

# Tatalia

## *La Région (12)*



*Carte du territoire*

River Troll, Swamp Troll, Mountain Troll vivent ici. Dans la zone enneigée il y a beaucoup de chose a prendre par terre. De tant a autre vous avez de l'aide de quelques archer qui vivent aussi dans cette zone. Cette région est remise à zéro après deux ans. Les gardes deviennent hostiles si vous prenez le chemin de l'ombre.

**Astuce :** Les archers s'attaquent au Troll des Montagne (les plus gros). Laissez les faire et ne vous mettez surtout pas dans leurs lignes de mire pendant le combat. Ca fait mal car ils utilise des armes magique. Les autre Troll ne sont pas attaque. Alors si un Troll passe dans le groupe d'archer attendez pour tourier ou frapper que vous ne puissiez pas touchez un de vos alliers potentiel.

**Astuce :** Sur la petite île dans la mer vous trouvez par mis les meilleurs magasins d'Armes et d'Armures du continent.

## *Les Voyages*

- A pied vers l'Est : 5 jours jusqu'à *Erathia*.

- Par calèche : 2 jours jusqu'à *Erathia* (Mardi, Jeudi, Samedi).
- En bateau : 2 jours jusqu'à *Erathia* (Mardi, Jeudi, Samedi).
- En bateau : 4 jours jusqu'à *The Bracada Desert* (Lundi, Mercredi)
- En bateau : 5 jours jusqu'à *Avlee* (Vendredi)
- En bateau : 5 jours jusqu'à *Evenmorn Island* (Dimanche) – (Seulement si quête Prêtre est finie)

## Le Village



Plan du village

### Les Fontaines et Puits

- I. +2 points de Vitesse permanent, ce puits marche qu'une fois par personnage quel que soit son niveau en dextérité.
- II. +20 points de résistance à l'Air, temporaire.

### Les Maisons

- 1 **Transport – Narwhale**  
Description : C'est d'ici que vous pouvez partir en bateau vers d'autre région.  
Habité par: *Leer le Capitaine*  
Ouverture : 6am – 6pm
- 2 **Maison – Grand Maître Esprit**  
Description : Permet de devenir Grand Maître dans la Magie de l'Esprit.  
Habité par: *Xavier Bremen*
- 3 **Maison – Expert Spiritisme**  
Description : Permet de devenir Expert dans la Magie du Spiritisme.  
Habité par: *Solomon Riverstone*
- 4 **Banque – Halls of Gold**  
Habité par: *Tharpe le Banquier*  
Ouverture : 6am – 6pm
- 5 **Maison – Expert Air**

- Description : Permet de devenir Expert dans la Magie de l'Air.  
 Habité par: *Kyra Stormeye*
- 6 **Maison – Expert Lance**  
 Description : Permet de devenir Expert dans la compétence de la Lance.  
 Habité par: *Kerin Greydawn*
- 7 **Taverne – The Loyal Mercenary (rez)**  
 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 gagner vous recevez 2000gp.  
 Habité par: *Karl le Tavernier*  
 Quête: *AcroMage*  
 Information : Le nombre maximum de rations de nourriture achetable est 20.  
 Ouverture : 5am – 2pm  
**La Guilde de l'Esprit (1 étage)**  
 Description : Permet d'acquérir la compétence de la Méditation et de la magie de l'Esprit. Possibilité d'acheter des livres de sorts niveau Maître.  
 Habité par: *Servin Maître de la Guilde*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 8 **Temple – The Order of Tatalia**  
 Description : Permet d'acquérir les compétences de Unarmed, Dodging et Marchandage.  
 Habité par: *Theresa le Guérisseur*  
 Ouverture : 1am – 12pm
- 9 **Transport – Dry Saddles**  
 Description : C'est d'ici que vous pouvez partir en calèche vers d'autre région.  
 Habité par: *William le Palefrenier*  
 Information : Il y a 3 des fers a cheval a prendre, chacun donnant +2 points de développement.  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 10 **Maison**  
 Description : Permet de devenir Membre de **La Guilde de L'Esprit** pour 50gp.  
 Habité par: *Halain Sampson*
- 11 **Maison – Maître Masse**  
 Description : Permet de devenir Maître dans la compétence de la Masse.  
 Habité par: *Brother Rothham*
- 12 **Maison – Expert Epée**  
 Description : Permet de devenir Expert dans la compétence de l'Epée.  
 Habité par: *Flyann Arin*
- 13 **Maison**  
 Description : Permet d'accéder à The Wine Cellar.  
 Habité par: -  
 Quête: *Vampires*
- 14 **Maison – Expert Feu**  
 Description : Permet de devenir Expert dans la Magie du Feu.  
 Habité par: *Lisha Redding*
- 15 **Maison – Grand Maître Dague**  
 Description : Permet de devenir Grand Maître dans la compétence de la Dague.  
 Habité par: *Tonken Fist*
- 16 **Maison**  
 Description : Vend des caisses de sable pour 2000gp et achète des caisses de vin Enrothian.  
 Habité par: *Calindra Goldensight*
- 17 **Maison – Maître Corps**  
 Description : Permet de devenir Maître dans la Magie du Corps.  
 Habité par: *Brother Bombah*
- 18 **Maison**  
 Description : Permet de connaître partiellement les horaires des bateaux.  
 Habité par: *Wacko*
- 19 **Maison**  
 Habité par: *Ferdinand Visconti*

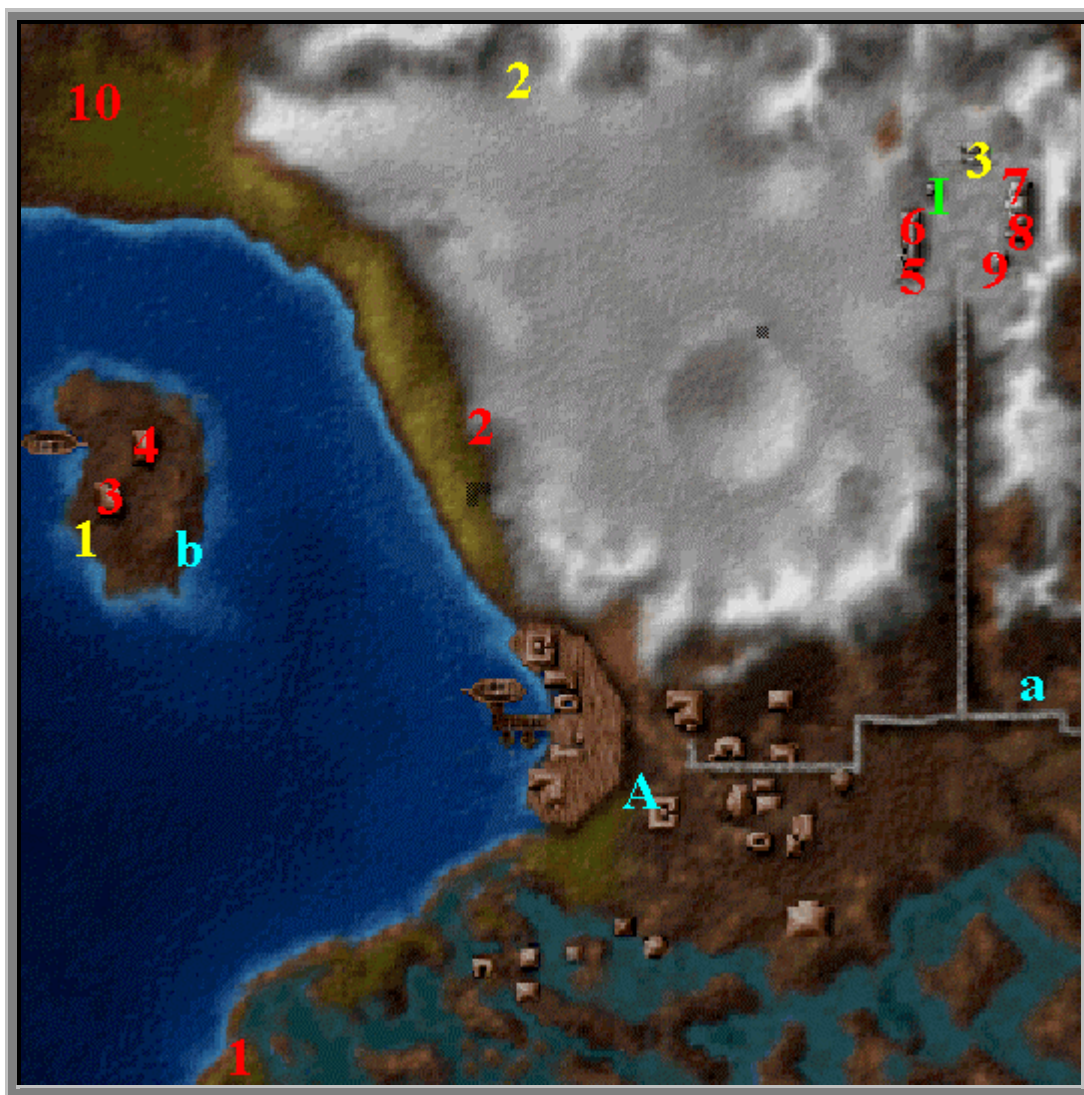
- Quête: *Les Peintures*
- 20 **Lord Markham's Manor**  
 Description : Voir plan...  
 Habité par: *Lord Markham*  
 Quête: *la lettre scellée et Rogue*
- 21 **Maison – Expert Désamorçage**  
 Description : Permet de devenir Expert dans la compétence du Désamorçage.  
 Habité par: *Taren the Lifter*
- 22 **Maison – Maître Réparation**  
 Description : Permet de devenir Maître dans la compétence de la Réparation.  
 Habité par: *Thomas Moore*
- 23 **Maison – Expert Cottes de Maille**  
 Description : Permet de devenir Expert dans la compétence des Cottes de Maille  
 Habité par: *Tricia Steelcoif*
- 24 **Maison**  
 Description : Permet de connaître partiellement les horaires des bateaux.  
 Habité par: *Your Conscience*
- 25 **Maison – Grand Maître Vol**  
 Description : Permet de devenir Gand Maître dans la compétence du Vol  
 Habité par: *Everil Nightwalker*
- 26 **Maison – Expert Armsmaster**  
 Description : Permet de devenir Expert dans la compétence de l'Armsmaster.  
 Habité par: *Trent Steele*

### Les Points Intéressants

- a **Le Piédestal de Peau Dur**  
 Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de la Peau Dur est lancé. Il dure 6 heures.
- b **Le Piédestal de l'Héroïsme**  
 Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de L'Héroïsme est lancé. Il dure 6 heures.



## La Région



Carte de la région

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

### Les Fontaines et Puits

- I. +20 points de class d'armure, temporaire.

### Les Maisons

#### 1 Altar

Description : Priez ici. Placez ici la statuette de l'aigle.

Quête: *Les Statuettes*

#### 2 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*

#### 3 Magasin – Allowed Armor and Shields

Description : Permet d'apprendre la compétence du Cuire, des Cottes de Maille, des Plaques et du Bouclier.

Habité par: *Elmo l'Armurier*

Ouverture : 6am – 6pm

#### 4 Magasin – Allowed Weapons

- Description : Permet d'apprendre la compétence de la Dague, de l'Épée et de la Lance et l'Arc.  
 Habité par: *Tarin le Forgeron*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 5 **Maison – Maître Bouclier**  
 Description : Permet de devenir Maître dans la compétence du Bouclier.  
 Habité par: *Isram Gallowswell*
- 6 **Centre d'entraînement – Training Essentials (Sud)**  
 Description : Permet d'acquérir la compétence de la Musculation et du Armsmaster.  
 Habité par: *Verpassian L'Instructeur*  
 Information Dans ce centre il est possible de monter jusqu'à u niveau 50.  
 Ouverture : 6am – 6pm
- Magasin – The Missing Link (Nord)**  
 Description : Permet d'apprendre la compétence du Cuire, des Cottes de Maille et du Bouclier.  
 Habité par: *Brand l'Armurier*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 7 **Magasin – Vander's Blades & Bows**  
 Habité par: *Vander le Forgeron*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 8 **Maison – Grand Maître Hache**  
 Description : Permet de devenir Grand Maître dans la compétence de la Hache.  
 Habité par: *Karn Stonecleaver*
- 9 **Maison – Expert Plaques**  
 Description : Permet de devenir Expert dans la compétence des Plaques.  
 Habité par: *Weldrik Lotts*
- 10 **L'Obélisque #12**  
 Inscription : e\_laru\_a

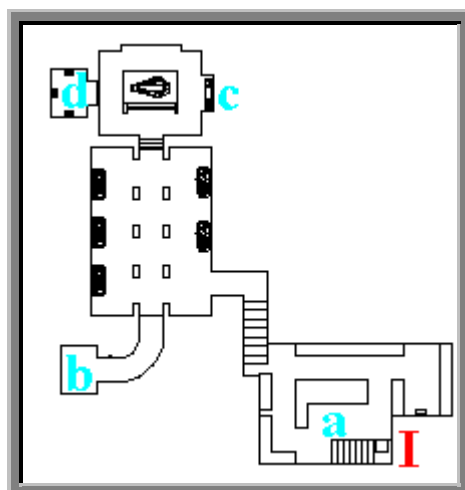
## Les Donjons

- 1 **The Tidewater Caverns**  
 Description : Repaire de pirate, ce n'est pas trop difficile de faire ce donjon.  
 Quête: *Prêtre*
- 2 **Wromthrax's Cave**  
 Description : Très grande caverne avec pas grand chose a voir.  
 Quête: *Croise*
- 3 **The Mercenary Guild**  
 Description : Les visiteurs ne sont pas les bienvenus !  
 Quête: *Ranger Lord, Niles Stantley et*

## Les Points Intéressants

- a **Le Piédestal de Jeu (orange)**  
 Description : Permet de gagner 5 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois.
- b **Coffre**  
 Description : Un coffre piégé, mais qui en vaut la peine. On y trouve un morceau de journal et le bras droit du Golem.  
 Quête: *Wizard*

## The Wine Cellar

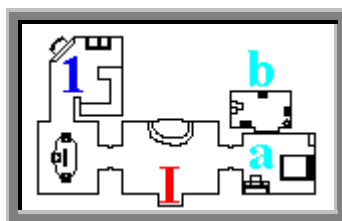


Plan de la cave

En **I** c'est l'entrée de la cave. Vous y rencontrerez des Chauves Souris, des Vampires, des Queens of the Dead, des Hobgoblins, des Necromancier, des Speakers of Dead, Ghost, Elder Vampire et des Minion Vampire. Ils sont tous très sympas avec vous... En **a** vous avez une cave a vin avec quelques bouteilles dans les armoires, sous l'escalier il y a une trappe et une caisse piégée avec de l'or. En **b** vous avez une prison, en **c** vous avez un autel qu'il faut pousser pour que s'ouvre **d**. En **d** trois caisse piégée avec des choses intéressantes dedans. Cette cave est remise à zéro après deux ans.

**Astuce** : Dans le première pièce au fond vers le coffre se trouve une Queen of the Dead. Il vous faut la tuez sans quels vous voit sinon elle lancera un sort de réflexion (vous vous prendrez tous vos dégâts dans la gueule). Envoyez des boules de feu dans le fond, c'est sort qui fait des dégâts périphérique important. Vos finirez par la tuez sans vous faire mal.

## Lord Markham's Manor

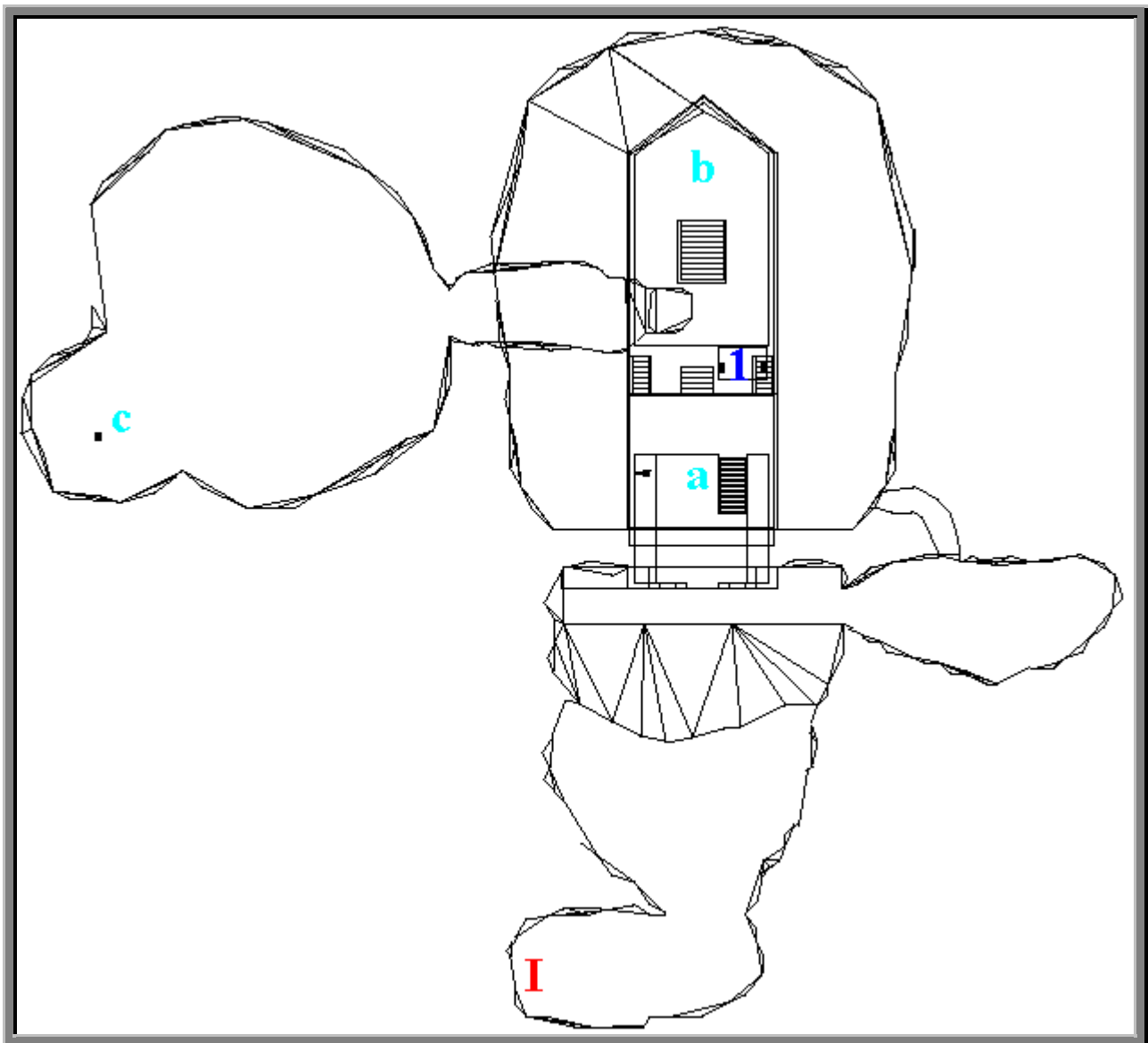


Plan du Manoir

Ici vivent des Gard, Swordman et des Master of Sword. Attention si vous allez dans les lieux qui ne vous sont pas autorise vous aurez des problèmes avec les habitants des lieux. En **I** c'est l'entrée du Manoir. Dans la pièce **1** se trouve le vase de la quête *Le Vase* (sur la cheminée) et un feu donnant 2 nourritures et une bague, vous pouvez aussi regarder dans le cabinet sous levier, il est pige. Dans la pièce **a** se trouve une armoire piégée et un bouton sur la droite du bureau ouvrant une porte sur **b**. Là se trouvent plusieurs coffres piégée, dans l'un d'entre eux se trouve un morceau de lettre. Ce manoir est remis à zéro après deux ans.

**Astuce** : Faites d'abord la quête de *la lettre scellée* avant de passé à la quête de promotion Rogue. Car si vous faite cette quête vous ne pourrez plus parler à Mr. Lord Markham, sa porte étant fermée à clé.

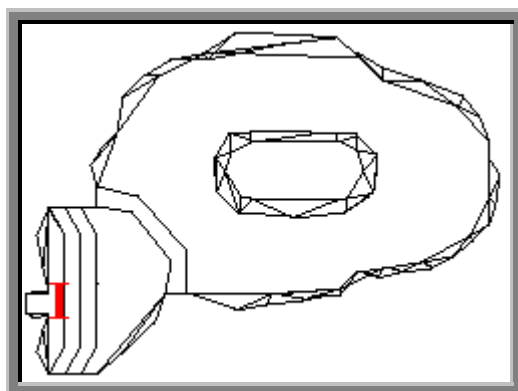
**Astuce** : Lancez un sort d'invisibilité, pénétrez dans le lieu et foncer. Sauvegardez avant de rentrer car vous avez 10% de chance de réussir. Je me faisait chaque fois bloquer par les gardes. Donc mort inévitable s'ensuivait. Car un coup donner par un Maître de l'Epée fait très mal même avec une méga armure.

*The Tidewater Caverns**Plan de la Caverne*

En **I** vous s'avez l'entrée. Rogue, Thief, Spectre, Shade, Ghost, Skeleton Lord, Skeleton Warrior et Skeleton vivent ici. Regardez sur les murs de la caverne, vous y trouverez des fois des filons. En **a** sous l'escalier il y a une cave avec un coffre piégé, mais qui peut valoir la peine. En **b** à l'intérieur du bateau vous trouvez des barils de liquide. Nouvelle pièce cachée en **1**, deux coffres piégés, dans l'un des coffre vous trouvez la carte de *Evenmorn Island* pour la quête de promotion du prêtre. Finalement en **c** un autre coffre piégé avec pas grand chose d'intéressant dedans. Cette cave est remise à zéro après deux ans.



## Wromthrax's Cave



Plan de la Caverne

En **I** vous s'avez l'entrée. La caverne est vide tant que vous n'avez pas reçu la quête de promotion du Croise. A ce moment M. *Wromthrax* voudra bien se montrer pour que nous puissions lui mettre une hache entre les deux yeux. Cette cave est remise à zéro après deux ans. Juste pour information c'est un dragon bleu et voici sa fiche technique :



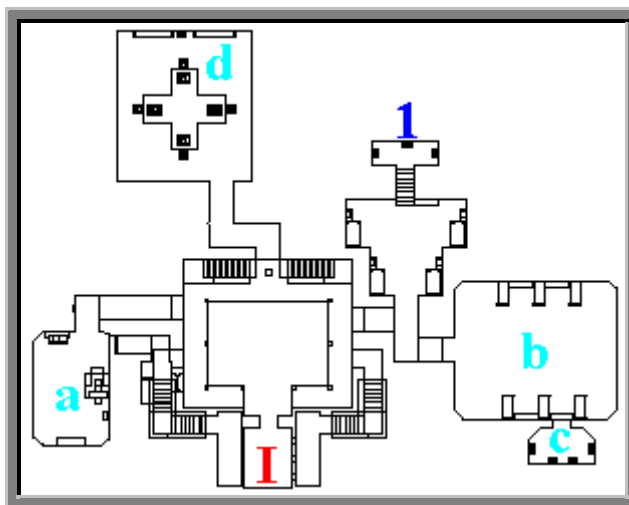
Bien, bon courage ce n'est pas du gâteau, et surtout pas au corps a corps. Je préconise le coups du sniper ou un peu de magie.

**Astuce** : Si vous avez un personnage qui a des sorts d'attaque en feu ou en air, placez vous sur la dernière marche avant (celle du bas). Tant que vous êtes sur les marche le dragon ne bouge pas. Par Contre avec la magie vous arrivez le dégommer sans que celui ci ne bronche. Ca marche aussi avec les arcs. Mettez vous en mode combat tour par tour pour assurez un meilleur effet.

**Astuce** : Si vous voulez jouez réglos et autorisez que Mr vous fasse mal. Vous pouvez tournez en rond et a chaque fois lui tirer quelques flèches dessus. Ca prend pas mal de temps avec des personnages peut puissant mais au moins on y arrive.

**Astuce** : Lorsque vous avez tuez la bête allez près de son cadavre et priez, heu... je veux dire sauvegardez. Fouillez son corps pour trouvez des objets. Tant que vous n'est pas satisfait recharger la partie. Vous obtiendrez des artefacts très puissants.

## The Mercenary Guild



Plan du Donjon

Ici vivent des Bowman, Robber, Champion of the Sword, Master of the Sword, Initiate of the Sword, Bandits, Elite Archer, Archer et Raider. En **I** vous s'avez l'entrée. Faites attention, il y a des pièges partout : sol, murs, portes. En **a** il y a des barils de liquide, une bibliothèque et un coffre avec une lettre. En **b** vous trouverez des bibliothèques et des barils de liquides. La pièce cachée en **c** recèle plein de coffres piégés, mais avec un contenu intéressant. **1** est une autre pièce cachée avec des barils et des coffres piégés, dans l'un des coffres vous trouverez le *Heart of the Wood* pour la quête de promotion *Ranger Lord*. Enfin en **d** un dernier coffre piégé. Ce donjon est remis à zéro après deux ans.

**Astuce :** Dans les pièces **a**, **b** et **1** se trouvent des Initiates of the Sword, Champions of the Sword et Masters of the Sword, autant vous dire que si vous avez des personnages de faible niveau ce n'est pas gagné d'avance. Mais j'ai tué tout le monde avec des personnages niveau 1. Nettoyez d'abord le deuxième niveau, là c'est assez facile. Ensuite ouvrez l'une des porte menant à ces lieux. Faites venir ces messieurs dans la zone centrale. Courrez pour monter les escaliers et allez direction **I**. Arrangez vous que personne ne monte (sinon vous êtes mort). Tout le beau monde va s'agglutiner en dessous de vous. Revenez vers l'escalier et descendez quelques marches. Vous pourrez alors frapper avec vos armes sans que vous soyez inquiété. Ça m'a pris un temps fou pour avoir un Maître. Mais à la fin j'avais des tonnes de XP, d'or, d'armes balaises et d'armures super sympas.

## Quêtes

### Les Peintures

- Proposé par : *Ferdinand Visconti* (village, maison **19**)  
 Description : Retrouve les trois peintures que désire *Ferdinand Visconti*.  
 Ou aller : La peinture de l'Ange se trouve dans *The Haunted Mansion* dans la pièce **1**. *The Haunted Mansion* se trouve dans *Barrow Downs* en **3**. La peinture d'Archibald et de Roland se trouve dans le château Gryphonheart à *Erathia*. La peinture de Roland est en **2** et celle d'Archibald est en **1**.  
 Gain : 50'000gp, 100 points de réputation et 50'000XP.

### La Tapisserie (Malwick)

- Proposé par : *Niles Stantley* (Gilde des Mercenaires **3**)  
 Description : Vous devez voler un tableau de valeur dans le château de vos associés (Gloaming pour l'Ombre et Lambent pour la Lumière). Ceci doit être fait en moins d'un mois.  
 Ou aller : Si vous jouez l'Ombre : La tapisserie se trouve ne **1** dans le château de *Gloaming*.  
 Si vous jouez la Lumière : La tapisserie se trouve ne **1** dans le château de *Lambent*.  
 Attention les habitants du château deviennent hostiles après le vol.

Gain :

Vous êtes à temps : Que des remerciements ! Vous devez attendre que jusqu'à ce que votre château soit de nouveau accessible. Vous avez meilleur temps de pas faire cette quête.

Vous manquer le rendez-vous : Un nouveau messenger vous dit poliment ce qu'il pense de vous. Une horde d'aventuriers déferle sur votre ville et dans votre château. Tous les bâtiments sont fermés jusqu'à ce que vous ayez tué **tous** les intrus. Tout l'or que vous avez à la banque est volé.