве 300 шт.
- *Награда:* **Звёздный кварц** 10 шт. и титул **Хозяин звёзд**.

- **Лунный колодец**

- *Шанс появления:* 0,003%
- *Доступен:* 1 раз в неделю
- *Условие:* для активации данного задания, вам необходимо набрать любым способом 260 недельных очков **активности** (верности) и после этого выполнить одно задание "Жизнь Хоссингера".
- *Описание:* Шевви попросит принести ему в течение часа Лазурит 3 уровня в количестве 1 шт.
- *Награда:* Лазурит 3 уровня в количестве 3 шт. и титул **Лунный колодец**.

**ВАЖНО!** Активировать можно все 3 события на неделе. Однако, активировать необходимо в следующем порядке: Лунный колодец -> Хозяин звёзд -> Хозяин самоцветов. После выполнения задания, можно активировать следующее. Таким образом, если Вы планируете активировать все 3 события, с момента набора 200 очков активности до накопления 260 недельных очков **активности** выполнять задания "Жизнь Хоссингера" лично нельзя (отправлять **питомца** в поход можно и даже нужно, для более быстрого набора очков). В случае, если Вы активировали первым событие "Хозяин самоцветов", то остальные на этой неделе будут недоступны.

## Стойкович

Выполняя задания "Жизнь Хоссингера" можно "повстречать" друга Генри - NPC Стойкович. Встреча представляет собой появление данного NPC недалеко от Генри с определенным заданием. При этом, тот персонаж, которому повезет "вызвать" Стойковича, получает **титул**, зависящий от доступного задания, а в системном чате появится сообщение о "встрече".

Условия, время и шанс появления того или иного задания представлены в таблице:

Задание	Условия	Время	Шанс появления	Титул за появление
Комета	50000 очков <b>активности</b> на сервере	Пт-Вс	0.01 %	<b>Фокусник-звездочет</b>
Вечная звезда	50000 очков <b>активности</b> на сервере	Пт-Вс	0.001 %	<b>Фокусник-астроном</b>
Звезда славы		Пн с 10.00 до 00.00	0.005 %	<b>Фокусник-астролог</b>



<b>Сердце мертвых</b>	40000 очков <a href="#">активности</a> на сервере	ЧТ-Вс	0.01 %	<b>Фокусник-разоблачитель</b>
<b>Дух камня</b>	40000 очков <a href="#">активности</a> на сервере	ЧТ-Вс	0.005 %	<b>Фокусник-друид</b>
<b>Сердце живых</b>	40000 очков <a href="#">активности</a> на сервере	ЧТ-Вс	0.001 %	<b>Фокусник высоких волн</b>

Суть самих заданий Стойковича аналогична заданиям Шевви - вы совершаете обмен нужного Стойковичу предмета, на тот который он предлагает.

#### • **Комета**

- *Доступно всего:* 80 обменов за появление.
- *Доступно 1 персонажу:* 5 раз в неделю.
- *Условия:* Необходимо 120 недельных очков [активности](#).
- *Описание:* Стойкович просит принести ему [Энерголит](#) в количестве 100 шт.
- *Награда:* [Звёздный кварц](#) 1 шт и [титул Мерцающая звезда](#).

#### • **Вечная звезда**

- *Доступно всего:* 80 обменов за появление.
- *Доступно 1 персонажу:* 2 раза в неделю.
- *Условия:* Необходимо 180 недельных очков [активности](#).
- *Описание:* Стойкович просит принести ему [Энерголит](#) в количестве 200 шт.
- *Награда:* [Звёздный кварц](#) 5 шт и [титул Вечная звезда](#).

#### • **Звезда славы**

- *Доступно всего:* 80 обменов за появление.
- *Доступно 1 персонажу:* 1 раз в неделю.
- *Условия:* Необходимо 240 недельных очков [активности](#).
- *Описание:* Стойкович просит принести ему Частица звезды в количестве 10 шт.
- *Награда:* [Звёздный алмаз](#) 1 шт и [титул Звезда великолепия](#).

#### • **Сердце мертвых**

- *Доступно всего:* 40 обменов за появление.
- *Доступно 1 персонажу:* 1 раз в неделю.
- *Описание:* Стойкович просит принести ему Лазурит 1 уровня в количестве 1 шт.
- *Награда:* 1 ед. обмена [самоцветов](#) и [титул Источник чистого сердца](#).

#### • **Дух камня**

- *Доступно всего:* 40 обменов за появление.
- *Доступно 1 персонажу:* 1 раз в неделю.



- *Описание:* Стойкович просит принести ему Соларит 1 уровня в количестве 1 шт.
- *Награда:* 2 ед. обмена [самоцветов](#) и [титул](#) **Камень чистого сердца**.

- **Сердце живых**

- *Доступно всего:* 40 обменов за появление.
- *Доступно 1 персонажу:* 1 раз в неделю.
- *Описание:* Стойкович просит принести ему Лазурит 3 уровня в количестве 1 шт.
- *Награда:* 5 ед. обмена [самоцветов](#) и [титул](#) **Источник чистой души**.

---

[На сайт игры](#)

Image not found or type unknown

# Парфюмер и Тонкий нюх



Бард Рио в Хоссингере.

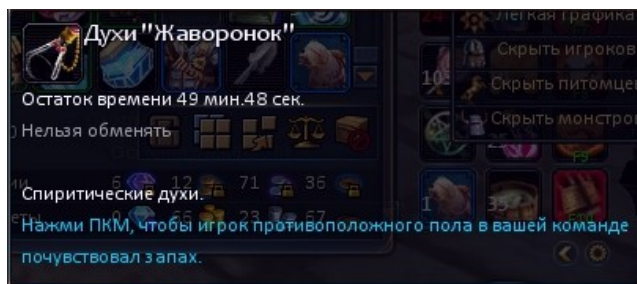
Многие из нас не раз видели, что в мир ищут то юношу, то девушку на загадочный квест Парфюмер и, конечно, каждый новичок в игре задумывался, что в этом квесте нужно сделать, чтобы получить награду и не "провалить" задание. Для женских и мужских персонажей в списке квестов у Рио он обозначен как "Тонкий нюх".

## Правила

Этот квест появляется с 20 уровня и доступен игрокам каждый день. Он имеет социальную основу, т.е. выполняет его всегда пара персонажей: мужской и женский. Раса и уровень не имеют значения, однако стоит учитывать то, что **лидером группы должен быть женский персонаж**. Для того, чтобы квест проходил легко и быстро, стоит придерживаться двух простых правил:

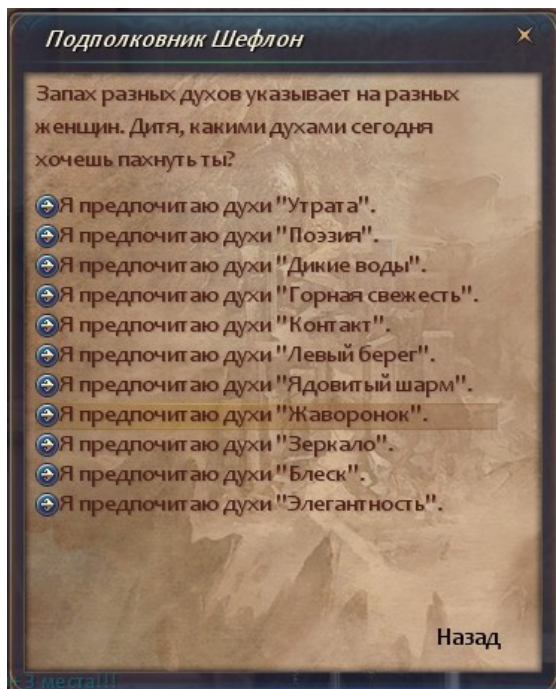
- юношам следует сначала найти себе девушку в пару, дождаться, чтобы она использовала духи и только потом брать квест у Подполковника Шефлона с тем запахом, который вам достался.
- девушкам следует сначала найти себе юношу в пару, прежде чем брать квест у Парфюмера - флакончик духов, которые он дает, временный и будет в инвентаре всего 50 минут.

# Описание



Флакончик духов. Здесь - "Жаворонок"

После того, как мы взяли квест у Рио, он посылает нас в разные концы Хоссингера: девушек к Парфюмеру, а юношей к Подполковнику Шефлону. К каждому из них ведет автопуть.



Настоящий парфюмерный магазин

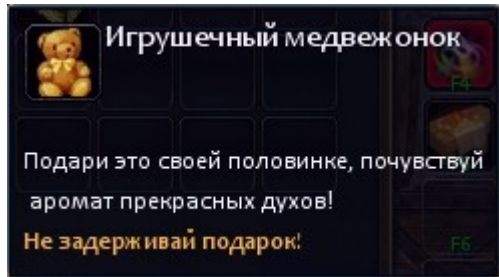
У Парфюмера девушка берет квест "Тонкий нюх - Тонкий нюх": в инвентарь к ней (должна быть свободная ячейка) падает флакончик с духами, имеющими какой-то определенный запах.

Их нужно использовать, нажав на флакончик правой кнопкой мыши - после этого в чате у девушки появится надпись - **Мужчина из твоего отряда почувствовал запах духов "Название духов"**, а у юноши - **От тебя сейчас пахнет духами "Название духов"**.

После того, как в чате у юноши появилась надпись с духами, он может спокойно брать квест у Подполковника Шефлона и в списке, который он предлагает, выбирать свой вариант духов.

# Награда

Если вы все сделали правильно, то юноша получает опыт и очки общения, а так же в инвентарь к нему падает какой-либо подарок: его стоит передать той девушке, с которой вы делаете квест, чтобы она тоже могла получить свой опыт и закончить квест.



*Подарок-медвежонок*

Девушка, получив подарок, идет обратно к Парфюмеру и выбирает у него другой квест (единственный): Подарок. Парфюмер захочет посмотреть, что вам подарили и вам останется только выбрать из небольшого списка название того подарка, что передал вам юноша - и квест будет завершен. По его завершении вы получите опыт и очки общения.

Кроме того, иногда за выполнение квеста "Тонкий нюх" даются свитки эмоций, которые можно выучить самому, продать на аукционе или подарить друзьям.



Свиток эмоции. За выполнение квестов могут даваться такие свитки, как "поцелуй", "печаль", "выпендрей" и пр.

*Небольшой секрет - персонажи мужского пола, сделавшие парфюмера за 9 минут до 0.00, или вплоть до 23.59 смогут сделать следующий квест на парфюм в одиночку, так как бафф запаха висит 10 минут.*

# Достижения

С квестом Парфюмера связано достижение.

Собрав все виды духов:

1. "Утрата",
2. "Поэзия",
3. "Дикие воды",

4. "Горная свежесть",
5. "Контакт",
6. "Левый берег",
7. "Ядовитый шарм"
8. "Жаворонок",
9. "Зеркало",
10. "Блеск",
11. "Элегантность"

Вы получите достижение и синий титул - **Звезда очарования.**

---

[На сайт игры](#)

# Догонялки с Эганом



Задание доступно с 60 уровня. Вы можете получить три задания: Догонялки с Эганом, Тайны Хоссингера и Передислокация. Каждое из заданий можно выполнить только 1 раз в день.

Если квесты не выполнять ежедневно, то они начинают накапливаться, и тогда максимально можно сделать 7 за неделю. Каждый день по 1. Если 1 раз не сделан, в следующий день можно сделать 2 и т.д. Количество доступных можно посмотреть, нажав F12.

Также учтите, что вы не можете получить задание при следующих условиях:

У вас нет свободных слотов в рюкзаке, достаточно освободить один слот.

У вас лимит взятых заданий 20/20.

Если у вас уже взято задание Хоссингера.

Задание берется у лейтенанта Фламенберга. Если вы впервые решились выполнять это событие, то рекомендуется открыть Расписание событий, вкладка Одиночное. Найдите задание "Догонялки с Эганом", в описании к нему есть автопуть к Фламенбергу.


## Догонялки с Эганом



Описание: Каждый раз Эган пускается в бег совершенно неожиданно, никто не знает зачем он бежит, есть подозрение, что он не наигрался в детстве, но, как ни странно, окружающие стараются угнаться за ним. Многие бегут за ним, и если Эгану понравились ваши глаза, то он подарит вам звездный кварц или источник веры, а если не понравятся, то вы получите только опыт и Почет Хоссингера.

**Подсказка к заданию: Для того, чтобы найти Эгана, отправляйтесь по автопути в Долину Триумфа, к востоку от Хоссингера, и ждите в указанном месте, пока не появится бегун, и бегите рядом с ним. Описание квеста содержит ошибку, вам вовсе не нужно бегать 30 раз. Просто во время вашего бега, если вы бежите правильно, счетчик задания будет отсчитывать прогресс, и когда он дойдет до 30/30 - задание будет считаться выполненным. Контролировать правильность бега, то есть то, находитесь ли вы достаточно близко к Эгану, можно по значку баффа "Взгляд Эгана"**



Эган - бегун не очень, и хотя наложенный на вас бафф  будет немного замедлять вашу скорость, но, тем не менее, выполнить квест совершенно не сложно.






Выполнять квест необходимо только пешком, так как Эган будет очень сильно вас замедлять, если вы будете верхом на скакуне, и совсем не будет засчитывать очки(разы), если вы будете на летающем маунте.

Во время бега за ним есть шанс, что наш бегун призовет монстра "Наемный убийца", убив которого вы получите сразу 5 очков погони(раз).

Во время бега рядом с Эганом будут появляться различные mobs, стоящие неподвижно или бегущие за ним. Они не будут вас атаковать, отвлекаться на них не нужно.

## Награда:

-  Опыт
- Очки веры (персонажи 60+ уровня)
- Нумии
- Почёт Хоссингера
-  Шанс 7% за выполнение задания получить Звёздный Кварц.
-  Шанс 1% за выполнение задания получить Источник веры.

## Маршрут

Ниже указан маршрут, по которому бегают старина Эган:





# Обратите внимание

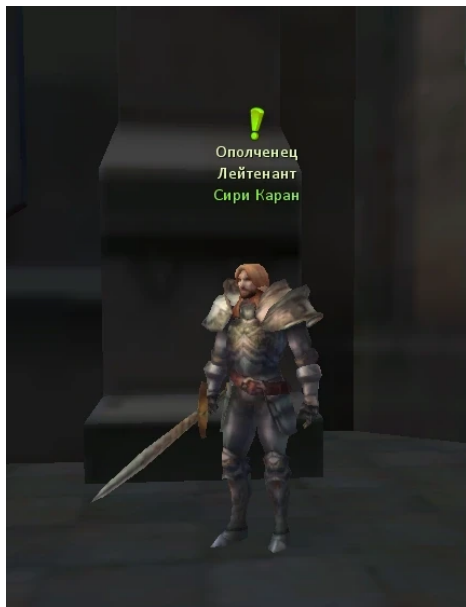
Выполняя Ежедневные события Хоссингера определенное количество раз, в Дарах Шалии - вкладка События - раздел Ежедневное - События Хоссингера можно получать в награду Волшебные шкатулки.

За выполнение 150 Ежедневных заданий Хоссингера, помимо шкатулок, вы получите голубой титул **"Посол Хоссингера"**

---

[На сайт игры](#)

# Передислокация



Задание доступно с 65 уровня. Вы можете получить три задания: Догонялки с Эганом, Тайны Хоссингера и Передислокация. Каждое из заданий можно выполнить только 1 раз в день.

Если квесты не выполнять ежедневно, то они начинают накапливаться, и тогда максимально можно сделать 7 за неделю. Каждый день по 1. Если 1 раз не сделан, в следующий день можно сделать 2 и т.д. Количество доступных можно посмотреть, нажав F12.

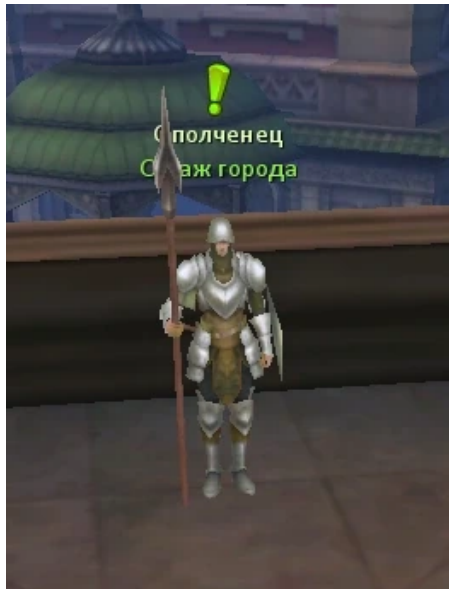
Также учтите, что вы не можете получить задание при следующих условиях:

У вас нет свободных слотов в рюкзаке, достаточно освободить один слот.

У вас лимит взятых заданий 20/20.

Если у вас уже взято задание Хоссингера.

## Передислокация



Если вы впервые решились выполнять это событие, то рекомендуется открыть Расписание событий, вкладка Одиночное. Найдите задание "Передислокация". В описании вы сможете найти автопуть к NPC лейтенант Сири Каран. У ополченца Сири Каран вы узнаете, что его стражи ополченцы и день и ночь охраняют покой жителей города, но ведь все понимают, что им тоже иногда нужно отдыхать, поэтому ваша задача найти 5 стражей и передать приказ о передислокации. Все они находятся в разных частях Хоссингера. Если вы удачно передадите приказ, то лейтенант Сири Каран отблагодарит вас опытом и Почетом Хоссингера, а персонажей 60+ уровня еще и очками веры.

**Подсказка к заданию:** Если вы не знаете где именно искать ополченцев, то вы можете следить за мини картой во время передвижения, и если вы увидите желтые точки, то наведите мышкой, если напишет "Страж города", то вам нужно к нему.

Иногда после разговора с стражем города появляется шпион, если вы его убьете, то получите предмет **"Сила веры"**, который нужен в процессе прокачки веры с 60+ ур.

## Обратите внимание

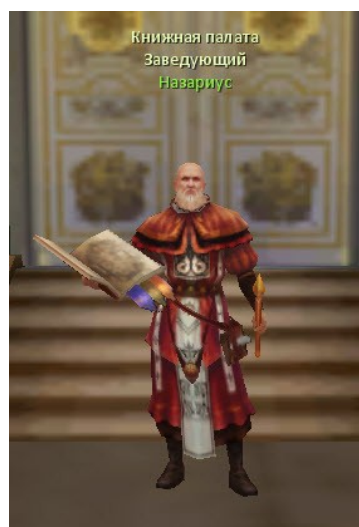
Выполняя Ежедневные события Хоссингера определенное количество раз, в Дарах Шалии - вкладка События - раздел Ежедневное - События Хоссингера можно получать в награду Волшебные шкатулки.

За выполнение 150 Ежедневных заданий Хоссингера, помимо шкатулок, вы получите голубой титул **"Посол Хоссингера"**




Пройти небольшой квест и получить за него приятную и интересную

награду нам, игрокам выше 20 уровня, каждый день предлагает **Бард Рио**, стоящий около здания Торгового союза в Хоссингере. Этот квест выполняется за пять минут, однако награду за него (конечно, если вы достаточно везучий человек) можно получить достаточно большую




Суть квеста заключается в том, что Рио предлагает нам пройти обучение в Книжной палате у Назариуса - к нему нас отведет автопуть. В Книжной Палате нас уже ждут:



Назариус готов дать нам прочитать толстенную и, несомненно, умную книгу, по которой нам предстоит сделать  Конспект.

Для того, чтобы прочитать и законспектировать книгу, которую дал нам Назариус, достаточно щелкнуть по ней правой кнопкой мыши и дождаться, пока в инвентаре не появится итем **"Конспект"** или **"Подробный конспект"**.

После этого мы должны отдать свой конспект Назариусу и взамен получить немного опыта (его количество зависит от уровня персонажа), а так же  одну из книг собрания сочинений.

Знание текстов этих книг пригодится для прохождения квеста от Рио ["Чтение"](#).

Если Вам удалось составить **"Подробный конспект"**, Назариус предоставляет нам возможность выбрать тематику книги самостоятельно. Полученная нами книга не закреплена и в случае, если она уже прочитана, мы можем отдать ее друзьям или продать на аукционе .

Всего существует восемь коллекций, каждая из которых состоит из десяти книг. Получить книги под номером 1 довольно тяжело, поэтому и цена на них среди игроков может доходить до 20-30 золотых монет.

При сборе каждой коллекции целиком Вы получите достижение.

---

[На сайт игры](#)

Image not found or type unknown

# Указ правителя Остина

Итак, вы достигли максимального уровня, открыли все свитки навыков и считаете, что наконец-то с набором опыта покончено?

Король Хоссингера Остин Апелио готов предложить вам способ вливания опыта в нечто полезное. Каждый день короля можно найти в его обычном месте обитания - Дворце Апелио (Хоссингер) и взять у него один из предметов "Указ короля Остина".




Предмет этот распечатывается подобно [свиткам навыков](#), а результат распечатывания - коробка со случайным содержимым и +5 очков [активности](#).














Указ можно взять всего один в сутки, независимо от вида и только на 90 уровне. Указов существует три вида, первый из них можно получить бесплатно, за каждый из двух остальных придётся доплатить осколками веры. Отличаются они названием, требуемым для распечатывания опытом и, конечно, наградой.

Кроме того, за первое распечатывание обычного бесплатного указа вы получаете [достижение](#) "Императорский указ".





Название		Доплата	Необходимо затратить опыта на открытие
	Указ правителя Остина	бесплатно	2'100'000'000
	Указ правителя Остина I	5 <a href="#">осколков веры</a>	2'100'000'000
	Указ правителя Остина II	25 <a href="#">осколков веры</a>	1'600'000'000
















## Указ правителя Остина

Предмет		Шанс
	Чистый эликсир колдовства (100 шт.)	40%
	Чистый эликсир жизни (100 шт.)	35%
	Осколок силы духа (10 шт.)	15%



	Кристалл силы духа (6 шт.)	5%
	Неизвестная краска (20 шт.)	4.271%
	Нумии (5 бр.)	0,315%
	Дух дракона (оружие)	0.048%
	Дух дракона (обувь)	0.048%
	Дух дракона (голова)	0.048%
	Дух дракона (верх)	0.048%
	Дух дракона (оплечье)	0.048%
	Дух дракона (наручи)	0.048%
	Дух дракона (низ)	0.048%
	Дух дракона (пояс)	0.048%
	Нумии (15 бр.)	0.015%
	Полет: Волшебная палочка радуги	0.015%

## Указ правителя Остина I


















Предмет		Шанс
	Фиолетовый самоцвет души (6 шт.)	36.8%
	Свиток сопротивления (2 шт.)	25%
	Листья духа (100 шт.)	20%
	Целый звездный кристалл (4 шт.)	7,5%

	Свиток совершенствования (2 шт.)	5%
	Фиолетовый самоцвет души (12 шт.)	2%
	Фиолетовый самоцвет души (18 шт.)	0.5%
	Листья духа (400 шт.)	0.5%
	Свиток сопротивления (5 шт.)	0.3%
	Свиток совершенствования (5 шт.)	0.3%
	Дух дракона (оружие)	0.25%
	Дух дракона (обувь)	0.25%
	Дух дракона (голова)	0.25%
	Дух дракона (верх)	0.25%
	Дух дракона (оплечье)	0.25%
	Дух дракона (наручи)	0.25%
	Дух дракона (низ)	0.25%
	Дух дракона (пояс)	0.25%
	Звездная призма	0.1%

Указ правителя Остина II

Предмет		Шанс
	Фиолетовый самоцвет души (10 шт.)	36.8%
	Свиток сопротивления (4 шт.)	25%



	Листья духа (200 шт.)	20%
	Целый звездный кристалл (8 шт.)	7,5%
	Свиток совершенствования (4 шт.)	5%
	Фиолетовый самоцвет души (18 шт.)	2%
	Фиолетовый самоцвет души (24 шт.)	0.5%
	Листья духа (800 шт.)	0.5%
	Свиток сопротивления (10 шт.)	0.3%
	Свиток совершенствования (10 шт.)	0.3%
	Дух дракона (оружие) (2 шт.)	0.25%
	Дух дракона (обувь) (2 шт.)	0.25%
	Дух дракона (голова) (2 шт.)	0.25%
	Дух дракона (верх) (2 шт.)	0.25%
	Дух дракона (оплечье) (2 шт.)	0.25%
	Дух дракона (наручи) (2 шт.)	0.25%
	Дух дракона (низ) (2 шт.)	0.25%
	Дух дракона (пояс) (2 шт.)	0.25%
	Звездная призма (8 шт.)	0.1%

# Квест дипломата: Рио



На 3 уровне дипломатии у **Барда Рио** в Вольной гавани появляется

еще два квеста, для выполнения которых вам понадобятся навыки дипломата: **Угрозы** и **Убеждение**.

Это квесты: "**Переговоры**" и "**Первое знакомство**".

Для их выполнения нам потребуется отправиться к одному из НПС в Вольной гавани (к нему приведет автопуть, поэтому потеряться не получится) и выполнить его поручение. Все поручения сводятся к одному и тому же действию, учащему нас пользоваться своими навыками переговоров и угроз.

По указанию **НПС** мы отправляемся к другому жителю Вольной гавани для того, чтобы решить какое-то серьезное дело, что-то отобрать, о чем-то попросить: для того, чтобы добиться от НПС какой-то реакции, мы должны применить на себя бафф или **угроз** или **убеждения** и только затем заговорить с ним.

В случае, если вы добились своего от **НПС** угрозами, в награду вы получите **20** очков репутации **зла**, если же вы руководствовались в разговоре убеждениями, то за это вам полагается **5** очков репутации **добра**. Кроме того за выполнение этих квестов вам полагается награда: опыт и 90 очков к профессии дипломата.



**Убеждение.** Обладателю этого навыка становится доступным бафф "Убеждение",

который поможет уговорить некоторых строптивых **НПС** при выполнении ежедневных квестов дипломата без применения угроз.



**Угрозы.** Этот полезный навык позволяет игроку использовать на [НПС](#) угрожающую беседу (бафф "Угрозы") в том случае, если они не обращают внимания на уговоры. Навык пригодится при выполнении ежедневных квестов дипломата, а так же для выполнения квеста 30+ "Удочка Харона".


---

[На сайт игры](#) Image with unknown type unknown


# Квесты охотника в Хоссингере

Достигнув 25-го уровня персонажа и открыв профессию Охотника, вы сможете брать квесты у НИПа Орсино в Хоссингере.

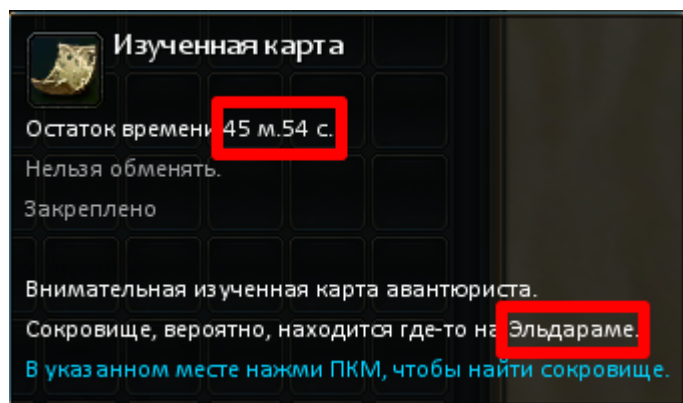
В сутки доступно 5 заданий, на выполнение каждого задания даётся 1 час, следующее задание можно получить **только через час** после завершения или отмены предыдущего. За каждое задание можно получить 10 очков профессии [Охотника](#).

Для выполнения этих заданий персонажу потребуется навык  **"Наблюдение"**, изучить его можно у самого Орсино.

## Задания

Обратившись к НИПу за заданием, персонаж получит Карту сокровищ, её нужно исследовать навыком **"Наблюдение"**. Карта  может получиться либо зеленого, либо белого качества. После этого на карте (предмет в инвентаре) будет указана локация, в которой нужно искать сокровища:


- Долина триумфа
- Чаща сна
- Эльдарам
- Острова свободы



а при нажатии ПКМ на нее, в системном чате будут появляться подсказки в какой стороне света (Север, Юг и т.д.) спрятаны сокровища.




Выглядеть это сообщение будет следующим образом:

Место назначения находится на севере

Ящик с сокровищами будет помечен  значком сияющей карты  
Найдя и выкопав ящик с сокровищами нужно принести его обратно Орсино, чтобы он смог открыть его.

# Награды

В ящике может находиться один из следующих предметов:

Предмет		Шанс
	Серебряный сундук сокровищ	20%
	Золотой сундук сокровищ	5%
	Утерянная рукопись Дайка	1%

Или же ничего ценного. Но в любом случае в награду персонаж всегда получит нумии, опыт и очки профессии.

## Утерянная рукопись Дайка

Прочитав эту книжку можно получить одну из книг серии **Забывтое прошлое**, необходимых для получения [достижений](#). Книги не закреплены.

# Задания цветочницы

## Введение



Теперь вы можете встретить в Хоссингере маленькую девочку-цветочницу Сару, которая бежит вокруг фонтана в Сумеречном покое. Она с радостью выдаст вам новые ежедневные задания.

## Задания

### Редкое семечко

Первое задание очень простое. Вам нужно собрать 20 плотных семечек с засохших прекрасных роз, которые растут возле фонтана. Каждый куст можно использовать 1,2 или 3 раза, за каждое взаимодействие с цветком вы будете получать:



**Плотное семечко**

либо



**Сухое семечко.** В награду вы получите немного нумий и два предмета:



## Прекрасная роза.

Прекрасную розу можно подарить другому игроку, выбрав его в цель и нажав ПКМ по предмету.

## Розы в подарок

**Доступно только после завершения задания “Редкое семечко”.**

На этот раз Сара даст вам маленький пакет семян розы и попросит отнести его отцу Рикардо. В благодарность [отец Рикардо](#) даст вам немного нумий и две Зефирки.

## Доставка цветов

Трижды в день вы можете получить задание "Доставка цветов". Для этого нужно купить у неё "Сертификат прекрасной розы". После того, как он окажется у вас в рюкзаке, достаточно щёлкнуть по нему ПКМ. После активации начнется отсчёт времени. По завершению отсчёта (через час) Сара даст вам коробку:



## Бутон прекрасной розы

Из неё можно получить одну, две или три прекрасные розы.

**Важно:** Второе/третье задание на получение Бутона прекрасной розы можно взять только после сдачи предыдущего.

## Титулы



Если игрок получит единоразово 100 прекрасных роз он получит [титул](#):

- [Любимое божество](#) - для персонажей мужского пола
- [Любимая богиня](#) - для персонажей женского пола

---

[На сайт игры](#)



# Острова Свободы: квесты на нумии

По достижению 80-го уровня и прохождению всей сюжетной линии на Островах Свободы, становятся доступны целых 3 НИПа с ежедневными квестами, за которые можно получить небольшое количество опыта и нумий. Задания помечены **желтым** цветом (так же как сюжетные задания).



## "Конвой морей"

Первого НИПа можно найти в **Рабочем лагере**. Зовут его Констебель **Джесси**. Для выполнения этого квеста нужно убить всего лишь 15 Лавамонстров. Находятся они рядом с самим Джесси. В награду он даст 5 золотых нумий и немножко опыта (примерно как за любое ежедневное задание).



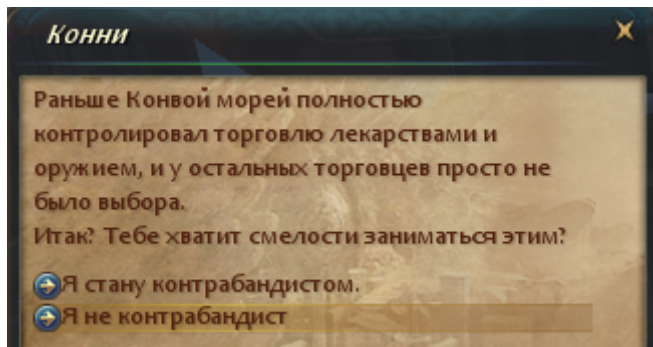
# "Ловля контрабандистов"

Второй НПС располагается на **Старой лесопилке**. Его зовут Контрабандист **Конни**.



- Этот квест бывает двух типов: "Контрабанда оружия" и "Контрабанда лекарств". В первом нужно купить у любого торговца оружием 3 **Меча чемпиона** и 3 **Жезла чемпиона**. Описание квеста предлагает услуги **Ярти** в **Вольной Гавани**. Во втором типе квеста необходимо принести 300 **Тоников ОЗ** и 200 **Тоников ОМ**. Купить их можно у любого торговца зельями. Награда: 1 бриллиант нумий, а так же немного опыта.

Имейте в виду - если вы возьмете квест "Ловля контрабандистов" у констебля Джесси, то Конни этот квест вам в этот день не предложит. Имейте это в виду, т.к. квест "Союз контрабандистов" - самый выгодный.



От принятия задания можно случайно отказаться. Во время одного из диалогов при взятии квеста нажав "Я не контрабандист" Конни попрощается с Вами и не даст выполнить квеста до следующего дня.

### "Прекрасный ледяной рог"

- Данный квест, так же как и "Ловля контрабандистов" появляется случайно и только после выполнения задания "Союз контрабандистов". Для выполнения нужно убить несколько **Ледяных нагов-воинов** или **Ледяных наг-жрецов** на **Островах Свободы**, чтобы получить с них предмет "**Прекрасный ледяной рог**". Сдается задание **Уотту Пьянчуге** из таверны Чарли в Вольной Гавани. Награда: 50 золотых нумий и немного очков опыта.

## "Гнев народа"

Третьего НИПа можно обнаружить между **Золотым городом** и **Местом крушения**. Зовут его **Боб**.

На **Золотой город** нападают Пигмеи. Боб **наградит** Вас некоторым количеством опыта, а так же двумя золотыми нумиями за спасение жителей Золотого города. Для этого нужно убить всего лишь 50 **Островных Пигмеев**. За проявленное мужество Боб может дополнительно дать "**Свиток питомца: Испытание Богов**", который исчезнет через 24 часа, если им не воспользоваться.

Если же повезёт, то после завершения квеста "Конвой морей" Джесси может дать дополнительное задание. Всё, что нужно сделать - это убить несколько **Наемников Сильвы** в **Лагере Наемников** и получить предмет "**Контрабандный товар**". Награда: 5 золотых нумий и немножко опыта.

Если отменить задание, то в следующий раз его можно будет получить только на следующий день. Если Вы не успели выполнить задание до обновления дня, но успели взять его, то в этот день можно будет сдать начатый квест и взять новый.

# Задания в Таверне

## Общая информация

Вольная Гавань... Как много в этой фразе для сердца милого слилось для каждого из нас. Не исключение и NPC Чарли, владелец Таверны в Хоссингере недалеко от Площади Лиг. Раньше он владел таверной расположенной на корабле у причала той самой, легендарной Вольной Гавани. Дела его шли, золото копилось в трюмах, как и секретные записи (компромат). Но когда Легион штормов напал на город, корабль затонул, и многое было потеряно. Чарли и его товарищи, сбежав из разрушенной Вольной Гавани, начали новую жизнь в Хоссингере.



Чарли не только с радостью продаст вам выпивку (действует аналогично [напиткам](#), создаваемым [поваром](#)), но и припас для вас несколько интересных заданий.

## Ежедневные задания

Задания доступны начиная с 20 уровня (для открытия ежедневного задания "Тоска барда" необходимо выполнить задания "Жалобы беженцев" и "Рукописи")

### **[20] Задание таверны: Овца**

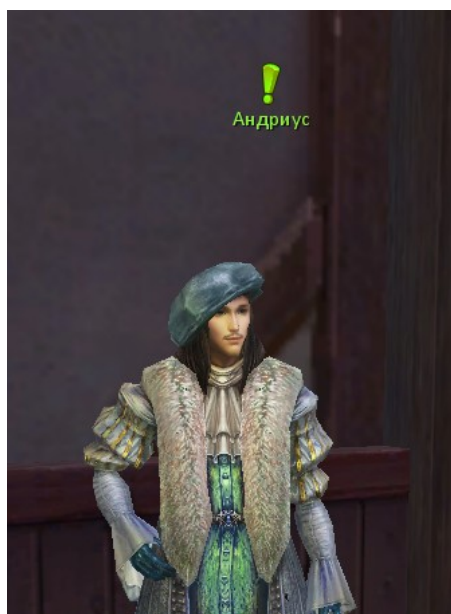
**Чарли** попросит помочь найти овцу Стросса. Для этого придется сначала отправиться к **Кайсе** и взять у нее следующее задание: "**Поиски овцы**". Для его выполнения нужно найти овцу, которая прячется где-то в Хоссингере. Всего существует 6 точек респа (овца находится на **одной** точке из списка и часто перемещается), их можно увидеть на карте:



Далее нужно вернуться к **Кайсе**. Она попросит помочь наказать овцу, поэтому придется отправить к **Зангиффу** который находится возле Кайсы и купить у него предмет с названием "**Ружье Брэда**". После того, как принесете нужный предмет Кайсе, можно возвращаться за наградой к **Чарли**.

**Награда:** немного **нумий**, очки опыта.

## [20] Задание таверны: Тоска барда





Для успешного завершения задания нужно помочь Андриусу развеять его тоску. Самого барда найти несложно: искомый NPC стоит в противоположном углу таверны.

Существует три вариации данного задания:

1) **"Скорость полета"**. Андриус вешает баф, значительно увеличивающий скорость бега. Нужно добраться до **Госпожи Стингер** и поговорить с ней. После диалога можно возвращаться к **Чарли**.

2) **"Черепашья скорость"**. Аналогичен предыдущему виду, только вместо ускорения на персонажа будет наложено замедление, а поговорить нужно будет с **Эмми**.

3) **"Чертовщина"**. Нужно поговорить с **Зангиффом**. После завершения диалога на персонажа будет наложен дебаф "Тебе кажется, что тебе все равно" на 20 секунд (персонажа и питомца начнут атаковать монстры-гноллы, наносимый ими урон незначителен, через 20 секунд монстры пропадут) . Как только действие дебафа прекратится, можно сдавать задание **Чарли**.

**Награда:** немного нумий, опыта, шанс получить **"Блокнот Чарли"** (содержит одну из книг из [коллекции "Хроники таверны"](#))

## Помощь Львиным Сердцам

В Эльдараме назревает что-то зловещее, и начинают появляться злобные существа. Но в битве за Вольную Гавань Львиные Сердца потеряли много рыцарей, и они надеются на твою помощь. Вам необходимо отправиться в Эльдарам и сразиться там с монстрами указанными в задании. В зависимости от вашего уровня монстры будут меняться, как и название задания:

- [30-39] Драка с жабулями (*жабуль-штурмовик, жабуль-разведчик*)
- [40-49] Драка с ящерицами (*песчанка, ядовитый ящер*)
- [50-59] Драка с нагами (*древний наг-воин, древняя нага-колдунья*).

Задание состоит из 20 этапов + финальное сражение :

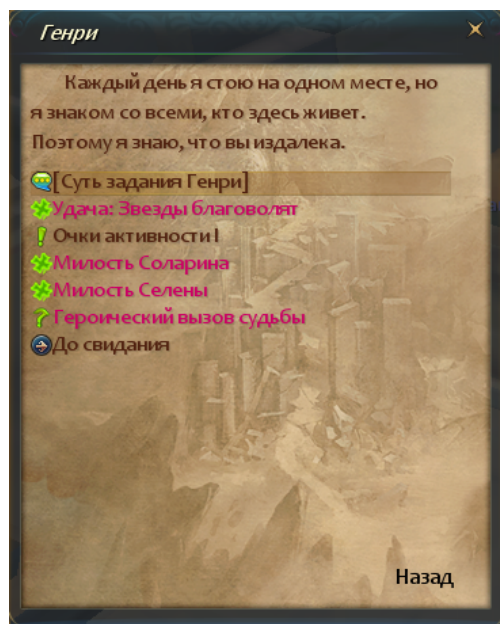
- 1 - 10 этап - необходимо убить по 30 мобов
- 11 - 20 этап - необходимо убить по 50 мобов
- Финальное сражение - 200 мобов.

Награда: очки опыта за каждый этап.

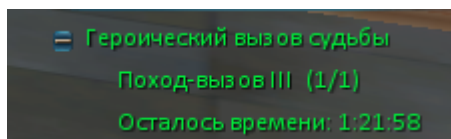
**Важно!** Взять задание можно только один раз в день, поэтому при отмене уже взятого квеста на любом из этапов повторное взятие в тот же день невозможно.



# Героический вызов судьбы



Героический вызов судьбы (сокр. **ГВС**) - это ежедневное задание на прохождение одного из высокоуровневых походов. Квест можно получить у Генри в Хоссингере, возле Зала Славы, если уровень персонажа выше 75го. Выполненный квест сдавать нужно Генри. Получить задание можно только в промежуток времени 00:00-23:00, а выполнить и сдать нужно до 23:50, иначе квест пропадёт автоматически.



## Виды квеста

Чтобы выполнить задание, нужно пройти данж. Ежедневно данжи меняются. Для персонажей одинаковой уровневой категории задание одинаковое.

### -Случайный поход вызов III

Для персонажей 75+ уровня.

## -Окрестности Пика Стихий

Для персонажей 85+ уровня. Для выполнения задания нужно пройти легкую версию данжа и убить **Тень Жакки**.

## Награды

За выполнение квеста игрок получает: большое количество опыта, 50 очков Славы героя, а так же рандомный свиток [закаливания](#) синего или фиолетового качества и Осколок закаливания/Эссенцию закаливания. Кроме этого, есть небольшой шанс на получение [Метеоритного кристалла](#).

## Часто задаваемые вопросы

**Время уже 00:10, а у меня не появился квест.**

Квест появляется отталкиваясь от времени Вашего компьютера, если Вы живёте, например, в Украине или в Беларуси, то квест станет доступен в 01:00 по мск.

[На сайт игры](#)

Image not found or type unknown



# Задания Удачи и Милости

## Квесты удачи и милости

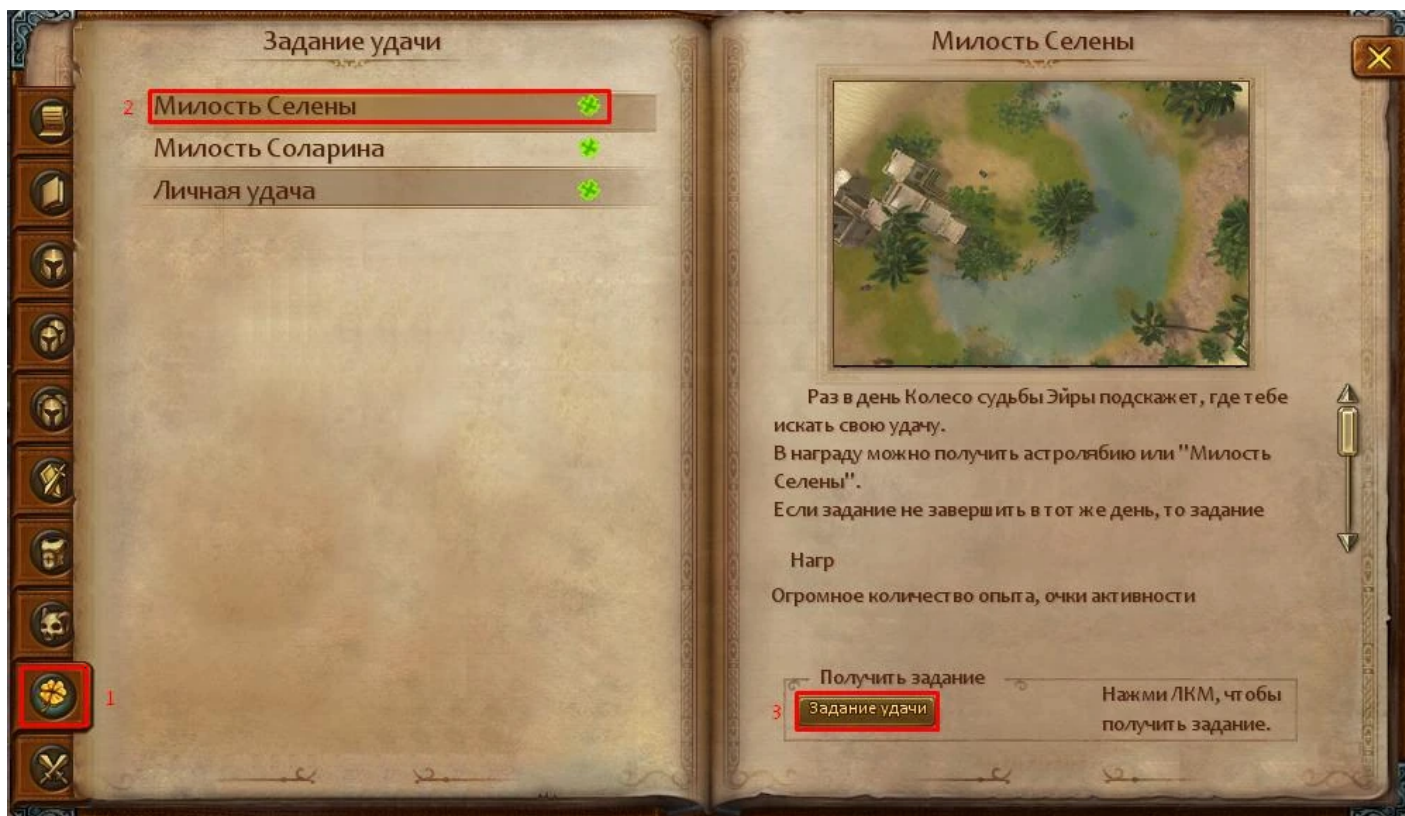



В мире Эйры каждый герой имеет возможность обратиться к **НПС Генри** и получить задания удачи и милости.

Ежедневно для выполнения доступны задания **"Милость Селены"**, **"Милость Соларина"** и **"Удача: Звезды благоволят"**.

Каждые сутки цели этих квестов меняются, но если вы взяли их до того, как на игровых часах вашего сервера время перешагнуло за полночь, то цель задания сама по себе не изменится, однако же выполнение данного задания милости или удачи будет зачтено уже за текущие сутки, а не за те, когда квест был взят.

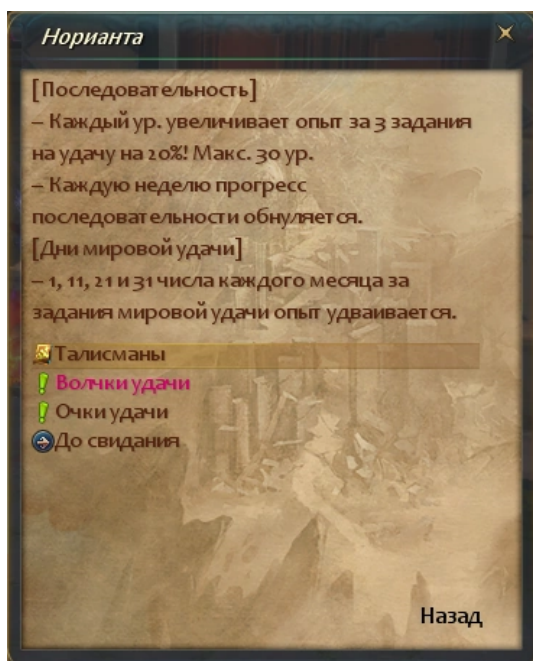
Каждое из выполненных заданий милости и удачи даст вам некоторое количество опыта, много нумий, 2 очка активности, 200 очков удачи по 4 очка заслуг и вклада в гильдию, а также пополнит фонд гильдии на 1 золотую монету. Каждый месяц 1, 11, 21 и 31 числа являются Днями мировой удачи и задания милости и удачи при выполнении дают удвоенное количество опыта.



Задания милости и удачи можно также получить через интерфейс "Расписание" (кнопка U) и там же можно изменить задание удачи с помощью [волчка удачи](#) .

Все задания милости и удачи можно выполнить заранее, то есть если по заданию милости или удачи будет требоваться пройти Лагерь рыцарей I, а вы его уже проходили до этого в течении этих суток, то квест будет считаться выполненным и его можно будет сразу сдавать.

## Поднятие уровня квестов милости и удачи



## Изменение последовательности заданий удачи и милости

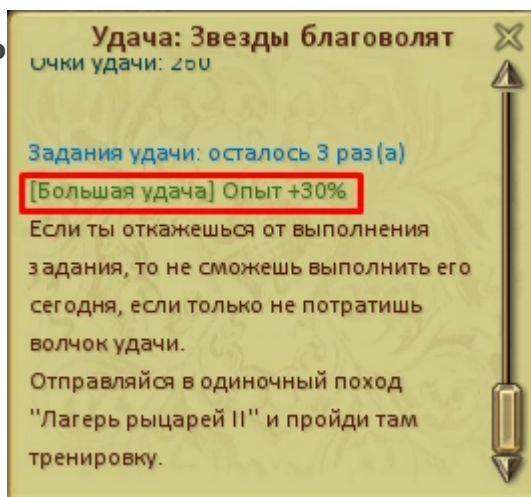
Чтобы задания удачи и милости давали еще больше опыта существует механизм поднятия их уровня, который будет отображаться в квадратных скобках слева от названия задания в окне списка заданий. Каждый уровень задания будет увеличивать получаемый вами при его выполнении опыт на 20%. Таким образом при поднятии уровня заданий до 30го уровня, который будет максимальным, количество получаемого опыта будет увеличено на 600% (вы получите в 7 раз больше очков опыта, чем за выполнение задания удачи или милости без уровня). Поднять уровень задания можно двумя способами:

### Используя волчки удачи

Когда активны задания мировой удачи и милости необходимо подойти к НПС Норианта и отдать ей волчки удачи. Каждые 2 волчка удачи поднимут уровень заданий на один. Таким образом чтобы поднять уровень заданий до 10го вам понадобится 20 волчков, а для поднятия до 30го вам понадобится 60 волчков. При поднятии уровня сами задания не меняются, а лишь увеличивается награда в виде опыта за них. Волчки удачи можно выменять у НПС Норианта на 218 очков удачи или купить в магазине Эйры.

получает задание "Большая удача". Количество получаемого опыта увеличится на 30%.

Испо



У НПС Норианта можно обменять 66 очков

удачи на попытку поднять уровень задания. Здесь шанс, что уровень задания поднимется, не 100%, как в случае с волчками удачи. Также при таком способе

можно получить задание особой милости, которое даст вам увеличенное количество опыта за его выполнение на 30, 60 или 100%. Однако не стоит забывать, что если вы получили задание с бонусом, то при следующей попытке увеличить уровень задания за очки удачи бонус может пропасть.

Выполнение задания большой удачи увеличит последовательность заданий на +5, а выполнение задания огромной удачи увеличит ее на +10. Каждую неделю уровень заданий обнуляется и его придется поднимать заново.

## Задания удачи

Используя волчки удачи можно изменять квест удачи неограниченное количество раз с шансом получить бонус при его выполнении в виде увеличенного количества очков опыта на 30%, 60% или 100%. При последующей смене задания бонус может пропасть. Ежедневно доступно 1 задания удачи, но если их не выполнять они накапливаются до 3 (количество доступных заданий удачи можно посмотреть в Расписании (U) в разделе заданий удачи).

Список возможных заданий для выполнения мировой удачи:

- [Лагерь рыцарей](#)
- [Тайны Хоссингера](#) (квест у Аскарона)
- [Письмо искателей приключений](#) (квест Орсино)
- [Догонялки с Эганом](#)
- [Передислокация](#)
- [Слава богорожденных](#) (Выполнить 10 заданий Генри "Жизнь Хоссингера")
- Использовать [Загадочный свиток](#)

## Задания милости

Задания милости нельзя менять как задание удачи. Их цель меняется системой раз в сутки. Если задание отменить не выполнив, то взять его можно будет повторно.

Список возможных заданий для выполнения Милости:

- Военные поставки
- [Лагерь рыцарей](#) 1-3
- Беги с Эганом ([Догонялки с эганом](#) )
- [Приказы веры](#) (Свитки охоты)
- [Секреты Повара](#)

- [Секреты Алхимии](#)
  - [Передислокация](#)
  - [Письмо авантюриста](#)
- 

[На сайт игры](#)

Image not found or type unknown