

Might & Magic I – Quêtes Principales

Quête 1 – Rapporter le “Vellum Scroll” à Agar.

Dans le "Sorpigal Dungeon", position 2, un homme masqué vous demande un service.
Si vous acceptez il vous demande d'apporter le "Vellum Scroll" au sorcier Agar à "Erliquin", position 2.
Gain : 1000 EXP pour chaque aventurier et quête 2.

Quête 2 - Rapporter le “Vellum Scroll” à Telgoran.

Agar vous demande d'apporter le "Vellum Scroll" à Telgoran dans la ville de "Dusk", position 9.
Gain : 2500 EXP pour chaque aventurier, 1000 Or et quête 3.

Quête 3 – Retrouver les frères de Telgoran et la “Gold Key”.

Telgoran vous demande de rechercher ses frères disparus Zam et Zom.
Zam est à "Portsmith", position 10. Zom est à "Algary", position 13.
A la position 3 de la carte vous trouvez le "Ruby Whistle", 2000 Or et une note:

"The Stronghold lies at B-3, 14-2. Blow twice to enter."

Ceci fait référence au donjon "Stronghold in the Enchanted Forest" à "Overland – Zone B-3", position 4.
Lorsque vous vous y rendez vous trouvez un piédestal avec un petit chien en sable posé dessus.
Cherchez dans les environs et si vous avez fait la quête 3 vous trouverez la "Gold Key"
Gain : 10000 EXP pour chaque aventurier, "Gold Key"

Quête 4 – Trouver "King Alamar".

Le vrai Roi est prisonnier à "The Fabled Castle Doom", position 24.
La seule façon d'entrer est de passer par "Overland – Zone A-1" position 1 et de marcher jusqu'au "Castle Doom", position 2. Sautez par dessus les positions 17, 19 et 21 dans "The Fabled Castle Doom".
Gain : "Eye of Goros" et quête 5.

Quête 5 - Confront the imposter.

Le vrai Roi Alamar vous donne de dénoncer le traître qui a pris sa place à "Castle Alamar", position 9.
Pour entrer dans le "Castle Alamar" à "Overland – Zone E-3", position 1, vous devez avoir le mot de passe donné à "Overland – Zone E-3", positions 2 et 3, et avoir un "Merchant's Pass" que vous pouvez trouver à "Overland - Zone C1", position 1. Vous pouvez également vous téléporter depuis le donjon "The Caves at the Korin Bluffs", position 21. Enfin peu importe comment vous entrez, vous aurez besoin du "King's Pass" que vous trouverez en "Overland - Zone A-2", position 1, pour entrer dans la salle du trône.
Une fois que vous aurez dénoncé l'imposteur avec l'"Eye of Goros", il vous envoie dans le donjon "Soul Maze".

Quête 6 – S'échapper du “Soul Maze”

La seule façon de sortir du donjon "Soul Maze", est de trouver le nom de l'imposteur.
Si vous regardez la carte du donjon vous lirez : "My name is Sheltem".
Dites "Sheltem" en position 1 pour vous échapper et recevoir la quête 7.

Quête 7 – Trouver le Sanctuaire Intérieur.

Le temple est situé dans le "Astral Plane", position 8.
Préparez-vous, lancez un sort "Astral Spell". Vous pouvez également entrer via la "Diamond Door" à "Overland - Zone E-3", position 4, mais vous aurez besoin de la "Diamond Key" se trouvant à "Overland – Zone B-2", position 4. Tant que vous êtes là récupérez la "Key Card" pour le "Volcano", position 7. Le "Volcano" est situé à "Overland – Zone C-4", position 1. Pour entrer dans le "Volcano", vous aurez besoin de la "Coral Key" que vous trouverez à "Overland - Zone A-4", position 2. La "Key Card" ouvre la porte de la position 7 dans le "Astral Plane", mais seulement après que vous ayez visité les positions 2 et 6. A chaque fois vous serez renvoyé à l'étable de "Sorpigal", vous devrez donc entrer six fois pour trouver le "Inner Sanctum" et gagner la partie.

Might & Magic I – Quêtes de Promotion

Lord Ironfist

Quête 8 – Trouver “Stronghold” à “Raven`s Wood”.

Lord Ironfist position 7 du “[Castle White Wolf](#)” à “[Overland – Zone B-3](#)”, position 3, vous demande de trouver le “[Warrior`s Stronghold](#)” à “[Ravens Wood](#)” dans le secteur de “[Overland – Zone B-2](#)”, position 1.

Gain : 1000 EXP pour chaque aventurier et quête 9.

Quête 9 – trouver “Lord Kilburn”.

Lord Ironfist position 7 du “[Castle White Wolf](#)” à “[Overland – Zone B-3](#)”, position 3, vous demande de trouver “[Lord Kilburn](#)”. Il se trouve à “[Overland – Zone C-3](#)”, position 1.

Gain : 2000 EXP pour chaque aventurier et quête 10.

Quête 10 – Découvrir le secret de “Portsmith”.

Lord Ironfist position 7 du “[Castle White Wolf](#)” à “[Overland – Zone B-3](#)”, position 3, vous demande de trouver le secret de “[Portsmith](#)”. Il se trouve à “[Succubus Queen](#)”, caché à la position 11.

Gain : 3000 EXP pour chaque aventurier et quête 11.

Quête 11 – Découvrir la caverne secrete des Pirates.

Lord Ironfist position 7 du “[Castle White Wolf](#)” à “[Overland – Zone B-3](#)”, position 3, vous demande de trouver la “[Pirates Secret Cove](#)” située à “[Overland – Zone A-2](#)”, position 3. Vous ne pourrez la trouver que si vous possédez les “[Pirates Maps A & B](#)” (“[Overland – Zone C-3](#)”, position 2).

Gain : 4000 EXP pour chaque aventurier et quête 12.

Quête 12 - Find the shipwreck of the Jolly Raven.

Lord Ironfist position 7 du “[Castle White Wolf](#)” à “[Overland – Zone B-3](#)”, position 3, vous demande de trouver le bateau échoué le “[Jolly Raven](#)” situé à “[Overland - Zone C-4](#)”, position 4.

Gain : 6000 EXP pour chaque aventurier et quête 13.

Quête 13 – Détruire le “Pirate Ghost Ship”.

Lord Ironfist position 7 du “[Castle White Wolf](#)” à “[Overland – Zone B-3](#)”, position 3, vous demande de détruire le “[Pirate Ghost Ship](#)” situé à “[Overland - Zone B-4](#)”, position 1.

Gain : 8000 EXP pour chaque aventurier et quête 14.

Quête 14 – Battre “Stronghold” à “Ravens Wood”.

Lord Ironfist position 7 du “[Castle White Wolf](#)” à “[Overland – Zone B-3](#)”, position 3, vous demande de tuer Raven, Lord Archer dans le donjon “[The Warrior`s Stronghold, level 2](#)”, position 10.

Gain : 10 000 EXP pour chaque aventurier et quête 8 (de nouveau).

Lord Inspectron

Quête 15 – Trouver les “Ancient Ruins” à “Quivering Forest”.

Lord Inspectron, position 8 dans le “[Castle Blackridge North](#)” à “[Overland - Zone B-1](#)”, position 3, vous demande de trouver l’[Ancient Wizard Lair](#)” à “[Quivering Forest](#)” située à “[Overland - Zone B-1](#)”, position 4.

Gain : 1000 EXP pour chaque aventurier et quête 16.

Quête 16 - Visit Blithes Peak and report.

Lord Inspectron, position 8 dans le “[Castle Blackridge North](#)” à “[Overland - Zone B-1](#)”, position 3, vous demande de vous rendre à “[Blithes Peak](#)” dans “[Overland - Zone B-3](#)”, position 6.

Gain : 2000 EXP pour chaque aventurier et quête 17.

Quête 17 – Trouver du “Cactus Nectar”.

Lord Inspectron, position 8 dans le “[Castle Blackridge North](#)” à “[Overland - Zone B-1](#)”, position 3, vous demande de lui rapporter du “[Cactus Nectar](#)” que vous trouverez à “[Overland - Zone D-1](#)”, position 3.

Gain : 3000 EXP pour chaque aventurier et quête 18.

Quête 18 - Find the Shrine of Okzar.

Lord Inspectron, position 8 dans le "Castle Blackridge North" à "Overland - Zone B-1", position 3, vous demande de trouver le "Shrine of Okzar" dans le donjon "Dusk Dungeon", position 13.

Gain : 4000 EXP pour chaque aventurier et quête 19.

Quête 19 - Find the Fabled Fountain of Dragadune.

Lord Inspectron, position 8 dans le "Castle Blackridge North" à "Overland - Zone B-1", position 3, vous demande de trouver la "Fabled Fountain of Dragadune" située dans le donjon "Ruins of Castle Dragadune, level 1", position 7.

Gain : 6000 EXP pour chaque aventurier et quête 20.

Quête 20 - Solve the Riddle of the Ruby.

Lord Inspectron, position 8 dans le "Castle Blackridge North" à "Overland - Zone B-1", position 3, vous demande de trouver le "Riddle of the Ruby". Il vous faut le "Ruby Whistle" trouvé à "Overland - Zone C-1", position 3.

Gain : 8000 EXP pour chaque aventurier et quête 21.

Quête 21 - Battre "Stronghold" à "Enchanted Forest".

Lord Inspectron, position 8 dans le "Castle Blackridge North" à "Overland - Zone B-1", position 3, vous demande de vous rendre dans le donjon "Stronghold in the Enchanted Forest, level 2", position 5 et de battre le "Gray Minotaur".

Gain : 10 000 EXP pour chaque aventurier et quête 8 (de nouveau).

Lord Hacker**Quête 22 – Rappporter "Garlic" à Lord Hacker.**

Lord Hacker, position 7 dans le donjon "Castle Blackridge South" à "Overland - Zone B-1", position 2, vous demande de lui ramener "Garlic".

Gain : 1000 EXP pour chaque aventurier et quête 23.

Quête 23 - Rappporter "Wolfsbane" à Lord Hacker.

Lord Hacker, position 7 dans le donjon "Castle Blackridge South" à "Overland - Zone B-1", position 2, vous demande de lui ramener "Wolfsbane".

Gain : 2000 EXP pour chaque aventurier et quête 24.

Quête 24 - Rappporter "Belladonna" à Lord Hacker.

Lord Hacker, position 7 dans le donjon "Castle Blackridge South" à "Overland - Zone B-1", position 2, vous demande de lui ramener "Belladonna".

Gain : 3000 EXP pour chaque aventurier et quête 25.

Quête 25 - Rappporter la tête de "Medusa" à Lord Hacker.

Lord Hacker, position 7 dans le donjon "Castle Blackridge South" à "Overland - Zone B-1", position 2, vous demande de lui ramener la "Medusa Head" du donjon "Medusa Lair", position 4, à "Overland - Zone B-2", position 2.

Gain : 4000 EXP pour chaque aventurier et quête 26.

Quête 26 - Rappporter le "Eye of a Wyvern" à Lord Hacker.

Lord Hacker, position 7 dans le donjon "Castle Blackridge South" à "Overland - Zone B-1", position 2, vous demande de lui ramener le "Wyvern's Eye" que vous trouverez à "Overland - Zone C-3", position 3.

Gain : 6000 EXP pour chaque aventurier et quête 27.

Quête 27 - Rappporter une "Dragon's Tooth" à Lord Hacker.

Lord Hacker, position 7 dans le donjon "Castle Blackridge South" à "Overland - Zone B-1", position 2, vous demande de lui ramener une "Dragon's Tooth" que vous trouverez sur un Dragon Rouge dans la « Dragon Pass » à "Overland - Zone A-2", position 2.

Gain : 8000 EXP pour chaque aventurier et quête 28.

Quête 29 - Rappporter une "Ring of Okrim" à Lord Hacker.

Lord Hacker, position 7 dans le donjon "Castle Blackridge South" à "Overland - Zone B-1", position 2, vous

demande de lui ramener le "Ring of Okrim". Vous devrez le prendre au magicien "Okrim" dans le donjon "[Ancient Wizard Lair level 1](#)", position 3, à "[Overland - Zone B-1](#)", position 4.
Gain : 10 000 EXP pour chaque aventurier. Ne lui parlez plus !

Lord Alamar

Quête 30 – Trouver la "Crypt of Carmenca".

Le faux Lord Alamar sur le trône du "[Castle Alamar](#)", position 9 à "[Overland - Zone E-3](#)", position 1, vous demande de trouver la "Crypt of Carmenca". C'est un leurre la crypte n'existe pas, Alamar souhaite juste vous éloigner le seul moyen de finir cette quête est de lancer le sort "[Remove Quête](#)"

Might & Magic I – Quêtes Secondaires

Quête 31 – Grimper aux arbres.

Arenko Guire, à "[Overland - Zone D-3](#)", position 2 vous donnera une récompense si vous grimpez à tous les arbres marqués d'un 'T' à "[Overland - Zone D-3](#)".

Gain : vous avez le choix entre de l'Or, des Gemmes, ou un objet.

Quête 32 – Résoudre l'énigme du "Magic Square".

A "[Overland - Zone D-3](#)", position 1, il y a une caverne appelée "[Magic Square](#)".

Gain : +2 points d'Intelligence, 20 Gemmes, 200 Or et 2000 EXP.

Quête 33 – Soyez promu respectables.

Les Clercs du Sud sont situés au dernier niveau du donjon "[Castle Dragadune](#)", position 8.

Allez les voir et trouvez le "Brass Gongs", position 7, et raportez le leur avant d'avoir entendu le dernier echo du Gong.

Gain : vous êtes devenus respectables.

Quête 34 – L'île de Trivia.

A "[Overland - Zone B-4](#)", position 2, vous trouverez l'île de Trivia.

Vous pouvez jouer avec Trivia pour une participation de 500 Or, ou en passant par la position 8 pour une "free Trivia chance".

Gain : Trivia vous pose cinq questions et vous récompense de 50 Gemmes pour chaque bonne réponse.

Quête 35 – Aider Og.

Cherchez les salles peintes en noir et blanc dans le niveau 4 du donjon "[The Fabled Building of Gold](#)", position 6, et dans le donjon "[Ancient Wizard Lair level 1](#)", position 4, pour trouver les "Black and White Queen Idols" ("B Queen Idol" et "W Queen Idol")

Rapportez-les à "Blind Seer Og", position 4 de "[Overland - Zone D-4](#)". Il vous demandera : "Queen to queens level 3", vous répondrez : "Queen to Kings level 1".

Gain : 25 000 EXP pour chaque aventurier.

Quête 36 – La Roue de la Fortune.

Position 1 à "[Overland - Zone A-3](#)", vous trouverez le "Game of Luck". Tournez la Roue pour gagner divers bonus. Vous ne gagnerez rien tant que vous n'aurez pas battu les quatre "Great Beasts".

"The Great Sea Beast" est à "[Overland - Zone A-3](#)", position 2

"The Dark Rider" est à "[Overland - Zone A-1](#)", position 4

"The Gargantuan Scorpion" est à "[Overland - Zone D-1](#)", position 1.

"The Great Winged Beast" est à "[Overland - Zone D-4](#)", position 2.

Quête 37 – Le Jour du Jugement.

Dans le donjon "[Caves in the Korin Bluffs](#)", position 17, à "[Overland - Zone B-3](#)", position 2, le sorcier "Ranalou" vous laissera utiliser son téléporteur pour aller vers les six châteaux. Dans chaque château vous trouverez un prisonnier que vous pouvez choisir de libérer. Votre attitude face à chaque prisonnier et votre alignement détermineront comment chaque aventurier sera jugé par la "Giant Statue with the Scale of Judgement", position 3 à "[Overland - Zone E-1](#)".