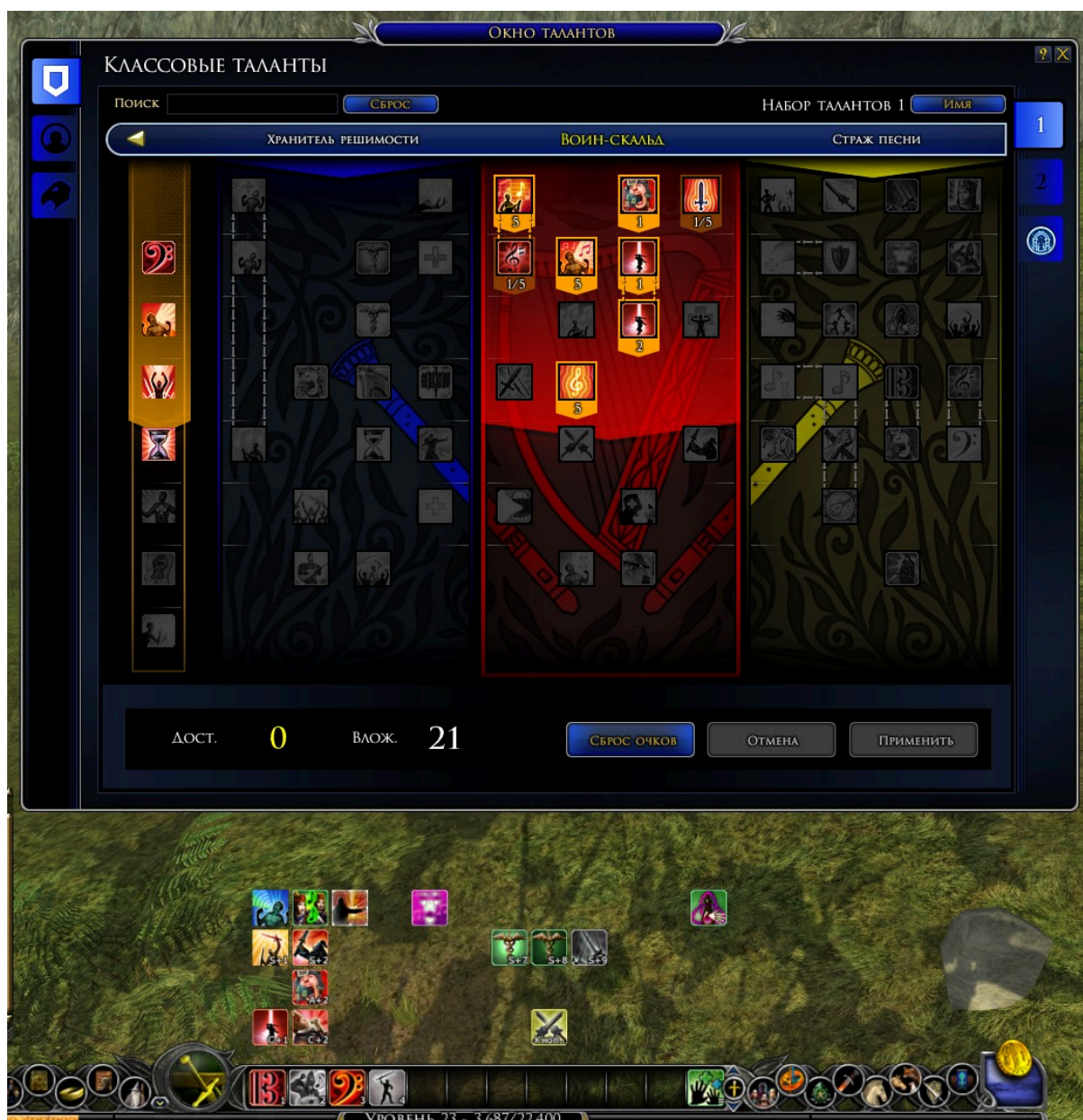
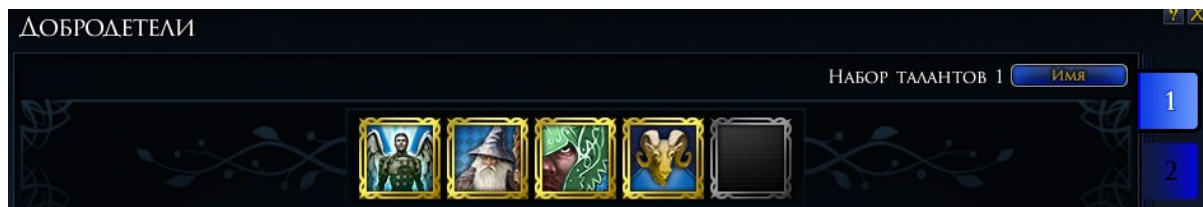


~100 марок в час соло для нюфагов. Алсо, быстрая прокачка до Пустошей.

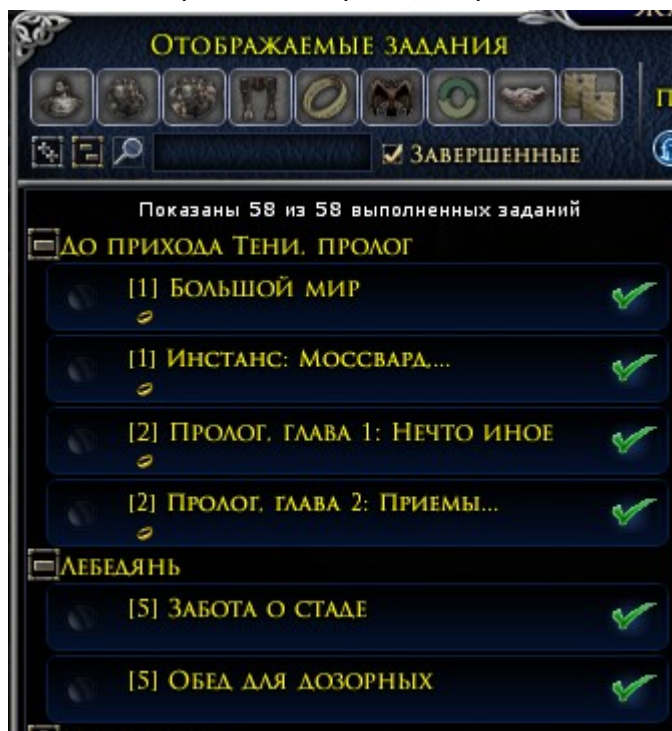
Хоббит(+20 марок за расовых пауков и волков) - менестрель(+15 марок классовых и менсу не нужен шмот вообще). Добродетели и билд для дробчева марок:



Поставь плагин тоогтар, там в оверлее координаты для деяшек.

## Пролог.

Если есть лишние бусты на опыт, то выбираешь быстрый “До прихода тени.” Там



включаешь, делаешь эти кв.

и в Шир.

За час под бустом берётся 12 лвл.

Если бустов нет, то пролог “Тени Ангмара,” а то уровня не хватит. Но в кузницу Моссварда придётся заехать за лошадью и всадником.

## 1.Шир.

Нужны первая часть кв в Шире и апнуть максимально уровень.

Едем в Занорки, там берём все квесты, тащим письма в Занорье. Привязываешься к путевому. Тут пока прятки делаешь, берёшь кв. в таверне, у Всяковня(открывает использование реповых айтемов) и к Доре в Переплетень.

Из коробки авторем квест. Рем квесты сдаёшь, открываешь рядом Южные поля.

Берёшь письма, пилишь в Переплетень, сдаёшь кв Доре(кур пусть сама собирает).

Дальше в Тукборо. Берёшь рец в библиотеке, кв. на медведей у Аделарда и на камни у Белко Барсукса. Открываешь Иву, делаешь рядом(33.5 69.9) кв. на защиту от медведей, открываешь Метельские подмостки. Берёшь у бабули в центре Тукборо кв на доставку внуку в Скэри.

Сдаёшь квесты в Тукборо, прыгаешь в Занорье, сдаёшь кв. там. Берёшь кв. к мэру в Бри у любого стража границ. Теперь в Эред Луин.

## 2. Эред Луин, север карты.

Во Вратах все кв снаружи(кроме доспехов Бруни и эпоса), шестерёнка внутри.

Открываешь Серебряную бездну.

Дальше в Ноглонд. Делаешь все кв. кроме долгих рысей с медведями.

Дальше в Гондамон. Там врубаешь свиток на двойное убийство на 6ч перед волками(его выгоднее купить по скидке/на аук, если нет в запасе. Окупается по времени.).

В Гондамоне делаешь все кв. кроме охотничьего домика и последнего у Гламира, попутно, во время беготни, открываешь Сторожевой шпиль, добиваешь крепкохватов и эндорвалов. Открываешь Обелиск и Порт Келедула. Маршрут квестов:

Гондамон/Гламир/Шпиль/Берси/Берлога/Гондамон/Гламир/Гондамон/Берлога/Келедул/Гондамон

Верхняя часть Эред Луина закрыта, вниз пока не надо. Едем в Бри.

### **3. Земли Бри 1.**

Тут от западной конюшни направо у Репейника(30.2 52.5) кв. к Листорезу на репу и потрогаем дунаданский герб. У стражников кв. “Не до прогулок” к Наркиссу, там же в Пони классовой сдаём. Едем к мэру, сдаём ширский кв.” из Ширы в бри,” к Листорезу(нужно 10 сокровищ могильников). Рядом у Ивелия берём “Охота в Хауд Ярхит,” может паучиха отреспится вовремя.

Пилим к Темновереску, тут делаем его ближние квесты и первый кв. гнома. Дальше к Сазрдану, тут берём кв. у мамки Торли и на заставе у Зелёного тракта, кроме последнего(долго туда бегать второй раз.). Деяшку на орков попутно добиваем. Далее вторая часть квестов Темновереска про горы добра. Их делаем и идём к Адсо. Все его квесты и 1 квест Шеппарда “Спрос и предложение.” Открываем попутно руины Холмогорья и добиваем деяшку на разбойников.

Едем сдаём остатки кв. Темновереску, берём квест в Андрат. Возвращаемся в Бри, слева от зап. ворот у Запескунс(29.4 52.3) и справа у Репейника берём квесты в Забытый приют. Дальше в развалины южной заставы сдаём квест, по пути можно кровопросцев первую часть деяшки побить, потом в Ост Баранор, там открываем памятник и едем сдавать кв. в Забытый приют, по пути в Комариных топях попинывая серпиц и кровопросцев. Добьём их потом.

### **4. Могильники.**

Делаем все начальные квесты(Лалию находим, но не водим) и “бежавшие на юг.” Попутно бьём баргестов(добивать можно в Южных Могильниках) и умертвий. Периодически забегаем в гробницу Тарадана(2 деяшки на пауков) и Хаутам(первая часть деяшки могильщик и пауки там тоже засчитываются). Дальше открываем 2 точки в Южных могильниках и пилим в Шир.

### **5. Шир 2.**

Едем к Волчьему логову бить волков и севернее слизней, там по кругу волки/слизни/волки/слизни. Дальше открываем Фруктовый сад Дичка, Праздничное дерево и в Барсуковины. Тут берём кв. на гоблинов у Понто Трубача и бьём гоблинов. Сдаём этот кв. и пилим в Скэри. В Скэри сдаём кв. “Корзинка для внука” и берём на пауков у Лили. Бьём пауков. Дальше едем в Бродни открывать Замостьинскую стену(тут можно волков добить недобитых) и Поля Лужеступа. Дальше в Забрению доделать кв. “Не до прогулок,” потом возвращаемся в Шир, открываем Затонную башню и Бобовую полянку. Дальше Йельский холм(цикады), Тесные

холмы(разбойники), Старая ферма Одо(разбойники), и обратно добивать разбойников и цикад(они как раз отреспятся). Шир закрыт.

## **6.Эред Луин, юг и центр карты**

Едем в Келондим, оттуда в Нен Хилит добивать волков. Дальше по руинам: Там Гелайр/Виноградник/Дол Рингвест. Дальше в Рат Тераг добиваем гоблинов и пауков (24.8 96.0), исследуем этот самый Рат Тераг. Остается сдать кв. во Вратах Торина и Эред Луин закрыт полностью.

## **7.Земли Бри 2**

Едем в Овражки. Тут сначала метнёмся в Арчет открыть Павильон, Логово и пощупать Захоронение. Обратно в Овражки. Тут берём все квесты + квесты в лагере лесорубов. Едем в Четвуд их делать. Там же открываем Ставку и Руины Залесья. Возвращаемся, сдаём все кв.(повторно кв в Четвуд не нужны) и едем в Пристенки к Лоло. У него кв на котомку и рядом откроем Древнюю надпись. Остается сдать кв."Не до прогулок" Наркису в Пони, добить серпиц и кровопросцев в Комариных топях, там же открыть болотную Заставу и Гоблинорье. Дальше собираем цветы в Вековечном, исследуем его и по пути бьём гворнов. Бри закрыто.

### **Прим.**

Не обязательно делать всё сразу, фолик на удвоение не тикает, если из игры выйти. В Бри лучше идти на 15, чтоб кв все взять. Но 15 можно добрать на кв Темновереска и Адсо, а потом идти к Саэрдану. Вообще, лучше один раз без свитков пробежать и посмотреть, в каком порядке и за какое время проходишь. На фестах(или аук) собери карты на деяния картограф Эриадора и Мории. +20 марок за 3 мин. Набитые ресы учёного, шкуры и камушки на аук, там всегда есть спрос. Фармить лучше не в прайм сервера.