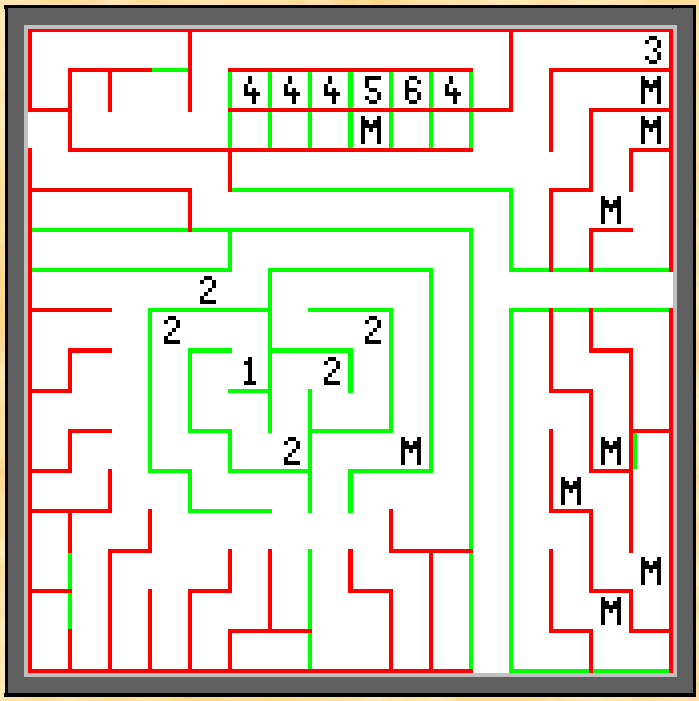
Overland - Zone C-1



1) Il y a un “Merchants Pass“.
2) Un trésor et son gardien
3) Il y a le “Ruby Whistle“
4) Empoisonne le buveur
5) Donne temporairement au buveur une compétence en magie de 50.
6) Donne temporairement au buveur le pouvoir d’utiliser tous les sorts de sa classe.
M) Monstres.