

Emerald Isle

La Région (0)



carte du territoire

Point de départ de votre aventure. Vous êtes ici parce que votre équipe a eu la mauvaise idée de participer au grand concours proposé par *Lord Markham*. Le gagnant de ce concours se verra offrir la régence de la région de Harmondale sur le continent d'Erathia. Sur cette île vous serez accompagné par la douce et belle *Margaret the Docent*. Elle vous guidera, pour vos premiers pas, sur l'île d'Emerald. Vous informant tous les 3 mètres sur le fonctionnement du jeu. Pour ma part, je lui ai fermé le clapet après 2 minutes car elle me pompait franchement l'air avec ces interruptions incessantes, surtout lorsque vous êtes en plein combat.

Enfin, l'île d'Emerald est une petite île très agréable à vivre. Prenez quand même une crème contre les moustiques car il y en a pas mal sur cette île. Dragonfly, Fire Dragonfly et Queen Dragonfly (moustique géant) se trouve au Nord-Ouest de l'île dans les marrais. Il y en a pas mal. Ça fait quelques XP pour le début. Il est impossible de quitter la région sans avoir accompli les six quêtes du *Juge Thomas*. Cette région se remet à zéro toutes les deux ans, sauf pour les moustiques qui réapparaissent après une semaine environ.

Astuce : Dès votre arrivée sur l'île allez boire au puits de la chance en **I**. Si vous avez un personnage avec 15 points de chance ou plus dirigez-vous ensuite sur le puits **V**. Vous recevrez 1000gp, ça marche qu'avec des personnages avec 15 points et plus en chance. Ça vaut la peine car c'est toujours agréable au début.

Astuce : Je vous conseil d'équiper votre équipe d'arc dès le départ, c'est l'arme la plus efficace contre tout ce qui vol. En plus ca permet de tuer à distance. Noté que vous ne pourrez plus revenir sur cette île après l'avoir quittée et qu'il n'est pas possible d'apprendre cette compétence à Harmondale, votre prochaine destination. Profitez en pour apprendre un maximum de compétences sur cette île, car la plupart sont disponible, en plus les prix sont très intéressants.

Astuce : Vous pouvez utiliser la force des autres concurrents pour vous débarrasser des "moustiques", mais attention, vous n'aurez pas les XPs de ces monstres. Si vous n'êtes pas intéressé par les XPs et que vous êtes un lâche sans morale, vous pouvez attirer une nuée de "moustiques" dans le village. Ils tueront pas mal d'habitant avant de se faire tuer. Vous pourrez alors en profiter pour récupérer l'or sur les corps.

Astuce : Ne pas accepter la proposition de *M. Malwick* en **k** sur la carte. Si vous le faite, vous risquer de devoir faire des quêtes que vous ne pourrez pas honorer facilement et si vous n'arrivez pas à les honorer, vous risqué d'être pénalisé pour d'autres quêtes. Surtout que ces quêtes sont fortement conseillées pour un avenir meilleur de certaines classes, si vous prenez le chemin de la Lumière. Je ne vous explique pas en détails ce qui se passe mais prenez garde, c'est un joli piège. Ce serai fort dommage de devoir recommencer lorsque vous êtes près du but parce que vos personnages sont totalement coincés dans ce monde. Si vous voulez embrasser le côté obscur de la force plus tard, vous êtes plus libre de choisir, vous êtes un méchant alors pas de regrets, vous avez aussi très peu à perdre. *M. Malwick* vous propose une baguette magique de boule de feu. Autant vous dire une sacrée arme, en plus elle peut être utilisée par tous les membres de votre groupe. Par contre, si vous voulez avoir la baguette sans avoir à rendre un service, poussez *Malwick* dans la direction des marais avec la touche "Y", vous criez. Les "Moustiques" feront la sale boulot pour vous. Il est en effet très déconseillé de tuer un civil innocent.

Astuce : N'oubliez pas d'aller jouer au jeu de la vitesse avec **Le Piédestal du jeu de vitesse** en **h** pour avoir 3 points de développement en plus. Pour être sur de gagner faite d'abord un saut au **Piédestal du jour de Dieu** en **e**.

Astuce : A chaque fois que vous vous reposé, à l'auberge ou dehors, que vous allez vous entraîner dans le centre d'entraînement, les Moustiques réapparaissent. Vous pouvez alors à nouveau les tuer. Ce qui vous fait à chaque fois de l'or et des XPs, quelques centaines de XPs par personnage.

Astuce : Avant de quitter l'île, lorsque vous avez terminé les quêtes, je vous conseil d'entraîner tous vos personnages si possible jusqu'au niveau 5 (10'000 XP sont nécessaire). Ici ce n'est pas cher. Comment avoir 10'000 XP : Avoir dès que possible la compétence Apprentissage, les quêtes en rapport 5'000 ça fait déjà la moitié, pour le reste tuer tous ce que vous pouvez dans les différents lieux, engagé un professeur ou un PNJ qui permet de monter la compétence Apprentissage. Après quoi allez au centre d'entraînement et entraînez un personnage une fois. Ressortez du centre et vous verrez que les Moustiques sont à nouveau tous là. Tuez les tous, ça fait quelques centaines de XPs par personnage. Vos devez absolument tous les avoir, sinon ils ne réapparaissent pas. Recommencez l'opération jusqu'à ce que vous ne puissiez plus entraîner vos personnages ou que vous êtes malade de tuer ces bestioles. N'oubliez pas de temps à autre, à la sortie du centre d'entraînement, de vérifier les puits **I** et **V**. Il vous faut absolument monter la chance de tous vos personnages à 15 points. En plus un peu d'or ne fait de mal à personne.

Les Voyages

- Par bateau – *Le Lady Margaret* (**17**) : C'est gratuit est vous pouvez y aller tous les jours. Par Contre, Il vous faut avoir terminé les six quêtes du concours pour pouvoir utiliser ce bateau. Voyage jusqu'à *Harmondale* : 7 jours.

Le Village



Plan du village

En **1** vous trouvez *Ailyssa la Bard* qui vous vend une lutte pour la quête *l'Instrument de Music*. En **2** vous avez *Sally*, elle peut vous vendre pour 100gp un coquillage pour la quête du *coquillage*.

Les Fontaines et Puits

- I. +2 points de chance permanente pour autant que le personnage est moins de 15 points. Le puits est limité à 8 coups.
- II. +5 points de mana. Le puits est limité à 30 coups par jour.
- III. +5 points de vie. Le puits est limité à 30 coups par jour.
- IV. +50 points de protection contre le feu, temporaire.
- V. Ce puits vous donne 1000gp si vous avez 15 points de chance ou plus et moins de 1000gp. Si vous mourez, il vous redonnera automatiquement 1000gp.

Les Maisons

1 La Guilde du Feu

Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Apprentissage et de devenir débutant dans la Magie du Feu. Possibilité d'acheter des livres sorts niveau initié.

Habité par : *Sethric Maître de la Guilde*

Ouverture : 6am – 6pm

- 2 **Magasin - Emerald Enchantments**
 Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Identification et de la Réparation.
 Habité par : *Thurston le magicien*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 3 **La Guilde du Corps**
 Description : Magasin vendant des objets liés à la magie. Permet d'acquérir la compétence de la Méditation et devenir débutant dans la Magie du Corps. Possibilité d'acheter des livres sorts niveau initié.
 Habité par : *Standish Maître de la Guilde*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 4 **Magasin - The Blue Bottle**
 Description : L'épicier du coin. Permet d'acquérir la compétence de l'Alchimie et de l'Identification de Monstres.
 Habité par : *Kethry l'Alchimiste*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 5 **La Guilde de l'Air**
 Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Apprentissage et devenir débutant dans la Magie de l'Air. Possibilité d'acheter des livres sorts niveau initié.
 Habité par : *Jenny Maître de la Guilde*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 6 **La Guide de du Spiritisme**
 Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Apprentissage et devenir débutant dans la Magie du Spiritisme. Possibilité d'acheter des livres sorts niveau initié.
 Habité par : *Fialt Maître de la Guilde*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 7 **Healer's Tent**
 Description : Permet de se faire soigner pour quelques sous. Permet d'acquérir la compétence Unarmed, du Dodging et du Marchant.
 Habité par : *Leuren the Healer*
- 8 **Centre d'entraînement – Island Training Ground**
 Description : Permet d'acquérir la compétence de la Musculation et du Armsmaster.
 Habité par : *Trajan l'Instructeur*
 Information : Dans ce centre il est possible de monter jusqu'au niveau 5.
 Ouverture : 6am – 6pm
- 9 **Maison**
 Description : Permet de devenir membre de **La Guilde du Spiritisme** et de **La Guilde du Corps**. Chaque affiliation coûte 50gp.
 Habité par : *Roger Tellmar*
- 10 **Maison**
 Description : Permet de devenir membre de **La Guilde de l'Air** et de **La Guilde du Feu**. Chaque affiliation coûte 50gp.
 Habité par : *Carolyn Weather*
- 11 **Taverne - Two Palms Tavern**
 Description : La taverne de l'île. On peut y d'acquérir la compétence du vol, du Désamorçage et de la Perception.
 Habité par : *Aaron le Tavernier*
 Information : Le nombre maximum de ration de nourriture achetable est 6.
 Ouverture : 5am – 2pm
- 12 **Maison**
 Habité par : *Mia Lucille*
 Information : Vous pouvez discuter un peu.
- 13 **Magasin - The Knight's Blade**
 Description : On peut y d'acquérir la compétence de l'Arc, de l'Epée, de la Hache et du Bâton.
 Habité par : *Tor le Forgeron*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 14 **Magasin - Erik's Amory**

Description : Permet d'acquérir la compétence du Bouclier et des Armures de Cuir.
 Habité par : *Eric l'Armurier*
 Ouverture : 6am – 6pm

15 **Markhams Headquarters**

Habité par : *Lord Markham et le Juge Thomas*
 Quête: *La Potion Rouge, Le Coquillage, L'Arc Long, Floor Tile, L'Instrument de Music, Wealthy Hat* sont donnés par *le Juge Thomas*.
Missing Contestants est donné par *Lord Markham*.
 Information : C'est là que vous devrez aller lorsque vous aurez terminé les quêtes.
 Ouverture : 6am – 6pm

16 **Maison**

Habité par : *Donna Wyrith*
 Information : Vous pouvez discuter un peu.

17 **Transport - The Lady Margaret**

Description : C'est le seul moyen de transport pour quitter l'île.
 Habité par : *William Darvees*
 Information : Permet de quitter Emerald Isle.
 Ouverture : 6am – 6pm

Les Donjons

1 **Le Temple de la Lune**

Description : Temple avec quelques monstres, de l'or et objets intéressant à ramasser.
 Quête: *L'Arc long, Floor Tile et Wealthy Hat*.

2 **L'Antre du Dragon**

Description : Dans ce lieu vit un grand dragon rouge. Pour des personnages débutant, il est très fortement déconseillé de s'y mesurer. On trouve plein de belles choses dans cet antre, des armes, de l'or, des armures et des objets de quêtes.
 Quête: *L'Arc long et Missing Contestants*

Les Points Intéressants

a **Caisses**

Description : Vieille maison abandonnée avec plusieurs caisses à l'intérieur. Dans l'une des caisses vous trouvez le coquillage.
 Quête: *Le coquillage et L'arc Long*

b **Caisse**

Description : Quelques objets simples dans cette caisse.

c **Le Piédestal de la Vitesse**

Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de vitesse est lancé. Il dure 1h20.

d **Caisse**

Description : Contient plusieurs objets, dont un arc long, et de l'or.

e **Le Piédestal du jour de Dieu**

Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort du jour de dieu est lancé. Il dure 1 jour.

f **Canon**

Description : Un super canon en état de fonctionner se trouve sur le sommet de cette colline. Je n'ai pas encore trouvé son utilité, sauf de tirer des gros boulets.

g **Le Piédestal de la résistance au feu**

Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de la protection contre le feu est lancé. Il dure 5 heures.

h **Le Piédestal de jeu (bleu)**

Description : Permet de gagner 3 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois.

i **Brent Filiant**

Description : Il peut vous échanger un chapeau contre une potion rouge de votre fabrication. Il y a aussi un feu de camp à prendre, donne deux portions de nourritures.

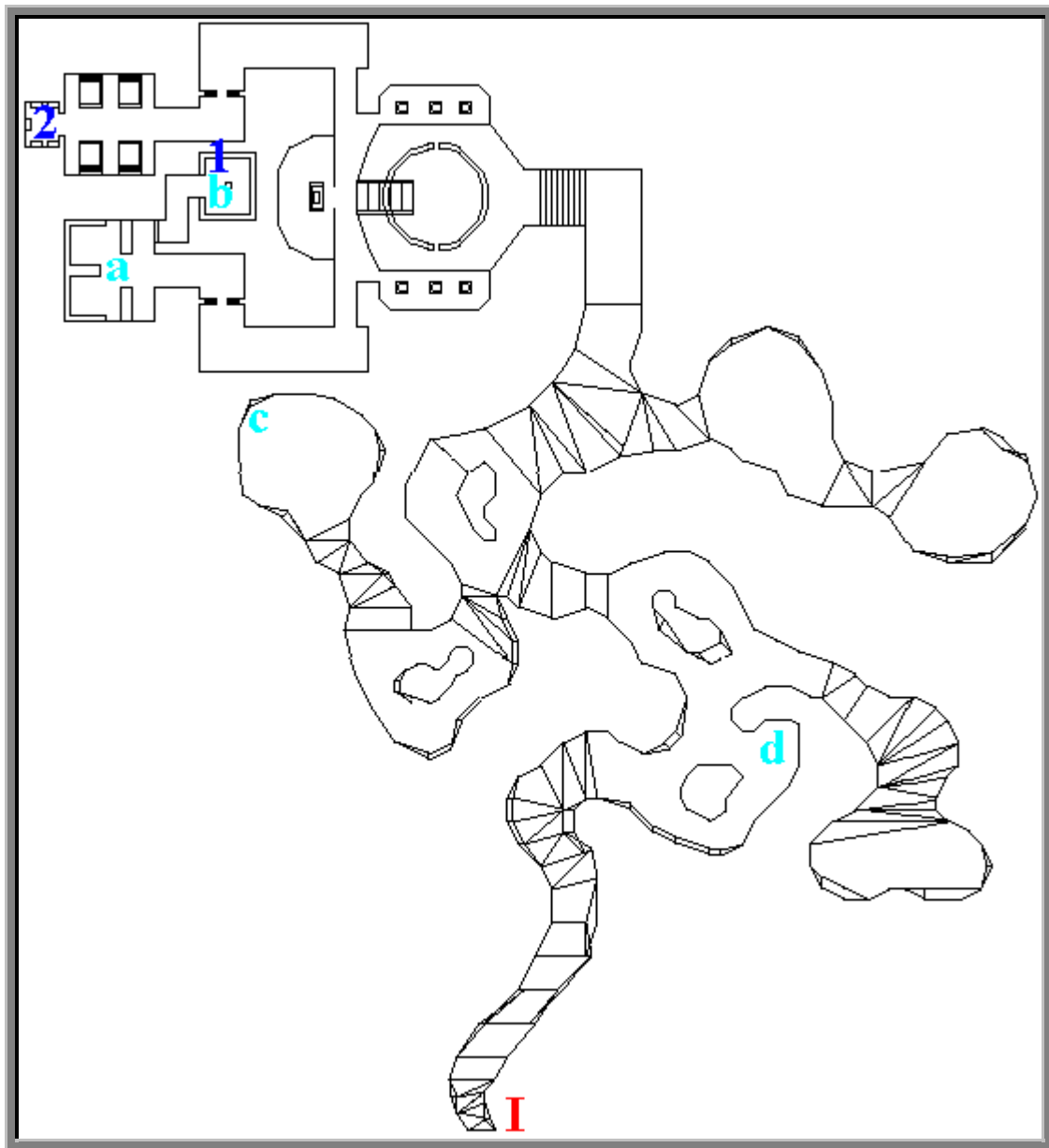
j **Feu de camp**

Description : Permet de gagner 2 portions de nourritures.

k *M. Malwick*

Description : Vous échangez une baquette de boule de feu contre un coup de main dans le futur. Ne vous y frottez pas !!

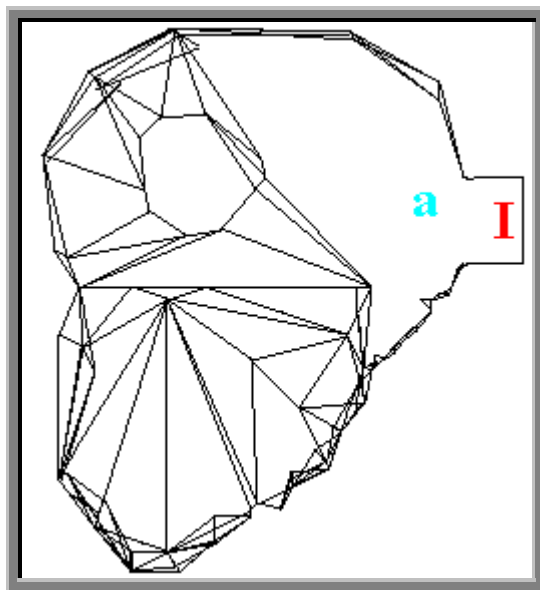
Le Temple de la Lune



Plan du temple

Pour ceux qui on fait le volet précédent ce temple a des airs connu. Y vivent des Giant Bat, Inferno Bat, Vampire Bat, Giant Rat, Lightning Rat et des Giant Spider. Des objets divers et de l'or jonchent le sol un peu partout. La meilleurs des armes ici c'est l'arc ou la magie. En **I** c'est l'entrée du temple. En **c** et **d** il y a des armoires avec de menus objets et de l'or. En **a** et **b** il y a des bibliothèques avec des livres de sort et des parchemins, c'est des lieux rêvés pour les sorciers débutant. Pour accéder en **b** il faut passer la porte secrète, elle n'est pas difficile à trouver. En **1** vous trouvez le morceau de dalle pour la quête *Floor Tile*. Enfin en **2** vous trouvez un joli chapeau pour la quête du *Wealthy Hat*. En **2** il y a deux concurrents qui vont vous taper dessus si vous leurs parlez, car ils désirent prendre votre chapeau, si vous les tuez vous trouvez sur l'un des corps un arc long pour la quête de *L'Arc Long*. Ce donjon est remis à zéro tous les deux ans.

L'Antre du Dragon



Plan de l'Antre

Un grand dragon rouge a élu domicile dans ces lieux. Si vous avez des personnages de début de jeu, je vous conseil de pas vous y frotter car c'est la mort assuré pour celui qui l'attaque. Il y a aussi quelques rat géant et des Lightning Rat qui vivent sur le sol jonché de cadavres d'aventuriers trop sûr d'eux. Vous trouvez ici des objets pour les quêtes du *juge* et de *Lord Markham*. En **I** c'est l'entrée de l'antre et en **a**, il y a un arc long et l'armure de la quête *Missing Contestants*. Ce donjon est remis à zéro tous les deux ans.

Astuce : Ne vous approcher pas des rats et ne les tuez pas, c'est le dragon qui va être occupé avec eux pendant que vous ramassez les objets tant désirés. Mais lorsque M. Le Dragon a terminé avec les rats il passe à vous...

Astuce : Si vous vous avisez quand même de vous attaquez au Dragon et que vous le tué, sur son cadavre vous trouvez, dans la plupart des cas, une très belle arme ou un objet (objet magique majeur, artefact, etc.). Pour être sûr d'avoir un tel objet, placez-vous devant le cadavre et sauvegarder. Ensuite rechargé tant que vous n'êtes pas satisfait de ce que vous trouvé sur le cadavre. Mais au bout de 3 ou 4 fois vous êtes sur de trouvez un objet intéressant. Il n'est pas impossible de tuer ce dragon avec des personnages de très faible puissance, j'ai lu des exploits de certaine personne qui ont réussi, sans "tricher" avec un éditeur. Mais ce n'est pas facile et il faut être très patient.

Quêtes

La Potion Rouge

Proposé par : *Thomas le Juge* (maison **15**)
 Description : Donnez une potion rouge au Juge.
 Ou aller : Juste avoir une potion rouge sur soi. Vous pouvez en acheter une ou trouver les ingestions dans les coffres ou parterre. C'est une quête très simple.
 Gain : Une des six quêtes qui permet de quitter l'île. 500 XP et 2 points de réputation.

Le Coquillage

Proposé par : *Thomas le Juge* (maison **15**)
 Description : Trouver un coquillage et le donner au Juge.
 Ou aller : Le coquillage se trouve dans l'une des caisses de la vieille maison abandonnée en **a**. Ou vous pouvez en acheter une a Sally (sur la carte en **2**) pour 100gp.
 Gain : Une des six quêtes qui permet de quitter l'île. 500 XP et 2 points de réputation.

L'Arc Long

- Proposé par : *Thomas le Juge* (maison **15**)
 Description : Donner un arc long au Juge.
 Ou aller : Il y a des arcs long un peu partout : dans *l'Antre du Dragon* en **a** ou en vous battant contre d'autres concurrents dans le *Temple de la Lune*. Avec un peu de chance vous pourrez en acheter un dans le magasin.
 Gain : Une des six quêtes qui permet de quitter l'île. 500 XP et 2 points de réputation.

Floor Tile

- Proposé par : *Thomas le Juge* (maison **15**)
 Description : Donner un morceau d'une dalle du *Temple de la Lune* au Juge.
 Ou aller : Le morceau de dalle peut être trouvé dans le Temple de la Lune en **1**.
 Gain : Une des six quêtes qui permet de quitter l'île. 500 XP et 2 points de réputation.

L'Instrument de Music

- Proposé par : *Thomas le Juge* (maison **15**)
 Description : Trouver un instrument de music et le ramener au Juge.
 Ou aller : Vous pouvez acheter une Lute à *Ailyssa la Bard* qui se promène devant la Taverne de l'île en **1** pour 500 gp.
 Gain : Une des six quêtes qui permet de quitter l'île. 500 XP et 2 points de réputation.

Wealthy Hat

- Proposé par : *Thomas le Juge* (maison **15**)
 Description : Trouver un joli chapeau et donnez le au Juge.
 Ou aller : Ce chapeau peut être trouvé dans le *Temple de la Lune* dans un armoire en **2**. Si vous êtes trop frileux pour vous battre dans le Temple, vous pouvez échanger un chapeau contre une potion rouge avec *Brent Filiant*, il se trouve en **i** sur la carte de l'île.
 Gain : Une des six quêtes qui permet de quitter l'île. 500 XP et 2 points de réputation. 1000 XP et 4 points de réputation lorsque vous avez finit toutes les quêtes.

Missing Contestants

- Proposé par : *Lord Markham* (maison **15**)
 Description : Trouver des informations sur le groupe de concurrents qui a disparu.
 Ou aller : Vous trouverez un bouclier dans *l'Antre du Dragon* en **a**.
 Gain : 1000 gp, 1000 XP et 4 points de réputation.