

Evenmorn I sland

La Région (8)



carte du territoire

C'est un petit archipel pas très accueillant. Il fut un temps où la vie devait y être agréable. Maintenant c'est plutôt la mort qui rode. En effet la plupart des maisons de l'archipel ne sont plus très habitables. Ces îles sont infestées de Skeleton, Skeleton Warrior, Skeleton, Shade, Spectre, Stone Gargoyle, Marble Gargoyle et Obsidian Gargoyle. D'ailleurs dès votre arrivée vous serez tout de suite engagé dans un combat avec des skeletons. Cette région est remise à zéro après six mois.

Astuce : Dans cette région il est très fortement conseillé de savoir marcher sur l'eau ou de voler, voire l'invisibilité pour aller plus vite. Ça permet de passer d'une île à l'autre beaucoup plus facilement. Surtout si vous avez en tête d'aller voir la guilde de l'Eau.

Astuce : Les Shades et Spectres n'aiment pas les Gargoyles. Laissez les s'entre tuer. Ça fait du boulot de moins à faire.

Les Voyages

- En bateau : 4 jours jusqu'à *Tatalia* (Lundi, Mercredi, Vendredi).

- En bateau : 6 jours jusqu'à *The Tularcan Forest* (Samedi).

Les Îles



Plan des îles

Les Fontaines et Puits

- Vous téléporte en **II**. N'y touchez pas si vous n'avez pas nettoyé l'île des hôtes indésirables.
- Vous téléporte en **I**. N'y touchez pas si vous n'avez pas nettoyé le coin des hôtes indésirables.

Les Maisons

1 Transport – Sacred Sails

Description : C'est le seul moyen de transport pour quitter l'île.

Habité par: *Deckert le Capitaine*

Information : Permet de quitter Evenmorn Island.

Ouverture : 6am – 6pm

2 Taverne – The Laughing Monk

Description : On peut y d'acquérir la compétence du vole, du Désamorçage et de la Perception. Vous pouvez aussi jouer au jeu AcroMage. Si vous gagnez : 600gp.

Habité par: *Winston le Tavernier*

Quête: *AcroMage*

Information : Le nombre maximum de rations de nourriture achetable est 6.

Ouverture : 5am – 2pm

- 3 **Maison – Maître Dodging & Maître Unarmed**
 Description : *Oberic Crane* vous permet de devenir Maître dans la compétence du Dodging. *Ulbrecht the Brawler* vous permet de devenir Maître dans la compétence de l'Unarmed.
 Habité par: *Oberic Crane* et *Ulbrecht the Brawler*
- 4 **Maison – Maître Marchandage**
 Description : *Berthold Caverhill* vous permet de devenir Maître dans la compétence du Marchandage. *Dennis Caverhill* vous permet de devenir Membre de **La Guilde de l'Eau** pour 50gp.
 Habité par: *Berthold Caverhill* et *Dennis Caverhill*
- 5 **La Guilde de l'Eau**
 Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Apprentissage et de devenir débutant dans la Magie de l'Eau. Possibilité d'acheter des livres sorts niveau Grand Maître.
 Habité par: *Faolain Maître de la Guilde*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 6 **Le Cercle de Pierre**
 Description : Priez ici. Touchez le bassin pour que soit pris en compte votre passage. Uniquement possible si vous avez la quête.
 Quête: *Grand Druide*
- 7 **Maison – Grand Maître Bouclier & Grand Maître Apprentissage**
 Description : *Fedwin Smithson* vous permet de devenir Grand Maître dans la compétence du Bouclier. *William Smithson* vous permet de devenir Grand Maître dans la compétence de l'Apprentissage.
 Habité par: *Fedwin Smithson* et *William Smithson*
- 8 **L'Obélisque #8**
 Inscription : _vehlgpe
- 9 **Altar**
 Description : Lors qu'on touche l'autel +10 points de Dextérité et de Vitesse, permanent.
- 10 **Le Cercle de Monolithe**
 Description : C'est ici que vous recevrez votre du, lorsque vous aurez touché les 14 Obélisques. Au centre poussera une fleur. Cueillez là, pour accéder au trésor, elle ne pousse que vers minuit. Le Trésor, c'est deux objets magiques majeur : Hero's Belt et Lady's Escort. En plus vous avez 100'000gp.
 Quête: *Les Obélisque*

Les Donjons

- 1 **Le Grand Temple de la Lune**
 Description : Ce lieux n'est pas voué au culte de la lumière.
 Quête: *Les Statuettes* et *Priest of Light*
- 2 **Le Grand Temple du Soleil**
 Description : Ce lieux est voué au culte du bien.
 Quête: *Les Statuettes* et *Priest of Dark*

Les Points Intéressants

- a **Le Piédestal de la résistance du Corps**
 Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de résistance au Corps est lancé. Il dure 5 heures.
- b **Le Piédestal de la résistance de l'Esprit + coffre**
 Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de résistance de l'Esprit est lancé. Il dure 5 heures. A coté du Piédestal se trouve un coffre sans piège avec quelques menu objets.
- c **Le Piédestal du jour de Dieu + coffre**
 Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort du jour de dieu est lancé. Il dure 1 jour. Le coffre contient des choses intéressante et n'est pas piégé.
- d **Coffre**
 Description : Il est cache un peu derrière deux arbres. Il n'est pas piégée et contient des objets déjà

nettement plus intéressant.

e **Le Piédestal de Jeu (rouge)**

Description : Permet de gagner 7 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois.

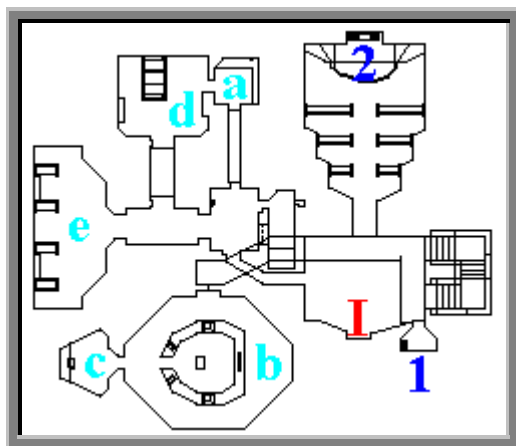
f **Coffre**

Description : Il n'est pas piégé et contient des objets déjà nettement plus intéressant.

g **Coffre**

Description : Il n'est pas piégé et contient des objets déjà nettement plus intéressant.

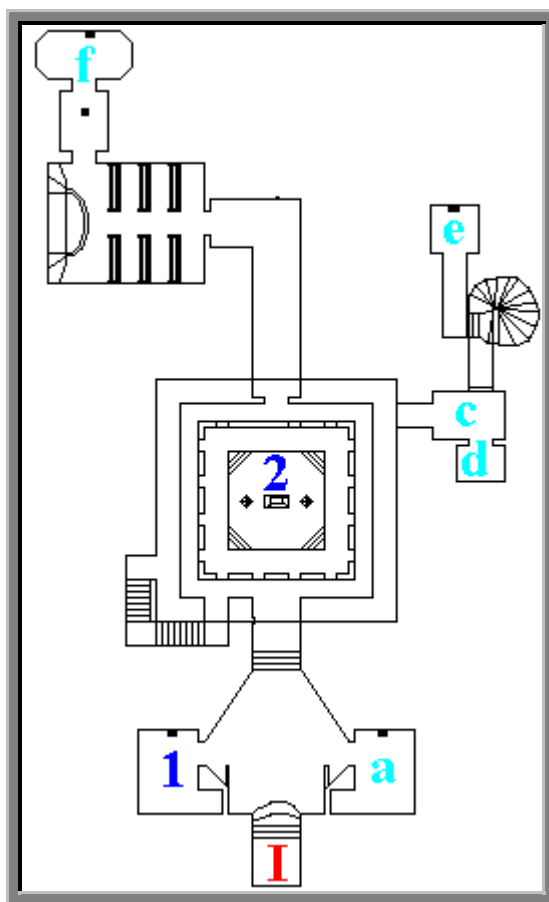
Le Grand Temple de la Lune



Plan du temple

Ici vous êtes confronté à des Acolytes of the Moon, Cleric of The Moon , Priest of The Moon, Wraith, Wight et Barrow Wight. L'entrée est en **I**. En **1** vous trouvez une pièce cachée avec de l'or ou un coffre piégé. Dans le coffre vous trouvez la Statuette de l'Aigle pour la quête des *Statuettes*. Dans la pièce **a** il y a un bouton permettant d'aller en **b**, la une porte secret mène en **c**. Vous y trouverez plein de livre de sort assez puissant. Enfin en **d** et **e** vous avez des commodes piégée avec de temps à autre des choses intéressantes. L'Altar à détruire pour la quête de *Prêtre de la Lumière* se trouve en **2**. Le Temple est remis à zéro après deux ans.

Le Grand Temple du Soleil



Plan du temple

Ici c'est des Acolytes of the Sun, Cleric of the Sun, Priest of the Sun, Monk, Initiate et Master qui hantent les lieux. L'entrée est en **I**. En **1** vous trouvez une pièce avec des barils de liquide un coffre piégé. Dans le coffre vous trouvez la Statuette du Chevalier pour la quête des *Statuettes*. En **a** vous trouvez une pièce avec des barils de liquide un coffre piégé. En **c** et **d** il y a des barils de liquides. En **e** et **f** idem, barils avec un coffre piégé. Les objets dans le coffre **f** sont très intéressants, en plus il y a un morceau de journal. L'Altar à détruire pour la quête de *Prêtre de l'Ombre* se trouve en **2**. Le Temple est remis à zéro après deux ans.

Quêtes

Il n'y a pas assez de monde qui vit dans cette région. Ce n'est pas assez accueillant pour des gens civilisés.