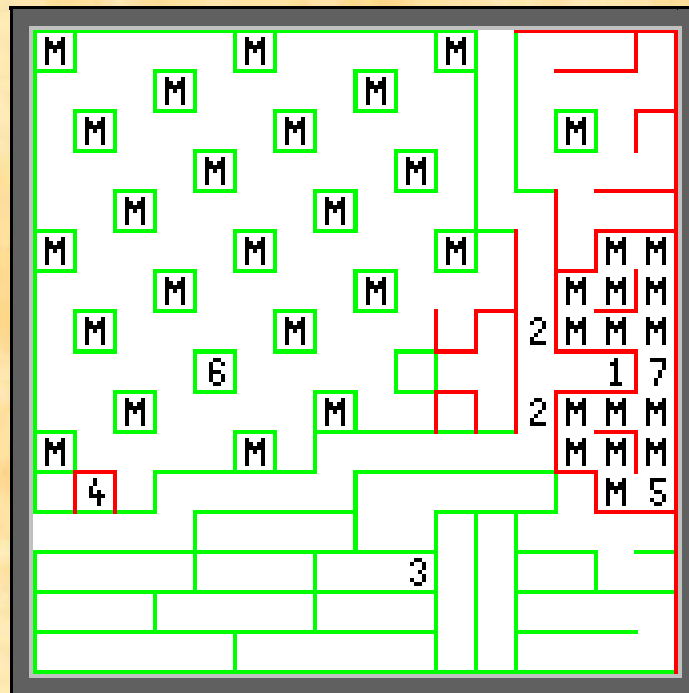
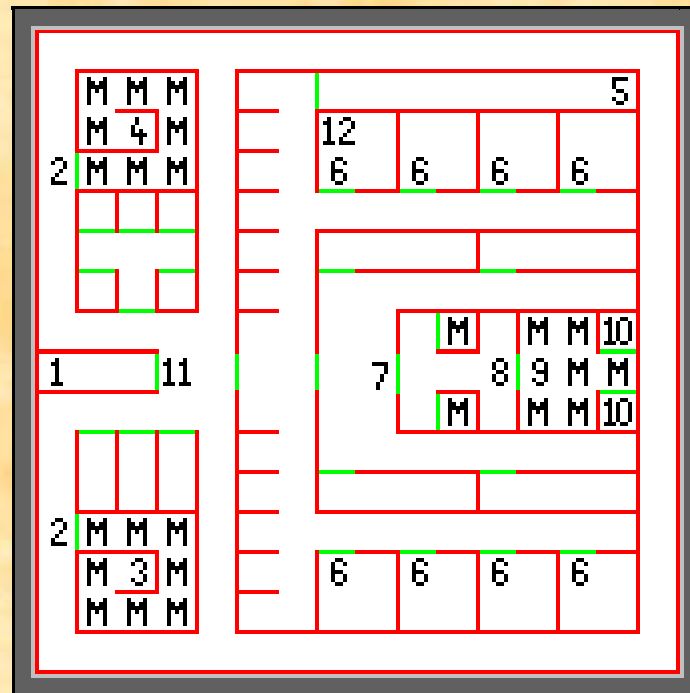


Overland - Zone E-3



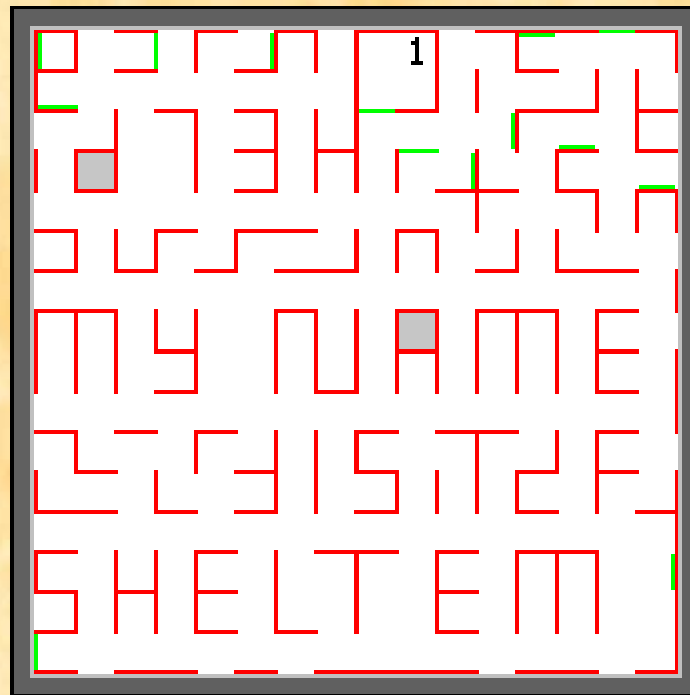
- 1) Entrée du donjon "Castle Alamar", position 1.
 - 2) Vous avez besoin du mot de passe situé en position 3.
 - 3) **Heratio Harper** vous donne le mot de passe pour la position 2.
 - 4) **Diamond Door.** Entrée du "Astral Plane", position 1. Vous avez besoin de la "Diamond Key".
 - 5) Repos possible.
 - 6) Vous atterrissez ici après avoir été éjecté à la catapulte de "Castle Alamar", position 4.
 - 7) Vous atterrissez ici après votre chute dans le "Castle Alamar", position 5.
- M)** Monstres.

Castle Alamar



- 1) Sortie vers "Overland – Zone E-3" position 1.
- 2) Un cri étouffé.
- 3) Une cage
- 4) Une catapulte vous éjecte vers "Overland – Zone E-3" position 6.
- 5) Vous tombez vers "Overland – Zone E-3" position 7.
- 6) Pièges
- 7) Vous ne passerez qu'avec le "Kings Pass".
- 8) **Throne Room.**
- 9) **King Alamar.** Si vous n'avez pas fini la quête 5 il vous donne la quête 30. Quand vous réalisez la quête 5 utilisez le "The Eye of Goros" pour confondre l'imposteur, il dira : "*You discovered my true identity! Into the Soul Maze you go...*". Vous êtes téléportés au donjon "Soul Maze" et allez devoir vous échapper (quête 6). Une fois la quête 6 effectuée le vrai Roi Alamar reprend sa place et dit: "*My saviours, You`re always welcome here! You shall find the Inner Sanctum... Live long and prosper!*"
- 10) Trésor.
- 11) Les Gardent crient : "*No merchants pass! Begone peasants!*" vous serez repoussé tant que vous n'aurez pas un "Merchants Pass".
- 12) Gravé dans l'Argent : OEI/:1-33-1EK5;D-ET,
M) Monstres.

The Soul Maze



1) Vous êtes emprisonné dans le labyrinthe. Trouvez qui se cache derrière l'identité d'Alamar puis revenez au début de labyrinthe pour finir la quête 6. Le message suivant apparaîtra : *"Agent Orango Seventeen reporting: Imposter XX21A7-3 voided! Starphase 5281.6 at 120-VARN-161 Pod #41. You are now rank 1 and eligible for transfer. Find the Inner Sanctum for new assignment."* .

Puis vous êtes téléportés à l'Etable de "Sorpigal".
Vous démarrez la quête 7.