

The Tularean Forest

La Région (3)



carte du territoire

Arbres peuplent les lieux. Pour aller sur les deux îles il vous faut le sort de "Vole" ou le sort de "Marcher sur l'eau". Si vous voulez avoir des régents et des ingrédients puissants pour vos sorts, vous trouverez des éléments fort puissants poussant dans la forêt. Cette région est remise à zéro après deux ans.

Astuce : Les Arbres vous tirent dessus, mais ils ne sont pas très résistants aux flèches et surtout contre le feu.

Astuce : Si vous faites des dons à **Nature's Remedies**, le prêtre lance le sort de "Jour de Protection", durée 4 heures.

Les Voyages

- A pied vers le Nord : 5 jours jusqu'à **Avlee**.
- A pied vers l'Ouest : 5 jours jusqu'à **Deyja**.
- A pied vers le Sud : 5 jours jusqu'à **Harmondale**.
- Par calèche : 2 jours jusqu'à **Harmondale** (Mardi, Jeudi, Samedi).
- Par calèche : 3 jours jusqu'à **Avlee** (Lundi, Mercredi, Vendredi).

- Par calèche : 2 jours jusqu'à *Deyja* (Mardi, Vendredi, Dimanche).
- En bateau : 3 jours jusqu'à *Avlee* (Mardi, Jeudi, Samedi).
- En bateau : 6 jours jusqu'à *The Bracada Desert* (Lundi, Mercredi)

Le Village



Plan du village

C'est en **I** que vous pouvez rentrer dans le village.

Les Fontaines et Puits

- I. +50 points de résistance à la Terre, temporaire.

Les Maisons

1 La Guilde de la Terre

Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Apprentissage et de la magie de la Terre. Possibilité d'acheter des livres de sorts niveau expert.

Habité par : *Cyrino Maître de la Guilde*

Ouverture : 6am – 6pm

2 La Guilde du Feu

Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Apprentissage et de la magie du Feu. Possibilité d'acheter des livres de sorts niveau maître.

Habité par : *Halion Maître de la Guilde*

Ouverture : 6am – 6pm

3 La Guilde de l'Air

Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Apprentissage et de la magie de l'Air. Possibilité d'acheter des livres de sorts niveau maître.

Habité par : *Breeze Maître de la Guilde*

Ouverture : 6am – 6pm

4 La Guilde de l'Eau

Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Apprentissage et de la magie de l'Eau. Possibilité

- d'acheter des livres de sorts niveau expert.
- Habité par : *Arthra Maître de la Guilde*
Ouverture : 6am – 6pm
- 5 **Maison – Expert Désamorçage**
Description : *Gretchin Fiddlebone* vous permet de devenir Expert dans la compétence du Désamorçage.
Habité par : *Gretchin Fiddlebone* et *Karzon Skyefyre*
- 6 **Maison – Expert Alchimie**
Description : *Edgar Willowbark* vous permet de devenir Expert dans la compétence de l'Alchimie.
Habité par : *Edgar Willowbark* et *Alik Whitemoon*
- 7 **Maison**
Description : *Robert Belknap* achète des plume de Griffins pour gp et vend du bois de Tularean pour 200 gp.
Habité par : *Johann Kerrid* et *Robert Belknap*
Quête: *La lettre du Roi Faerie* donne par *Johann Kerrid*.
- 8 **Maison**
Habité par : *Ebednezer Sower*
Quête: *Hunter*
- 9 **Magasin – Natural Magic**
Description : Vous pouvez y acquérir les compétences de l'Identification et de la Réparation.
Habité par : *James le Magicien*
Ouverture : 6am – 6pm
- 10 **Maison – Expert Identification Monstre**
Description : Permet de devenir Expert dans la compétence de l'Identification des Monstres.
Habité par : *Alton Black*
- 11 **Maison – Expert Dague**
Description : *Martie Ottin* vous permet de devenir Expert dans la compétence de la Dague.
Habité par : *Martie Ottin* et *Thom Lumbra*
Quête: *Les Statuettes* donné par *Thom Lumbra*.
- 12 **Magasin – The Bubbling Cauldron**
Description : Vous pouvez y acquérir les compétences de l'Alchimie et de l'Identification des Monstres.
Habité par : *Schmendrick l'Alchimiste*
Ouverture : 6am – 6pm
- 13 **Maison – Expert Marchandage**
Description : Permet de devenir Expert dans la compétence du Marchandage.
Habité par : *Matric Weatherson*
- 14 **Banque – Nature's Stockpile**
Habité par : *Bremen le Banquier*
Ouverture : 6am – 6pm
- 15 **Pierpont Townhall**
Description : Permet d'avoir les contrats de chasseur de prime. Chaque mois une nouvelle chasse est proposée.
Habité par : *Stephan The Clerc*
Ouverture : 6am – 6pm
Quête: *Bounty Hunter*
- 16 **Maison – Maître Terre**
Description : *Lara Stonewright* vous permet de devenir Maître dans la magie de la Terre. *Devon Ivers* vous permet de devenir Membre de **La Guilde de la Terre** pour 50 gp.
Habité par : *Lara Stonewright* et *Devon Ivers*
- 17 **Maison – Grand Maître Spiritisme**
Description : Permet de devenir Grand Maître dans la magie du Spiritisme.
Habité par : *Benjamin the Balanced*
- 18 **Autel**
Description : Fait rien...
- Temple – Nature's Remedies**

- Description : Permet d'acquérir les compétences de Uarmed, Dodging et Marchandage.
 Habité par : *Johnathan le Guérisseur*
- 19 **Castle Navan**
 Description : Voir plan...
 Habité par : *Eldrich Parson*
 Quête: *Le Prisonnier, Riverstride Plans, la Trompet de Gryphonheart,*
 Ouverture : 6am – 6pm (salle du trône, uniquement si la quête *Rebuild Castle Harmondale* est faite)
- 20 **Altar**
 Description : +10 points de résistance à L' Air, l'eau et le Feu.
- 21 **Tente – Expert Eau**
 Description : *Herald Whitecap* vous permet de devenir Expert dans la magie de l'Eau. *Tabitha Mistspring* vous permet de devenir Membre de **La Guilde de l'Eau** pour 50gp.
 Habité par : *Herald Whitecap* et *Tabitha Mistspring*
- 22 **Tente – Expert Air**
 Description : *Sethrik Windsong* vous permet de devenir Expert dans la magie de l'Air. *Patrice Vesper* vous permet de devenir Membre de **La Guilde de l'Eau** pour 50gp.
 Habité par : *Sethrik Windsong* et *Patrice Vesper*
- 23 **Tente – Expert Feu**
 Description : *Kindle Treasurestone* vous permet de devenir Expert dans la magie du Feu. *Kestry Dawnglow* vous permet de devenir Membre de **La Guilde de l'Eau** pour 50gp.
 Habité par : *Kindle Treasurestone* et *Kestry Dawnglow*
- 24 **Magasin – Hunter's Lodge (Nord)**
 Description : Permet d'apprendre la compétence de la Lance et de l'Arc.
 Habité par : *Jared le Forgeron*
 Ouverture : 6am – 6pm
Magasin – Buckskins and Bucklers (Sud)
 Description : Permet d'apprendre la compétence du Cuire, des Cottes de Maille.
 Habité par : *Sable L'Armurier*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 25 **Centre d'entraînement – The Proving Grounds**
 Description : Permet d'acquérir la compétence de la Musculation et du Armsmaster.
 Habité par : *Claudius L'Instructeur*
 Information Dans ce centre il est possible de monter jusqu'au niveau 25.
 Ouverture : 6am – 6pm
- 26 **Taverne – Emerald Inn**
 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 1200gp.
 Habité par : *Emeril le Tavernier*
 Quête: *AcroMage*
 Information : Le nombre maximum de rations de nourriture achetable est 12.
 Ouverture : 5am – 2pm
- 27 **Maison – Grand Maître Cuir**
 Description : Permet de devenir Grand Maître dans la compétence du Cuir.
 Habité par : *Miyon the Quick*
- 28 **Maison – Maître Lance**
 Description : Permet de devenir Maître dans la compétence de la Lance.
 Habité par : *Claderin Silverpoint*
- 29 **Maison – Expert Arc**
 Description : *Jaycin Suretrail* vous permet de devenir Expert dans la compétence de l'Arc.
 Habité par : *Jaycin Suretrail* et *Giliyan Redfern*
- 30 **Maison – Expert Cottes de Maille**
 Description : *Gilad Bith* vous permet de devenir Expert dans la compétence des Cottes de Maille.
 Habité par : *Gilad Bith* et *Inja Yew*
- 31 **Tent – Grand Maître Identification**
 Description : Permet de devenir Grand Maître dans la compétence de l'Identification.

Habité par : *Payge Blueswan*

32 **Tent – Maître Perception**

Description : Permet de devenir Maître dans la compétence de la Perception.

Habité par : *Garret Dotes*

Les Points Intéressants

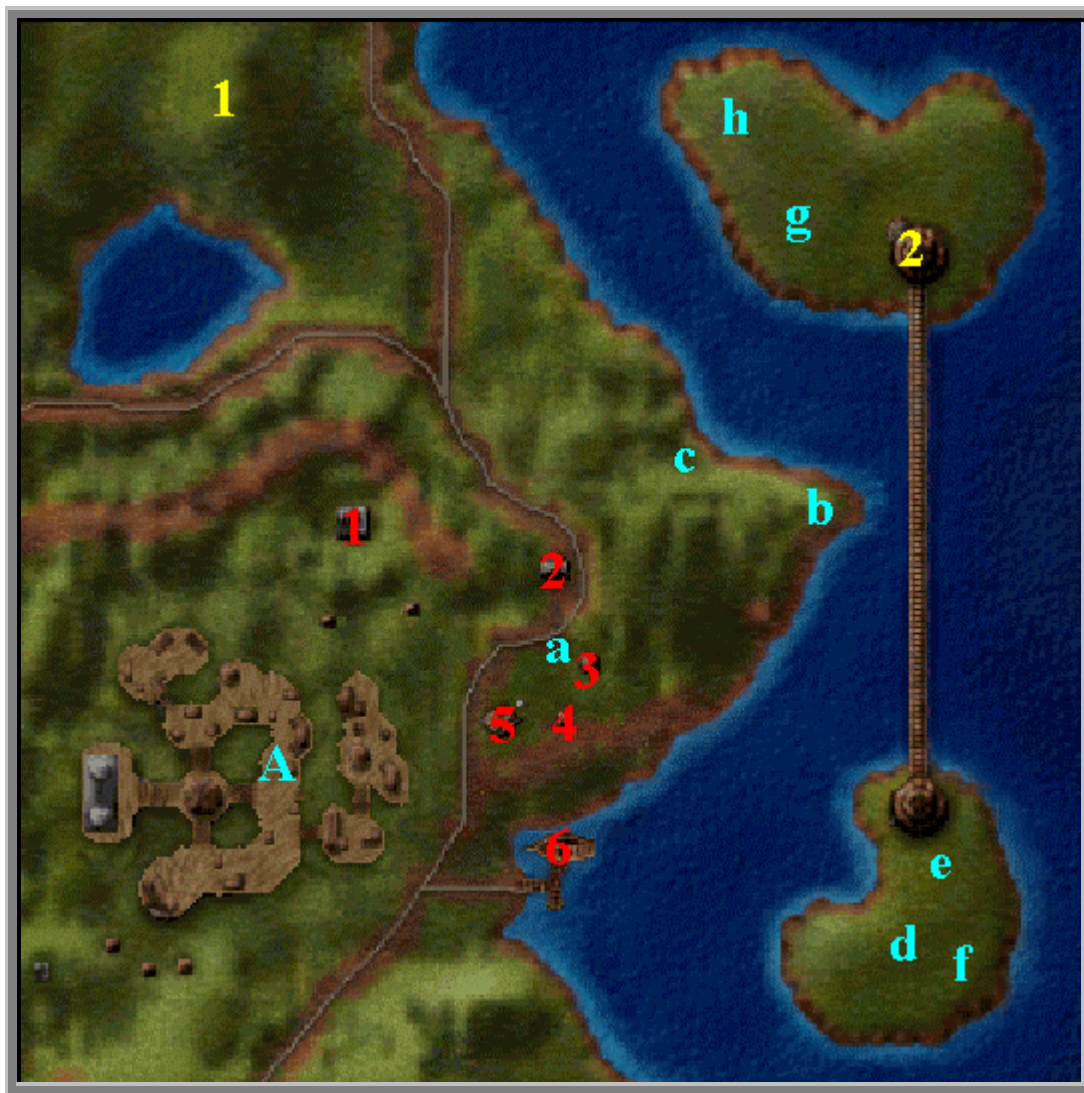
a **Le Piédestal de la Terre**

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

b **Le Piédestal du Bouclier + Feux de camps**

Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort du bouclier est lancé. Il dure 6 heures. Il y a deux feu de camps qui donne +2 de nourritures chacun.

La Région



Carte de la région

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

Les Maisons

1 **L'Obélisque #3**

Inscription : Reddito

2 **Tour de Gard**

3 **Tente**

Description : Permet de faire un brin de causette.

Habité par : *Mireille Warlin et Rainnyn Rivencreat*

4 **Maison**

Description : Permet de devenir Grand Maître dans la compétence de "Unarmed".

Habité par : *Anthony Green*

Quête: *Grand Druid*

5 **Transport – Hu's Stallion**

Description : C'est d'ici que vous pouvez partir en calèche vers d'autre région.

Habité par: *Hu le Palefrenier*

Information : Il y a 3 des fers a cheval a prendre, chacun donnant +2 points de développement.

Ouverture : 6am – 6pm

Les Donjons

1 **The Tularean Cave**

Description : C'est un lieu très fréquenté.

Quête: *Le Prisonnier*

2 **Clanker's Laboratory**

Description : Des bruits viennent de derrière cette porte...

Habité par: *Archibald Ironfist* (lorsque vous aurez choisit le chemin de la lumière vous le trouverez ici)

Quête: *Clanker's Laboratory*

Les Points Intéressants

a **Feu de camps**

Description : Donne +2 de nourritures.

b **Le Piédestal de jeu (orange)**

Description : Permet de gagner 5 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois.

c **Caisse**

Description : Une très belle caisse avec un piège. Vaut vraiment la peine au début du jeu.

d **The Oldest Tree**

Description : Vous chante une chanson.

Quête: *Ranger Lord*

e **Caisse**

Description : Caisse sans un piège et pas grand chose dedans.

f **Caisse**

Description : Caisse sans un piège et pas grand chose dedans.

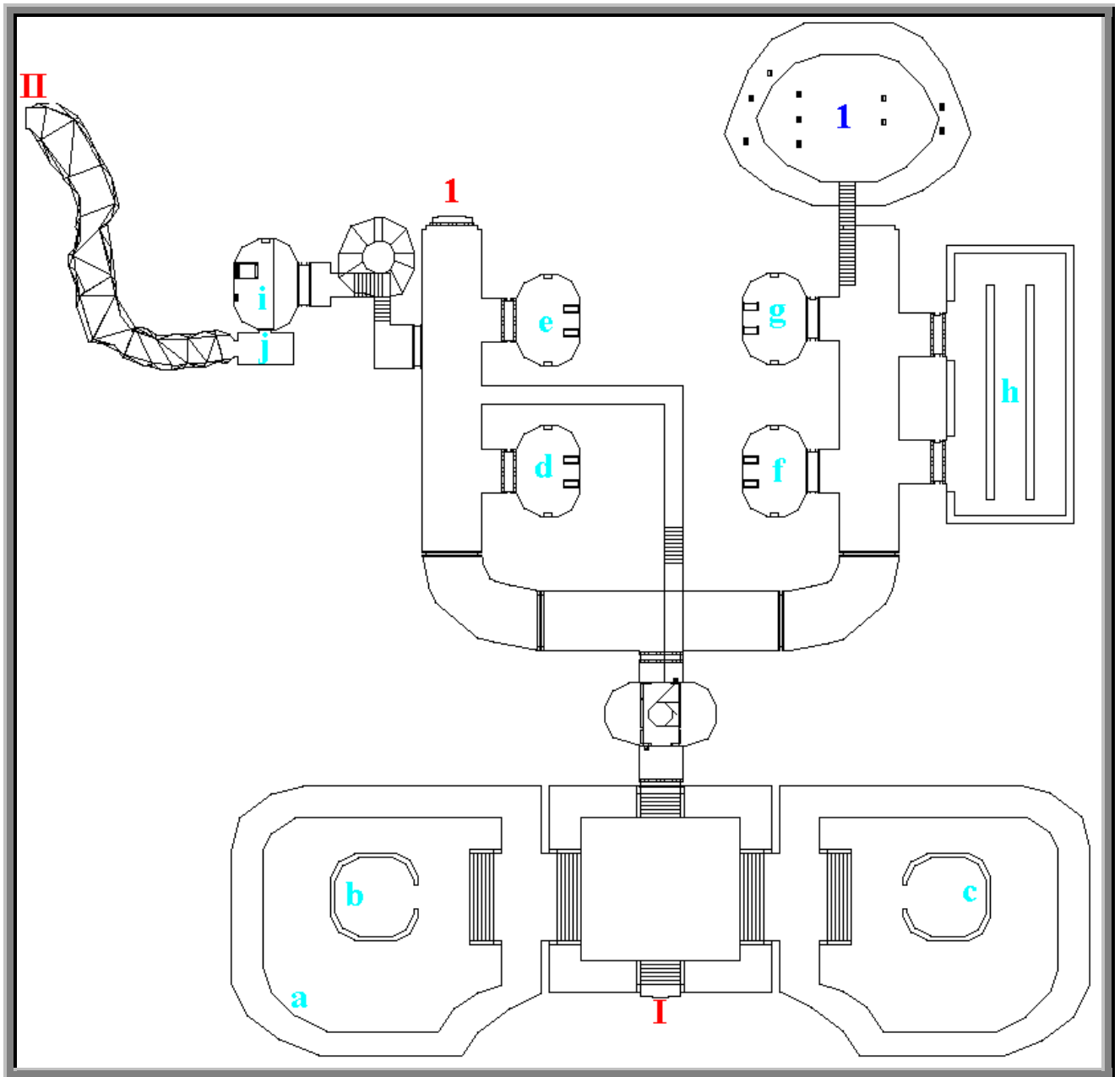
g **Caisse**

Description : Caisse sans un piège et pas grand chose dedans.

h **Caisse**

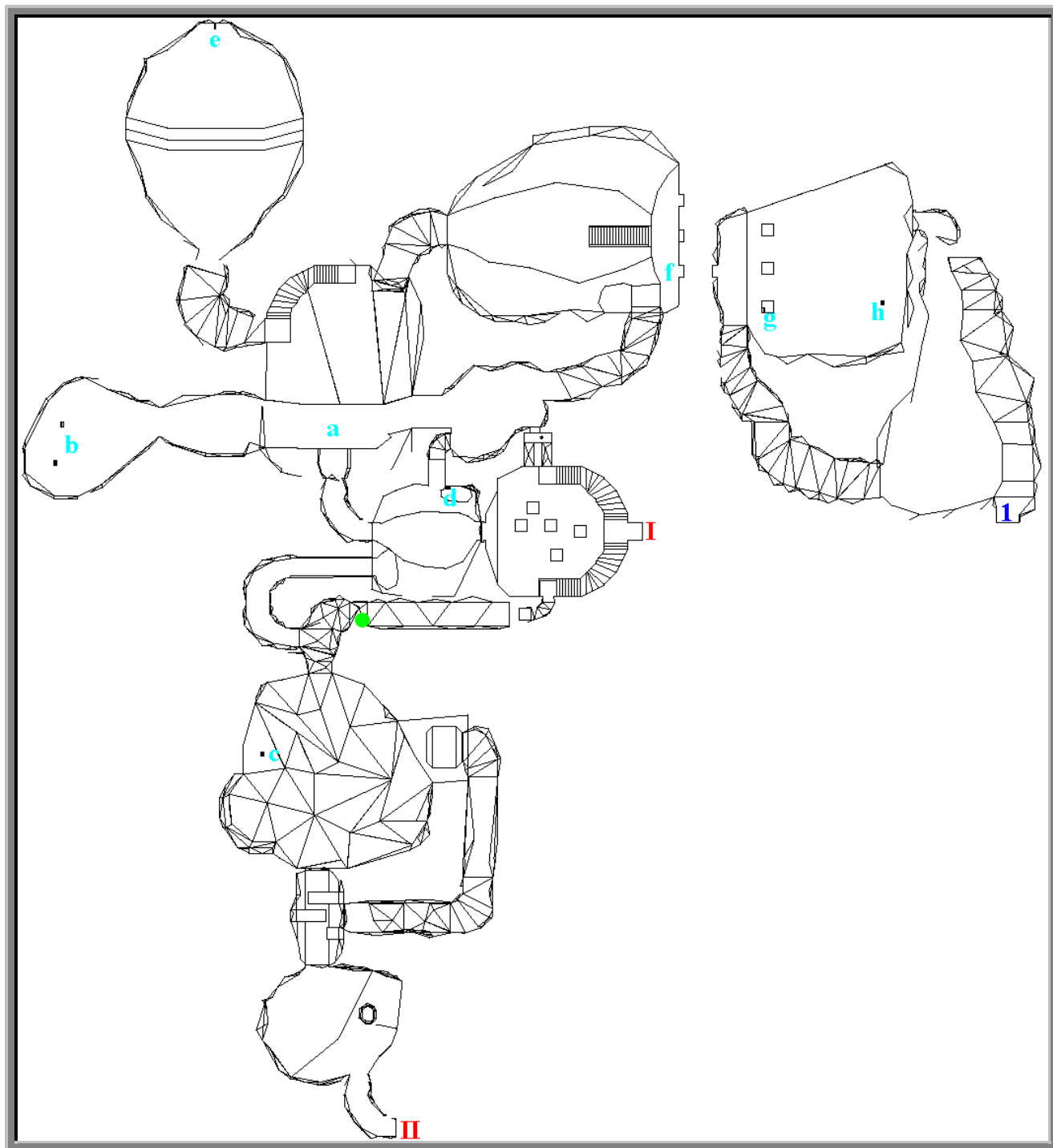
Description : Caisse sans un piège et pas grand chose dedans.

Le Château Navan



Plan du château

En **I** et **II** c'est l'entrée du château. **I** donne sur *The Tularean Forest* village et **II** donne sur *The Tularean Cave*, vous devez activer le passage depuis la Cave. Si vous allez dans les lieux qui vous sont interdit par les gardes, les habitant des lieux vous tombent dessus, aussi si vous êtes du coté obscur de la force vous devrez vous battre. Y vivent des Guards, Evlen Ranger, Evlen Warrior, Evlen Scout, Evlen Archer, Evlen Defender et enfin quelques Dragonfly. En **a** vous trouverez deux barils de liquide et en **b** et **c** trois. En **d**, **e**, **f**, **g** des pièces avec deux armoires piégées a chaque fois, il n'y a pas grand chose d'intéressant dans ces armoires. En **h** c'est à bibliothèque avec quelques parchemins de sorts a chercher. En **i** il y a une petite pièce avec un coffre et une armoire piégés avec pas grand chose dedans. En **j** vous trouvez deux barils de liquides. En **1** vous avez la salle du trône avec *Eldrich Parson* qui y habite (pour autant que vous ayez résolu la quête *Rebuild Castle Harmondale*). En **1** vous avez la salle du trésor, cette salle n'est accessible que si vous avez reçu la quête de *Black Knight*. Le château est remis à zéro après une année.

The Tularean Cave*Plan de la grotte*

Dans ces lieux vivent Wyvern, Horned Wyvern, Elven Warrior, Elven Defender Troglodytes et des Troglodytes Soldier. En **I** vous s'avez l'entrée depuis le région de The Tularean Forest, et en **II** vous s'avez l'entrée donnant sur le château de Navan, vous ne pouvez pas accéder depuis le château sans avoir passer au moins une fois depuis ici. Si vous entrez dans le château par cette entrée, cela impliquera automatiquement l'hostilité des habitants du château. En **a** vous avez un pont invisible qui permet de passez la fosse, et oui il faut avoir la foi, mais attention ce pont marche que dans un sens. N'oubliez pas regarder les parois de la caverne, vous y trouvez des filons.

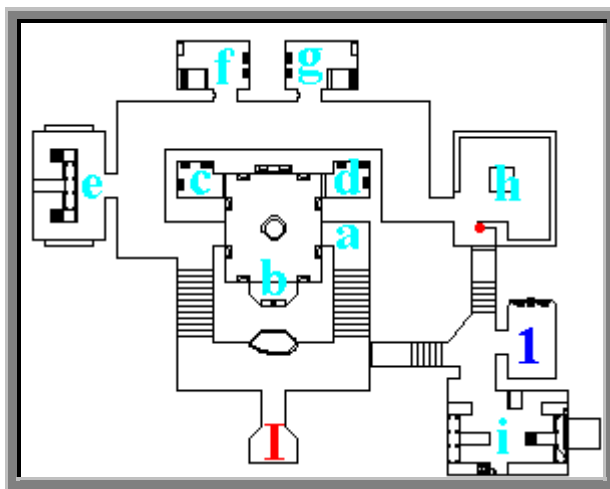
En **b** deux coffres et des tas d'or sont à prendre. Le coffres sont piégés et ne contiennent pas grand chose. En **c** un coffre piégé avec une lettre. En **d** il y a un coffre accessible que par télékinésie avec quelques menu

objets. La manette en **e** permet d'ouvrir les télépointeurs en **f**. Seul le téléporteur **f** donne sur la prison, les autres sont des leurs qui vous emmènent dans différentes parties de la grotte. Sur le pilier **g** qui monte et descend, il y a un coffre piégé avec une lettre. Le coffre en **h** est piégé et ne contient rien d'intéressant. La prison se trouve en **1**, vous y trouverez *Loren Steel*, le messager de *Gaving Magnus*. Il vous faut le ramener à Erathia chez la Reine Catherine.

Astuce : Les Wyverns n'aiment pas les Troglodytes, donc laissez les se battre entre eux.

Astuce : Vers le point **vert** vous avez une légère pente. Lorsque vous êtes en mode par tour et qu'un Elf tente de monter ce faux plat il glisse inévitablement en bas. Donc, vous pouvez le dégommer sans prendre le moindre risque. Leurrer tous les Elfs du coin un par un dans ce coin, puis tuez les sans vous faire mal.

Clanker's Laboratory



Plan du Laboratoire

Des Gogglins, Gog, Magog, Gold Golem, Floating Eye, Gazer, Brass Golem et Bronze Golem habitent ici. Bref ça bastonne dur ici. Ce n'est pas de la tarte. Au sous-sol en **a**, il y a deux barils de liquide. En **b** il y a un bouton qui ouvre un troupe dans le mur opposé avec deux coffres piégés. Si vous sautez par le trou au centre de la pièce deux portes s'ouvrent et donnent accès aux pièces **c** et **d**. Dans ces pièces il y a des coffres piégés avec des très belles choses dedans. En **e** et **i** vous avez des laboratoires vous y trouverez plein de potions divers et variés et des éléments pour la composition de vos potions, dont certains réagents très puissants. Les pièces **f** et **g** ont chacun une armoire et deux coffres piégés avec des objets intéressants. Le couloir devant les pièces **f** et **g** est piégé. Enfin une bibliothèque en **h** vous permet d'avoir quelques parchemins de sorts. Ne buvez pas dans la fontaine à l'entrée car elle est empoisonnée. Ce laboratoire est remis à zéro après deux ans. Le point **rouge** indique un livre qui ouvre un passage sur **i** et **1**. En **1** vous trouvez le bouclier à désactiver (quête de l'ombre).

Ce laboratoire est ouvert à tous tant que vous n'avez pas encore choisi votre chemin (ombre / lumière). Si vous choisissez le chemin de la Lumière vous trouvez un habitant qui vous parle et vous empêche de pénétrer dans ces lieux. Cet habitant n'est autre que *Archibald Ironfist* le nécromancier.

Astuce : Si vous n'avez pas à y mettre les pieds, NE RENTRER PAS dans le laboratoire.

Quêtes

La lettre du Roi Faerie

- Proposé par : *Johann Kerrid* (village, maison **7**)
- Description : Prendre la lettre scellée et la donner au *Roi Faerie* dans le Hall sous la colline d'*Avlee*.
- Où aller : Allez sous la colline en **1** sur la carte de la région. Le Roi vous donne une flûte qu'il vous faut ramener.

Gain : 8 points de réputation et 2000XP lorsque vous donner la lettre. 1000gp, 20 points de réputation et 5000XP lorsque vous donner la flûte.

Hunter (Promotion)

Proposé par : *Ebednezer Sower* (village, maison **8**)
 Description : Résoudre le secret de l'entrée du Faerie Mont à *Avlee* puis parler au Roi Faerie.
 Ou aller : Allez sous la colline en **1** sur la carte de la région et suivez les instructions dans mes notes.
 Gain : Permet de faire le grade de Ranger Lord ou Bounty Hunter, 60 points de réputation et 15'000XP.

Bounty Hunter (Promotion Ombre)

Proposé par : *Ebednezer Sower* (village, maison **8**)
 Description : Vader est votre Maître ? Bon vous pouvez avoir cette quête. Récolter 10'000gp avec les prime de chasseurs de primes.
 Ou aller : Allez dans les Town Hall des villes de *Harmondale*, *Erathia*, *Céleste*, *The Pit* et *Tularean Forest* pour recevoir des ordres de chasse. Vous pouvez commencer la collecte dès le début du jeu. C'est d'ailleurs conseillé car ça rapport du fric bienvenu.
 Gain : 160 points de réputation et 80'000XP pour le promu et 40'000XP pour les autres.

Les Statuettes

Proposé par : *Thom Lumbra* (village, maison **11**)
 Description : Retrouver les 3 statuettes et les remettre sur leurs Piédestaux dans *The Bracada Desert*, *Tatalia* et *Avlee*. Puis revenir chez *Thom Lumbra*..
 Ou aller : La Statuette de l'Aigle se trouve en **1** dans un coffre dans le *Grand Temple de la Lune* à *Evenmorn Island*. La Statuette du Chevalier se trouve en **1** dans un coffre dans le *Grand Temple du Soleil* à *Evenmorn Island*. La statuette de l'Angle se trouve en **1** dans *The Maze* à *Mount Nighon*. Placez la statuette de l'Aigle dans l'Altar de *Tatalia* (région **1**). Celle du chevalier se place sur l'Altar de *Avleen* **6** sur la carte de la région. Enfin la statuette de l'Angle se place sur l'Altar de *The Bracada Desert* en **21**.
 Gain : 50'000gp, 200 points de réputation et 50'000XP.

Grand Druide (Promotion)

Proposé par : *Anthony Green* (région, maison **4**)
 Description : Visite les cercles de Monolithes a *Tatalia*, The *Evenmorn Island* et *Avlee*, puis revenir raconter ses expériences.
 Ou aller : Le cercle de pierres de *Tatalia* est en **2**, celui de *Avlee* est en **7** et celui de *Evenmorn Island* est en **6**.
 Gain : Vous permet de grader à Arch Druide ou à Warlock. 60 points de réputation et 15'000XP.

Arch Druid (Promotion Lumière)

Proposé par : *Anthony Green* (région, maison **4**)
 Description : Seul les adeptes de la Lumière peuvent avoir cette quête. Retrouvez les reste de *Zokarr IV* le Roi de Nain dans les *Tunnels de Nighon*. Ensuite le déposer dans le lieu approprié dans the *Barrow Downs*. Puis revenir chercher sa promotion.
 Ou aller : Vous trouverez le crane de *Zokarr VI* et sa Hache en **1** dans les *Tunnels de Nighon* a *Barrow Downs*. Allez déposer le crane dans la *Tombe de Zokarr* en **2**, la tombe est dans le labyrinthe de *Dwarven Barrow*.
 Gain : 160 points de réputation et 40'000XP.

Riverstride Plans

Proposé par : *Eldrich Parson* (Château Navan, salle **1**)
 Description : Retrouvez les plans de Fort Riverstride et les ramener.

- Où aller : Allez dans le Fort à *Erathia* en **2** sur la carte de la région. Les plans se trouvent en **1**. Ou allez voir la reine *Catherine*, elle vous donnera de faux plans.
- Gain : Faux plans : perd une catégorie de réputation, 5'000gp, 5'000XP et 20 points de réputation.
 Vrai plans : 5'000gp, 10'000XP et 40 points de réputation.

La Trompette de Gryphonheart

- Proposé par : *Un message* (lorsque vous pénétrez sur le territoire)
- Description : Cette quête n'est accessible que si vous avez terminé les quêtes *Riverstride Plans* et *Le Prisonnier*. Retrouvez la trompette de Gryphonheart dans la bataille de The Tularean Forest et la ramenez à l'un des camps.
- Où aller : Allez près de *Tularean Cave* et là vous verrez une petite bataille, devant l'entrée vous trouvez une caisse avec la trompette.
- Gain : Si vous rendez la trompette au château de Navan (The Tularean Forest) : 5'000gp, 10'000XP et 40 points de réputation, votre château porte les couleurs d'*Avlee*.
 Si vous rendez la trompette au Château de Gryphonheart (*Erathia*) : 5'000gp, 10'000XP et 40 points de réputation, votre château porte les couleurs d'*Erathia*.
 Enfin si vous rendez la trompette au juge (*Harmondale*) : 12'500XP et 40 points de réputation, votre château porte les couleurs de New Computing World.
 Ensuite vous devez attendre 2 mois pour recevoir la quête du Juge à *Harmondale*.