

# Mount Nighon

## *La Région (9)*



*Carte du territoire*

Des Warlocks (Feu et Air), Roc, Greater Roc, Thunderbird, Fire Hydra, Air Hydra et Chaos Hydra peuplent les lieux. C'est une région cul de sac. Il existe que deux manières d'y parvenir, soit par les mines de Stone City, soit plus tard par la magie avec les portes et les balises. Ici vous trouvez des très hautes montagnes qu'il n'est pas possible de dépasser en volant. Cette région est remise à zéro après deux ans.

**Astuce :** Ici le meilleur moyen de dégommer tout le beau monde c'est de voler. La magie du feu peut être utilisée en attaque. Mais un arc avec le sort Fire Aura sur les arcs permet une bonne combinaison pour tout nettoyer. Il m'a fallu deux jours avec des personnages niveau 20 pour tout liquider. Et franchement mes personnages ne sont pas du tout balaise.

**Astuce :** Les Warlocks alliés (celles qui se trouvent dans les zones habitées) n'aiment pas les oiseaux, donc leurs tirent dessus. Généralement en vain car les coups passent à des lustres de l'oiseau, mais faites attention car des fois c'est vous qui recevez les balles perdues.

**Astuce :** Il y a quelques Warlock qui garde l'entrée de leurs château 4. Si vous les combattez ne les amenez pas près d'une zone habitée. Les Warlocks de ces zones vont automatiquement s'allier avec vos ennemis.

**Astuce :** Si vous n'êtes pas trop scrupuleux envers la vie des civiles, amener un oiseau dans une zone habitée. Il fera le ménage. Ca permet d'avoir un peu d'or. Bien qu'en théorie vous ne devriez pas être à sec lorsque vous arrivez dans la région.

**Astuce :** Si vous montez sur le volcan au centre de la carte, vous trouvez des minerais de la meilleure qualité et des régents de puissance 20. Vous ne pouvez pas aller dans le volcan, vous serez instantanément tué. Pour monter sur ce piton aller à droite de l'entrée du château de Warlock (*Thunderfist Mountain*). Monter le plus haut possible en volant, puis utilisé le sort de saut pour gravir le reste. Là la montagne est un tout petit peu moins raide Ce n'est pas facile, mieux vaud avoir pas mal de mana.

**Astuce :** Si vous voulez avoir un personnage sympathique dans votre groupe, laissé en un mourir puis aller le ressusciter au temple. Votre personnage ne sera pas tout à fait guérit de blessures, il sera transformé en zombie. Pour revenir à l'état normal allé dans un temple d'une région "normale".

## Les Voyages

Il n'est pas possible de quitter la région via la carte directement.

## Le Village



Plan du village

### Les Fontaines et Puits

- I. +50 points d'Intelligence et de Personnalité, temporaire.
- II. +2 points de développement, ce puits marche qu'une fois par personnage.
- III. +2 points de Personnalité, ce puits marche qu'une fois par personnage quel que soit son niveau de Personnalité.
- IV. +20 points de résistance à toutes les magies, temporaire.

### Les Maisons

- 1 **Maison – Maître Apprentissage**  
Description : *Dorothy Senjac* vous permet de devenir Maître dans la compétence de l'Apprentissage.  
Habité par: *Tor Anwyn* et *Dorothy Senjac*  
Quête: *Warlock* donne par *Tor Anwyn*
- 2 **Maison – Grand Maître Désamorçage**  
Description : Permet de devenir Grand Maître dans la compétence du Désamorçage.  
Habité par: *Silk Quicktounge*
- 3 **Centre d'entraînement – Applied Instruction**  
Description : Permet d'acquérir la compétence de la Musculation et du Armsmaster.  
Habité par: *Augustus l'Instructeur*  
Information Dans ce centre il n'y a pas de limite d'entraînement.  
Ouverture : 6pm – 6am

4 **Maison – Maître Eau**

Description : *Tobren Rainshield* vous permet de devenir Maître dans la Magie de l'Eau.

Habité par: *Mazim Dusk* et *Tobren Rainshield*

Quête: *Haldar* donne par *Mazim Dusk*

5 **Taverne – Fortune's Folly**

Description : On peut y d'acquérir la compétence du vole, du Désamorçage et de la Perception. Vous pouvez aussi jouer au jeu AcroMage. Comme son nom l'indique cette taverne est hors de prix. 6000gp pour le gagnant du jeu AcroMage.

Habité par: *Phillepe le Tavernier*

Quête: *AcroMage*

Information : Le nombre maximum de rations de nourriture achetable est 60.

Ouverture : 5pm – 2am

6 **La Guilde du Feu**

Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Apprentissage et de la Magie du Feu. Vous pouvez acheter des livres de sorts niveau Grand Maître.

Habité par: *Maître de la Guilde*

Ouverture : 6pm – 6am

7 **Magasin – Arcane Items**

Description : Vous pouvez y acquérir les compétences de l'Identification et de la Réparation.

Habité par: *Lazlo le Magicien*

Ouverture : 6pm – 6am

8 **Magasin – The Blooded Dagger (Ouest)**

Description : Permet d'apprendre la compétence de la Dague et du Bâton.

Habité par: *Chos le Forgeron*

Ouverture : 6pm – 6am

**Magasin – The Tannery (Est)**

Description : Permet d'apprendre la compétence du Cuire.

Habité par: *Case L'Armurier*

Ouverture : 6pm – 6am

9 **Maison – Expert Esprit & Expert Méditation**

Description : *Helga Whitesky* vous permet de devenir Expert dans la Magie de l'Esprit. *Steward Whitesky* vous permet de devenir Expert dans la compétence de la Méditation.

Habité par: *Helga Whitesky* et *Steward Whitesky*

10 **Maison – Expert Vole**

Description : Permet de devenir Expert dans la compétence du Vole.

Habité par: *Elmo the Pincher*

11 **Maison – Grand Maître Musculation**

Description : Permet de devenir Grand Maître dans la compétence de la Musculation.

Habité par: *Evandar Thomas*

12 **Temple – Offerings and Blessings**

Description : Permet d'acquérir les compétences de Unarmed, Dodging et Marchandage.

Habité par: *Murray le Guérisseur*

**Les Donjons**

1 **Thunderfist Mountain (entrée Sud-Est)**

Description : Vous permet de rejoindre Stone City en passant sous la mer. Cette entrée donne en **V** sur le plan.

Quête: *Soul Jars*

**Les Points Intéressants**

a **Le Piédestal du Feu**

Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de protection du Feu est lancé. Il dure 5 heures.

## La Région



Carte de la région

Pour **A** allez voir la section **Le Village**.

### Les Fontaines et Puits

- I. +50 points de vie.
- II. +50 points de magie.

### Les Maisons

- 1 **Maison – Maître Dague**  
Description : Permet de devenir Maître dans la compétence de la Dague.  
Habité par: *Aznog Slasher*
- 2 **Maison – Expert Bâton**  
Description : Permet de devenir Expert dans la compétence du Bâton.  
Habité par: *Garic Hawthorne*
- 3 **Maison – Maître Cuir**  
Description : Permet de devenir Maître dans la compétence du Cuir.  
Habité par: *Rabisa Nedlon*
- 4 **Maison – Maître Arc**  
Description : Permet de devenir Maître dans la compétence de l'Arc.  
Habité par: *Lanshee Ravensight*

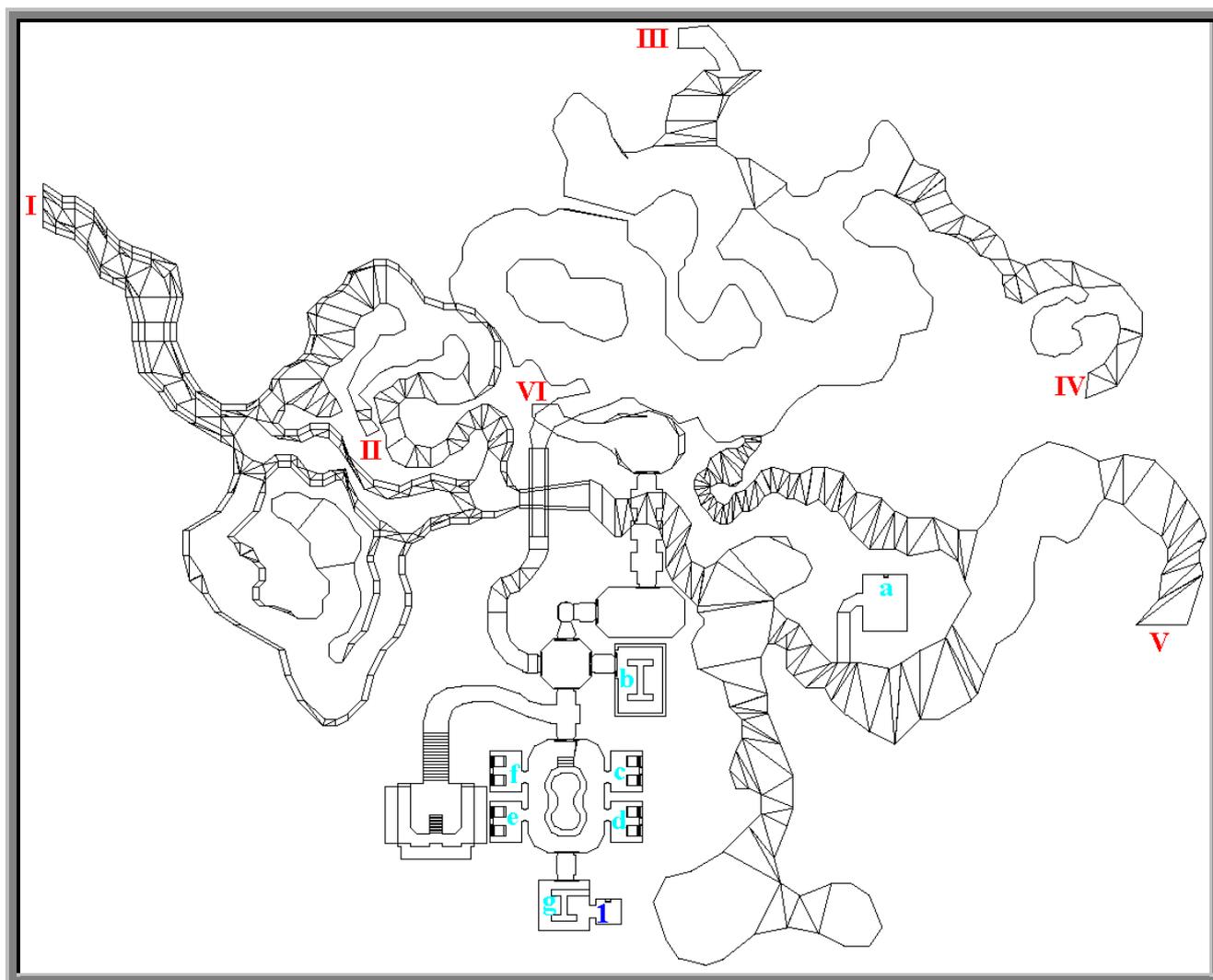
- 5 **L'Obélisque #9**  
 Inscription : fi\_eo\_od
- 6 **Maison**  
 Description : Permet de devenir Membre de la **Guilde du Feu** pour 50 gp.  
 Habité par: *Lita Roggen*
- 7 **Maison – Maître Identification & Expert Identification Monstres**  
 Description : *Hollis the True* vous permet de devenir Expert dans la compétence de l'Identification.  
*Christie Nosewort* vous permet de devenir Expert dans l'Identification des Monstres.  
 Habité par: *Hollis the True* et *Christie Nosewort*
- 8 **Maison – Maître Alchimie**  
 Description : Permet de devenir Maître dans la compétence de l'Alchimie.  
 Habité par: *Elzbet Winterspoon*
- 9 **Altar**  
 Description : Vous donne +10 de Personnalité et d'Intelligence, permanent, ça marche qu'une fois pas personne.

### Les Donjons

- 1 **Thunderfist Mountain (entrée Est)**  
 Description : Vous permet de rejoindre Stone City en passant sous la mer. Cette entrée donne en **I** sur le plan.  
 Quête: *Soul Jars*
- 2 **The Maze**  
 Description : Une grotte sombre et mal fréquentée.  
 Quête: *Haldar*
- 3 **Thunderfist Mountain (entrée Nord-Ouest)**  
 Description : Vous permet de rejoindre Stone City en passant sous la mer. Cette entrée donne en **IV** sur le plan.  
 Quête: *Soul Jars*
- 4 **Thunderfist Mountain (entrée Centre)**  
 Description : Vous permet de rejoindre Stone City en passant sous la mer. Cette entrée donne en **VI** sur le plan.  
 Quête: *Soul Jars*

### Les Points Intéressants

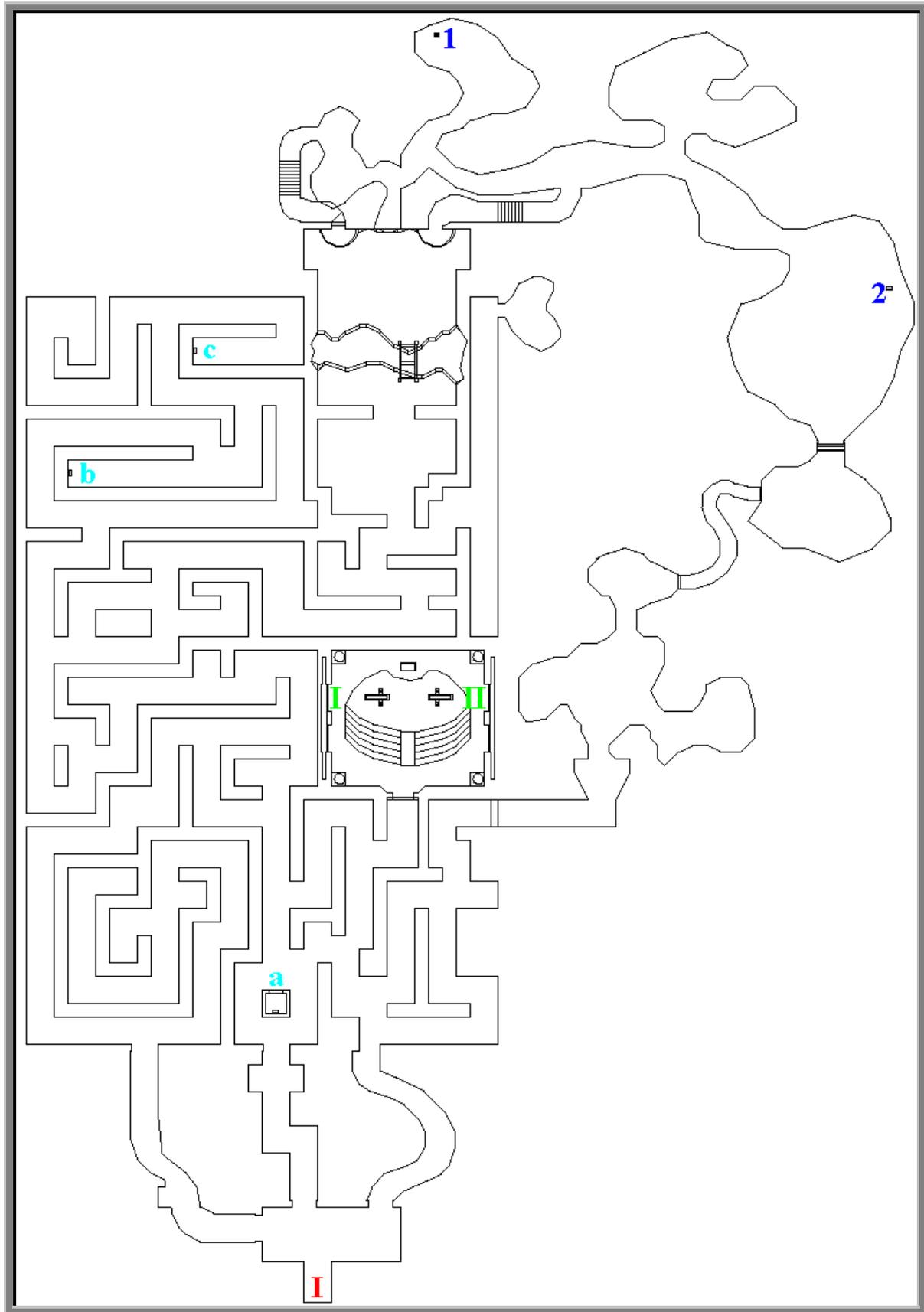
- a **Caisse**  
 Description : Caisse sans piège et des objets intéressants.
- b **Le Piédestal de l'Air**  
 Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de protection de l'Air est lancé. Il dure 5 heures.
- c **Caisses**  
 Description : Deux caisses sans piège et des objets intéressants.
- d **Caisse**  
 Description : Caisse sans piège et des objets intéressants et un morceau de journal.
- e **Caisses**  
 Description : Deux caisses sans piège et avec pas grand chose.
- f **Caisses**  
 Description : Deux caisses sans piège et des objets intéressants.
- g **Le Piédestal de l'Héroïsme**  
 Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de l'Héroïsme est lancé. Il dure 6 heures.
- h **Le Piédestal de Jeu (blanc)**  
 Description : Permet de gagner 10 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois.

***Thunderfist Mountain****Plan de la montagne*

Les sorties **I**, **IV**, **V**, **VI** donnent sur la région de Mount Nighon, la sortie **II** donne sur les Nighon Tunnels et la sortie **III** donne sur les Tunnels of Eeofol (voir *The Land of the Giants*). Ici vous allez rencontrer des Gazer, Floating Eyes, Evil Eye, Minotaur, Minotaur Headsman, Minotaur Lord, Air Warlock, Water Warlock et Fire Warlock. C'est une grosse bataille qui risque de durer un moment, en plus les monstres ici sont assez bien protégés voire immunisés contre les différentes magies. Bon courage. En **a** une caisse piégée avec deux trois choses intéressantes et beaucoup d'or. En **b** et **g** il y a une bibliothèque avec des parchemins de sorts. Les pièces **c**, **d**, **e** et **f** ont toute une armoire piégée. En **1** dans le coffre vous trouverez la *Case of Soul Jars* pour la quête des *Soul Jars* (Lumière / Ombre). Ces Tunnels sont remis à zéro après deux ans.

**Astuce :** Les Warlock et les Yeux ne s'aiment pas, alors ils se battent entre eux. Laissez faire.

*The Maze*



*Plan du Labyrinthe*

Vous serez confronté à des Minotaur, Minotaur Headsman, Minotaur Lord, Air Warlock, Water Warlock, Fire Warlock, Fire Hydra, Air Hydra et Chaos Hydra. En **I** c'est l'entrée. En **a** vous avez un porte cachée qui donne sur un coffre piégé avec des choses intéressantes. En **b** et **c** des coffres piégés avec de l'or et des objets très intéressants. Dans le coffre **1** vous trouverez la statuette de l'Angle pour la quête de l'Ange. Enfin, en **2** vous avez une petite urne dans le coffre piégé qui permet de terminer la quête de *Haldar*. Ce labyrinthe est remis à zéro après deux ans. En **I** et **II** vous avez des fontaines qui vous donnent +25 de résistance au corps, temporaire.

**Astuce** : Vous pouvez aller chercher la statuette en **1** sans vous battre juste en étant invisible 2 heures environ. Par contre le coffre en **2** n'est pas accessible sans vous battre un peu.

## Quêtes

### Warlock (Promotion Ombre)

- Proposé par : *Tor Anwyn* (village, maison **1**)  
 Description : L'empereur vous a eu, vous êtes du côté obscur. Trouvez des œufs de Dragon dans les caves des Dragons dans *The Land of the Giants*.  
 Ou aller : Allez dans *The Land of the Giants* prendre l'entrée de la cave en **2** dans la région et vous trouverez des œufs en **1**.  
 Gain : 160 points de réputation et 80'000XP pour le promu et 40'000 pour les autres. Vous avez un joli dragon avec vous. Il vous donne 3 points de bonus sur toutes vos compétences de magie et régénère les points de sort de toute l'équipe. En contre partie il compte comme un personnage de plus dans l'équipe donc mange comme vous.

### Haldar

- Proposé par : *Mazim Dusk* (village, maison **4**)  
 Description : Retrouvez les restes de Haldar dans *The Maze*.  
 Ou aller : Les restes de Haldar se trouve dans une urne qui est dans une caisse en **2** dans *The Maze*.  
 Gain : 35'000gp, 200 points de réputation et 50'000XP.