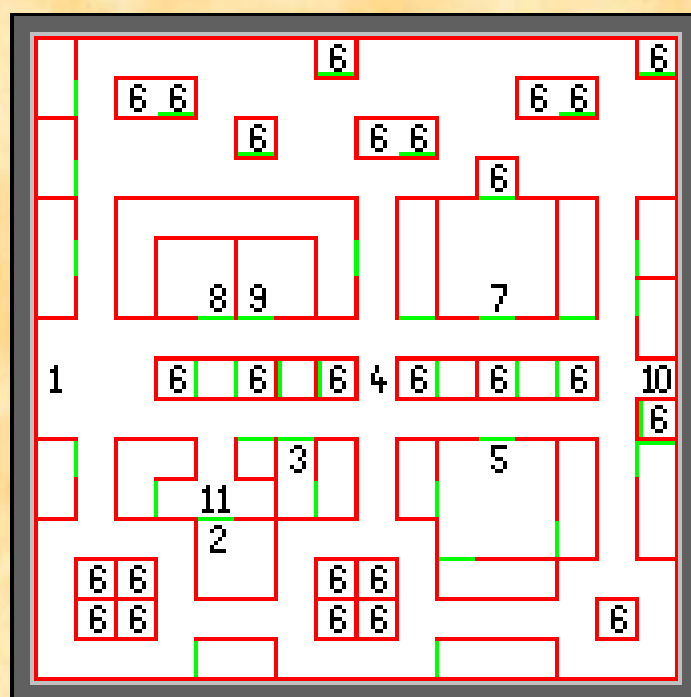


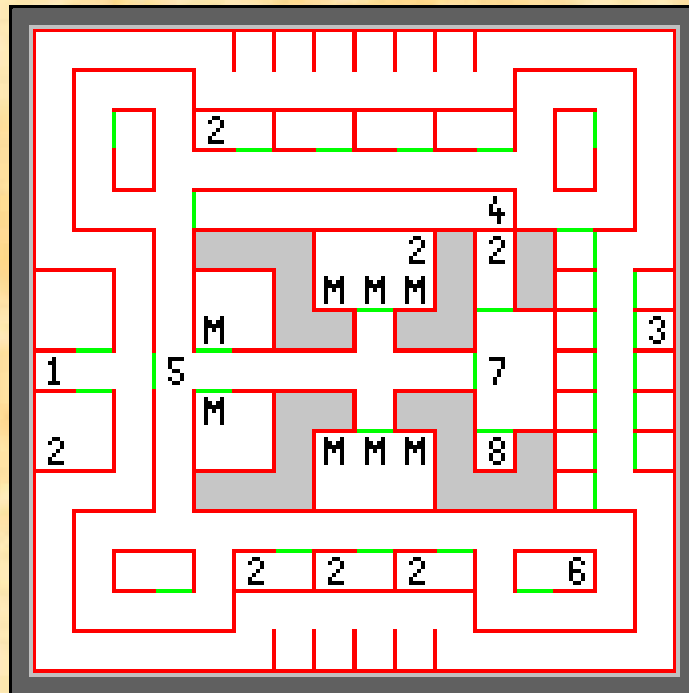


## Ville de Erliquin



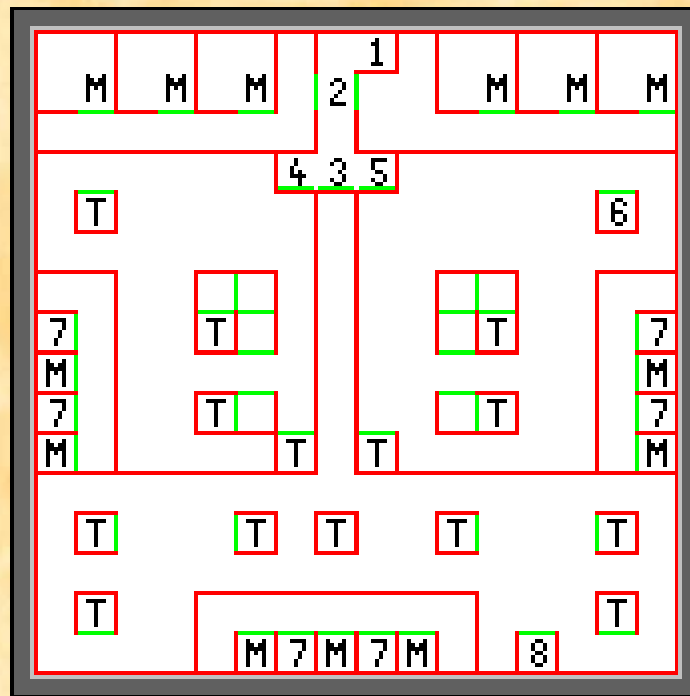
- 1) Portes de la ville, vous mène vers "Overland - Zone B-1" position 1.
- 2) **Agar.** (quêtes 1 et 2)
- 3) 5 Star Foods.
- 4) Vous êtes téléportés vers une destination au hasard sur Erliquin..
- 5) Temple Gauche.
- 6) Trésors de la Ville.
- 7) Superior Training.
- 8) Current Trends Ironwork.
- 9) Tavern of Tall Tales.
- 10) Entrée du donjon "Erliquin Dungeon" position 1.
- 11) L'auberge de Erliquin.

## Castle Blackridge South



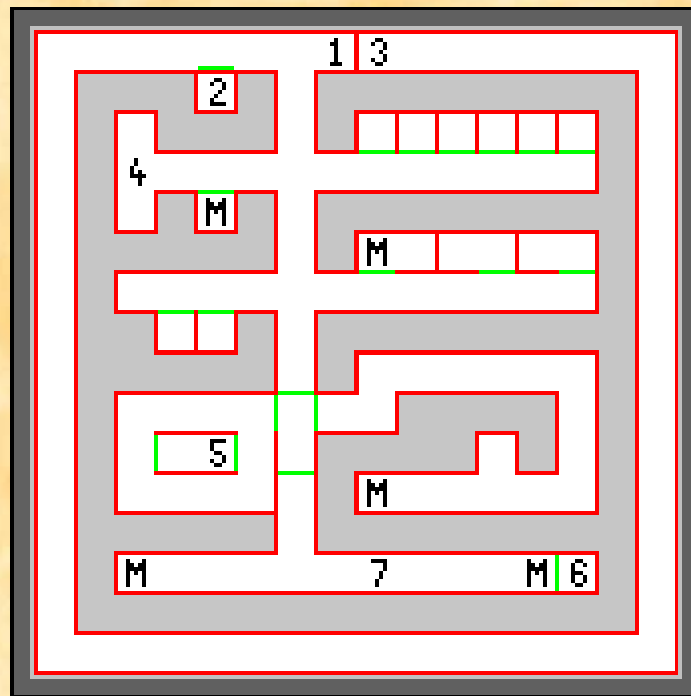
- 1) Vous mène vers "Overland - Zone B-1" position 2.
- 2) Alarme !.
- 3) Gravé dans l'Argent: IACI9;-2;0NU--G,NOT2
- 4) Vous vous retrouvez sur "Overland – Zone B-1", dans la "Quivering Forest", près de la position 2, juste derrière le château.
- 5) Les Gardes s'écrient "*No merchants pass! Begone peasants!*". Vous serez repoussé tant que vous ne posséderez pas le "Merchants Pass" que vous trouverez dans "Overland – Zone C-1" position 1.
- 4) Une mystérieuse silhouette masquée se tient dans un coin.(quête 37).
- 7) **Lord Hacker**. (quêtes 22 et 29).
- 8) The Pit of Peril. Vous êtes téléportés au "Castle Dragadune, level 4"
- M) Monstres.

## Castle Dragadune Level 4



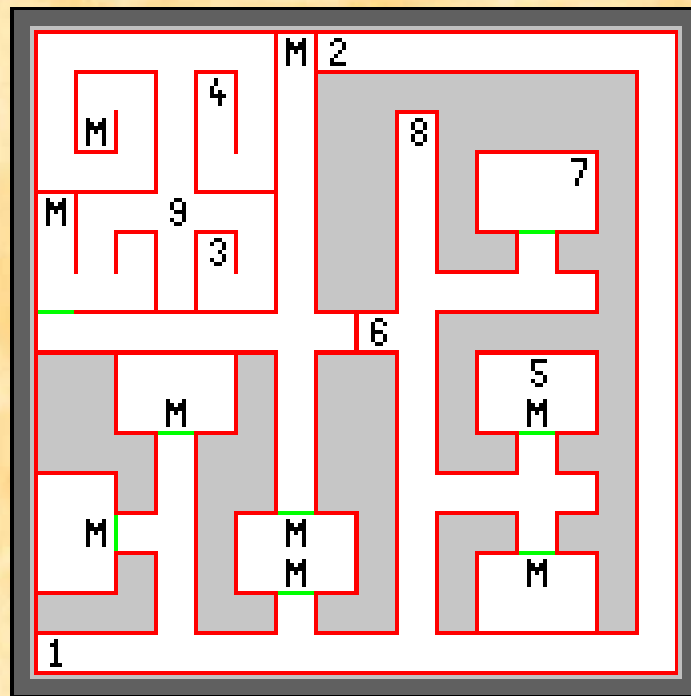
- 1) Escaliers vers "Castle Dragadune Level 3" position 3.
  - 2) Sur le mur gauche il y a une peinture de boîte, sur le mur Est il y a une peinture de rideau.
  - 3) "Door number 2".
  - 4) "Door number 1".
  - 5) "Door number 3".
  - 6) Gravé dans l'Or : SCOOP:-THE-DISCOVERIES-YOUR-TO-RETURN-THE-YOUR-FOR-DREAMS-IS
  - 7) Un Gong qui vous téléporte aléatoirement.
  - 8) "The Clerics of the South" vous dit : "*Hear the three tones and return*" (quête 33).
- T) Téléporteur aléatoire.  
M) Monstres.

### Castle Dragadune Level 3



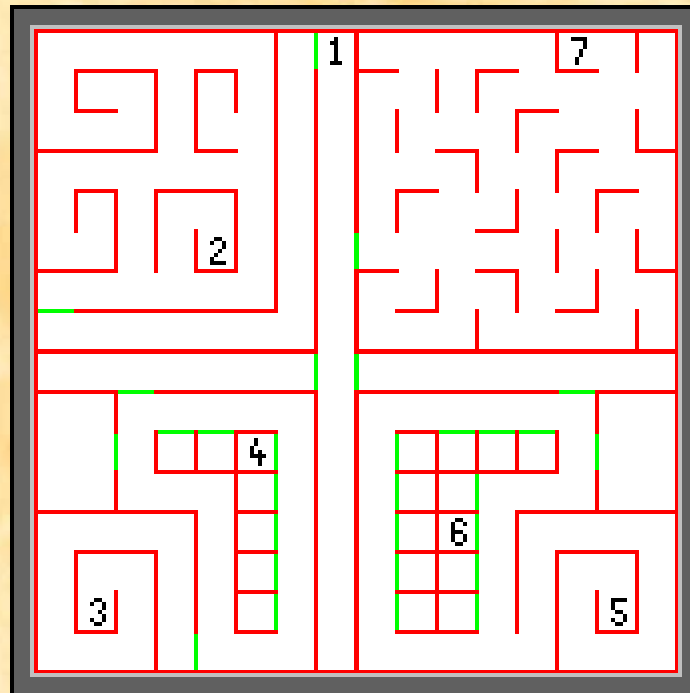
- 1) Escalier vers "Castle Dragadune Level 2" position 2.
  - 2) Escalier vers "Castle Dragadune Level 2" position 4.
  - 3) Escalier vers "Castle Dragadune Level 4" position 1.
  - 4) La pièce est peinte en noir et blanc
  - 5) Le sol tremble.
  - 6) "*Clerics of the South just below - Corak*".
  - 7) Passer ici déplace une partie du carré Est.
- M)** Monstres.

## Castle Dragadune Level 2



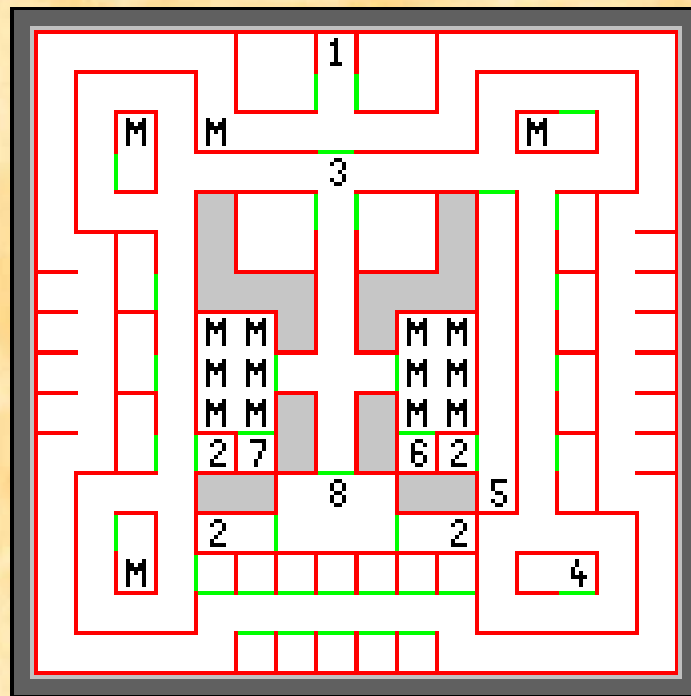
- 1) Un passage souterrain vers le donjon "Dusk Dungeon" position 14.
  - 2) Escaliers vers "Castle Dragadune Level 3" position 1.
  - 3) Escaliers vers "Castle Dragadune Level 1" position 2.
  - 4) Escaliers vers "Castle Dragadune Level 3" position 2.
  - 5) La pièce est peinte en noir et blanc.
  - 6) Gravé dans la pierre "28 days out. No food, low on supplies. We fear the worst yet we continue - Corak".
  - 7) Gravé dans l'Or: THE-ARE-QUESTS,-INCREASES-IDENTIFY-APPLY.-LOCATIONS,-END-ATTAINED-MY-SEQUEL
  - 8) Un message peint en noir et blanc: "The last part is the first."
  - 9) Les murs rougeoient sinistrement
- M) Monstres.

## Castle Dragadune Level 1



- 1) Sortie vers "Overland - Zone E-1" position 2.
  - 2) Escalier vers "Castle Dragadune Level 2" position 3.
  - 3) The Green Clover accorde +4 en Chance à ceux qui le méritent (quête 33).
  - 4) Trivia lit un message: "*I be me.*"
  - 5) Une creature mutante est enchaînée au sol (quête 37).
  - 6) Gravé dans l'Argent : TSTST,E1,D-DS15A1DRH
  - 7) "The Fabled Fountain of Dragadune" converti votre or en expérience. (quête 19)
- M) Monstres.**

## Castle Blackridge North

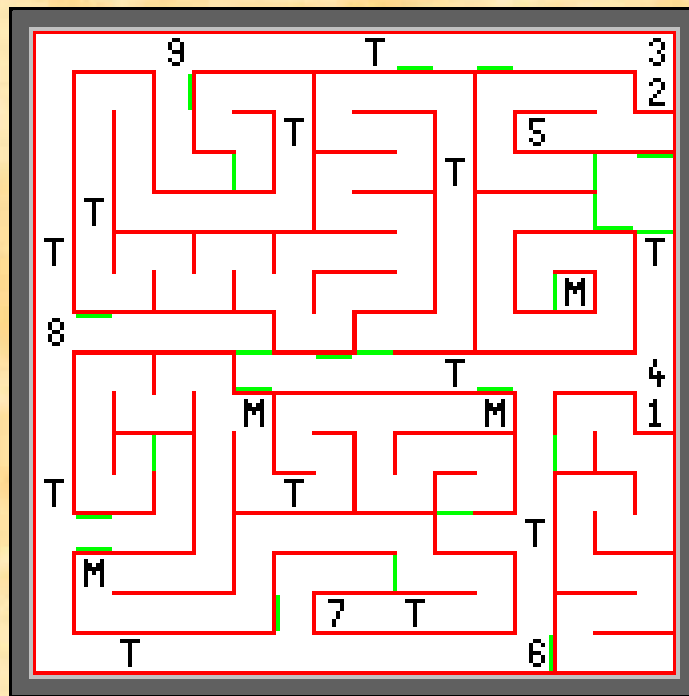


- 1) Sorite vers "Overland - Zone B-1" position 3.
  - 2) Alarme !.
  - 3) Les Gardes s'écrient "*No merchants pass! Begone peasants!*". Vous serez repoussé tant que vous ne posséderez pas le "Merchants Pass" que vous trouverez dans "Overland - Zone C-1" position 1.
  - 4) Un home à l'agonie. (quête 37).
  - 5) Vous vous retrouvez sur "Overland - Zone B-1", dans la "Quivering Forest", près de la position 3, juste derrière le château.
  - 6) Gravé dans l'Argent: ATIS-19-31UD54AEUPII
  - 7) Trésor.
  - 8) **Lord Inspectron.** (quêtes 15 et 21).
- M)** Monstres.



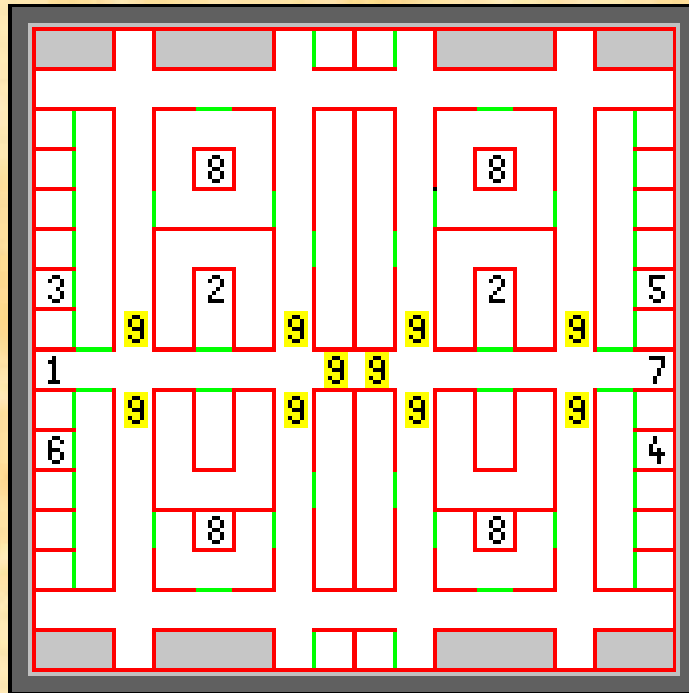


## The Ancient Wizard Lair Level 2



- 1) Escaliers vers "The Ancient Wizard Lair Level 1" position 2.
  - 2) Escaliers vers "The Ancient Wizard Lair Level 1" position 5.
  - 3) Une tête en Pierre dit: *"Okrim is watching. He studies your weaknesses."*
  - 4) Un message dit: *"The Labyrinth of Lazeruth... Few have entered, none have returned!"*
  - 5) Gravé dans l'Or: OF-BE-HAS-TRUE-KNOWLEDGE-PLANE-A-LEVEL-TO-REALITY-IT
  - 6) Une tête de pierre dit *"I see all, hear all, know nothing..."*
  - 7) La pièce est peinte en noir et blanc
  - 8) Une tête de pierre dit: *"My brain hurts!"*
  - 9) Une tête de pierre dit: *"I would pay highly for a greenhanded, pearlencrusted Abelnuski."*
- T) Téléporteur aléatoire  
M) Monstres.

## Erliquin Dungeon



- 1) Retour vers la ville de "Erliquin", position 10.
  - 2) Entrer le code d'accès YICU2ME3, pour ouvrir l'entrée du donjon "Dusk Dungeon", position 10
  - 3) Il y a des monstres ici.
  - 4) Si vous marchez ici vous serez téléporté à la position 3.
  - 5) Si vous marchez ici vous serez téléporté à la position 6.
  - 6) Il y a des monstres ici.
  - 7) Sortie vers "Overland – Zone B-1", position 7.
  - 8) Trésor.
  - 9) Des champs électrique qui vous repoussent si vous n'avez pas entré le code en 2.
- M)** Monstres.