

## Dagger Wound I sland



Monstres Lizardmen Warrior\* (Lizardman Soldier, Lizardman Sergeant, Lizardman Captain), Pirates (Pirate, Boucanier et Corsaire), Serpent (Young Couatl, Couatl, Winged Serpent)

Quêtes *Dadeross, Potion of Pure Speed, Champion Acromage, Le Cristal des Portes et Les Parchemins de Guérison.*

Statistiques Mise à zéro : 2 ans, pièges : 0, trésors : 0, Rencontre : 10% {0%, 100%, 0%}. Chaque heure sur l'île principale avec un maximum d'une 50aine de fois.

Les monstres avec un \* sont pacifiques. Tant que vous ne leurs faites rien ils restent gentils.

Vous êtes sur l'île principale au début du jeu, pour être plus précis dans le village de **Blood Drop**. La journée est belle, sous le soleil et les cocotiers de l'île il fait bon vivre. Juste une fine et irritante petite pluie de météorites s'abat sur la région. Pour arranger les choses des pirates attaquent l'île. Sous les ordres de plusieurs capitaines (*Admiral Clausewity, Admiral Nelson et Captain Zyrain*), sur leurs navires pilonnant la région, des hordes de pirates débarquent sur l'île. Bref les choses vont mal. A vous de remettre un peu d'ordre.

Par chance les gardes du village vous donnent un sérieux coup de main dans la bataille. Certes ils se font vite submerger par le nombre, mais font de sérieuses pertes chez l'ennemi.

Après une heure locale un certain *S'ton* vous parle. Vous pouvez lui demander deux trois choses mais c'est sans importance.

**Astuce :** Lorsque vous démarrez la partie allez recruter les deux héros dans la Taverne. Ensuite allez discuter avec *Brekish Onefang* dans la maison **20** dans le village. Faites la quête du *Cristal des Portes* et recrutez *Fredrick Talimere*. Puis allez aux puits **I** et **III** pour monter vos attributs. Ensuite faites le tour des barils (**x**) pour un dernier petit remontant sur vos attributs. Maintenant vous êtes en meilleure posture pour affronter les pirates.

**Astuce :** Au village, prenez les bouteilles de *Tobersk Brandy* dans les coffres de la caravane en **21** puis allez vendre ces bouteilles chez *Long-Tail* dans la maison **6**.

**Astuce:** Ramassez tous les fragments de météorites que vous trouvez sur les zones grise. Ca permet de faire des potions de mana ou de les vendre pour quelques pièces d'or. Les fragments réapparaissent après la chute d'une nouvelle météorite.

**Astuce :** Vous pouvez vous faire plein de XP et d'or en tuant les pirates. Ils régénèrent toutes les heures de jeu environ sur l'île principale.

**Astuce :** Allez boire à la fontaine **II** au village pour activer la région pour le sort du Town Portal.

## Quitter la région

### En bateau

Nom : The Windling, Localisation : Sur l'île nord-est en **10** (carte de la région), Coût : 75gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
<i>Ravenshore</i>						
4 jours						

## La Région



Chaque paire de téléporteurs est indiquée par une lettre majuscule (**A**, **B**, **C** et **D**). Pour le village de **Blood Drop** (**A**) voir plus loin dans le document. Les **x** représentent des barils, chaque baril contient un liquide qui monte l'une de vos caractéristiques (pour les détails voir *Potions et Liquides*). En **I** vous avez l'entrée sur le plan de la terre. En **A** vous avez le bateau du *Captain Zyrain*, en **B** c'est le bateau de l'*Admiral Nelson* et **C** le bateau de l'*Admiral Clausewity*.

## Les Habitations & Constructions

<b>1</b>	<b>Maison – Grand Maître Alchimie &amp; Expert Désamorçage</b>
Description	<i>Ich</i> vous permet de devenir Grand Maître dans la compétence de l'Alchimie pour 6'000gp. <i>Chevron Wist</i> est expert dans le domaine du désamorçage, il vous aidera à améliorer votre compétence pour 500gp.
Habitants	<i>Chevron Wist</i> et <i>Ich</i>
<b>2</b>	<b>Maison – Expert Arc</b>
Description	<i>Shivan Keeneye</i> vous apprend à devenir expert dans le maniement des arcs pour 2'000gp. <i>Thistle</i> vous donne la quête.
Habitant	<i>Thistle</i> et <i>Shivan Keeneye</i>
Quête	<i>Potion of Pure Speed</i>
<b>3</b>	<b>Maison – Maître Identification</b>
Description	Causer à <i>Languid</i> pour avoir la quête. Avec 2'500gp et <i>Eithian</i> vous devenez maître dans l'identification.
Habitant	<i>Languid</i> et <i>Eithian</i>

**Quête** *Anointed Potion*

**4 Maison – Expert Corps**

Description Il peut vous promouvoir expert dans la magie du corps pour 1'000gp.

Habitant *Zevah Poised*

**Quête** *Les parchemins de guérison*

**5 Maison – Expert Plate**

Description Il vous enseigne le maniement expert des armures de plaque pour 1'000gp.

Habitant *Bone*

**Quête** *Les parchemins de guérison*

**6 Maison – Expert Marchandage**

Description Pour devenir expert en marchandage demandez à *Fishner Thomb*. Pour 2'000gp il vous fera grader. *Isthric the Tongue* rentre chez son frère après lui avoir parlé.

Habitants *Isthric the Tongue* et *Fishner Thomb*

**Quête** *Les parchemins de guérison* et *Isthric the Tongue*

**7 Maison – Expert Musculation**

Description *Dirthic* est un professeur expert dans la Musculation, pour 500gp il vous enseigne l'art.

Habitants *Dirthic* et *Menasaur*

**Quête** *Les parchemins de guérison*

**8 Maison – Maître Armsmaster**

Description Pour 5'000gp le patron du coin vous fait maître en Armsmaster.

Habitant *Lasatin the Scarred*

**Quête** *Les parchemins de guérison*

**9 Maison**

Description Dans cette hutte vous trouverez quelqu'un à qui causer.

Habitant *Husk*

**Quête** *Les parchemins de guérison*

**10 Transport – The Windling**

Description Depuis ici vous pouvez aller directement à *Ravenshore* en 4 jours. Le service est tous les jours.

Habitant *Calamar the Capitain*

Ouverture 6am – 6pm

**11 Obélisque #9**

Description *summerday*. Il est au sommet du volcan.

**Quête** *Obélisques*

**Les Donjons**

**1 Le Temple Abandonné**

Description La légende veut que ce temple soit gardé par des pièges et non par des monstres.

**Quête** *Idol of the Snake, La Prophétie du Serpent et Prêtre de Lumière*

**2 Le Temple Abandonné**

Description Deuxième entrée dans le temple.

**Quête** *Idol of the Snake, La Prophétie du Serpent et Cleric of the Sun.*

**3 Uplifted Library**

Description Bâtiment provenant des profondeurs de l'océan.

**Quête** *Lich*

**4 Pirate Outpost**

Description Cette bâtisse est toute neuve, la peinture est encore fraîche. Ce poste apparaît uniquement si vous avez reçu la quête.

**Quête** *Coulez la flotte de Regna*

Remarque Si vous posez une balise ici avant l'apparition du post vous pouvez vous téléporter dans la structure. Vous serez alors prisonnier dans le décor.

**Les Points d'Intérêts**

<b>a</b>	<b>Caisse</b>	Description	Sans piège avec quelques menus objets.
		<b>Quête</b>	<i>Les parchemins de guérison</i>
<b>b</b>	<b>Caisses &amp; feu de camps</b>	Description	Le feu de camps donne +3 de nourriture. Les caisses sont sans piège et contiennent de l'or et quelques menus objets.
		<b>Quête</b>	<i>Les parchemins de guérison</i>
<b>c</b>	<b>Caisses</b>	Description	Les caisses (4) sont sans piège et contiennent de l'or et quelques menus objets.
		<b>Quête</b>	<i>Les parchemins de guérison</i>
<b>d</b>	<b>Le Piédestal de jeu (bleu)</b>	Description	Permet de gagner 3 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois.
<b>e</b>	<b>Le Piédestal du Feu</b>	Description	Lorsque vous le touchez, le sort de protection contre le feu est lancé, durée : 5 heures.
<b>f</b>	<b>Bouée</b>	Description	Donne 2 points de développement au personnage qui la touche en premier. Le personnage qui touche la bouée doit avoir 13 de chance ou plus.
		Coordonnées	X : 3'790, Y : 18'650
<b>g</b>	<b>Bouée</b>	Description	Donne 5 points de développement au personnage qui la touche en premier. Le personnage qui touche la bouée doit avoir 20 de chance ou plus.
		Coordonnées	X : 11'140, Y : 3'125
<b>h</b>	<b>Caisses</b>	Description	Deux caisses avec quelques objets et de l'or. Ces caisses apparaissent uniquement si vous avez reçu la quête <i>Coulez la flotte de Regna</i> .
<b>i</b>	<b>Fleure</b>	Description	Cette fleur veut bien vous donner une bague médiocre. Ne marche qu'une seule fois. Vous devez avoir un niveau 5 ou plus dans la compétence Réparation.
		Coordonnées	X : -18'765, Y : 5'970
<b>k</b>	<b>Arbre généreux</b>	Description	Cet arbre est tellement assoiffé qu'il vous vide les bouteilles. Vous devez avoir un niveau 3 ou plus dans la compétence Réparation.
		Coordonnées	X : 4'075, Y : 7'965

## Le Village de Blood Drop



Les **c** représentent des canons. Vous pouvez tirer avec un boulet. C'est inutile mais c'est amusant :). Tous les **x** représentent des barils, chaque baril contient un liquide qui monte l'une de vos caractéristiques (pour les détails voir *Potions et Liquides*). Dans cette région il y a un petit réseau de téléporteurs pour passer d'une île à l'autre. Chaque paire de téléporteurs est indiquée par une lettre majuscule (**A**, **B**, **C** et **D**). Voir plan de la région pour le réseau complet.

### Les Puits & Fontaines

- I** +15 points d'intelligence, effet temporaire.
- II** Soigne toutes les blessures de vos personnages. Pas de limite de soins.
- III** +2 points de chance jusqu'à concurrence de 16 (17) points. Pas de limite d'utilisation.
- IV** +1000gp si vous avez moins de 100gp en poche (y compris en banque).

### Les Habitations & Constructions

<b>1</b>	<b>Maison – Expert Terre</b>
Description	Maison simple sans prétention (c'est un type proche de la nature :). Son habitant vous permet de devenir expert dans la magie de la Terre pour 1'000gp.
Habitant	<i>Ostrin Grivic</i>
<b>2</b>	<b>Banque – The Some Place Safe</b>
Description	Déposez y votre or en toute sécurité, le gardien des lieux apprécie grandement les objets jaunes, brillants et de forme ronde.
Habitant	<i>Ish the Banker</i>
Ouverture	6am – 6pm
<b>3</b>	<b>Taverne – The Grog and Grub (Ouest)</b>
Description	La taverne du coin, c'est glauque à souhait. Vous pouvez apprendre les compétences du Désamorçage et Perception pour 500gp.
Information	Nourriture : 6, Chambre : 3gp, Acromage : 600gp
Habitant	<i>Tubric the Innkeep</i>

Ouverture 5am – 2am  
**Quête** *Champion Acromage*

**3 Magasin – Cures and Curses (Est, 1<sup>er</sup> étage)**

Description C'est élémentaire, vous pouvez y acheter tous les sorts d'élémentaire niveau basic. Vous pouvez apprendre les compétences d'apprentissage et des magies élémentaires pour 500gp.  
 Habitant *Yeshin the Scribe*  
 Ouverture 6am – 6pm  
 Information Renouvellement de la marchandise tous les 14 jours.

**4 Magasin – Fearsome Fetishes**

Description Lugubre comme endroit, mais toujours utile pour les choses de première nécessité. Vous pouvez y apprendre la compétence de la Réparation pour 500gp.  
 Habitant *Zith the Magician*  
 Ouverture 6am – 6pm  
 Information Renouvellement de la marchandise tous les 7 jours.

**5 Maison**

Description Pas grand chose à dire sauf qu'il vous donne une quête.  
 Habitant *Aislen*  
**Quête** *Les parchemins de guérison*

**6 Maison – Grand Maître Lance**

Description *Long-Tail* vend des fruits de Tobersk pour 200gp et achète des bouteilles de Tobersk Brandy pour 557gp. *Yarrow* quant à lui vous propose de devenir grand maître dans la compétence de la lance pour la modique somme de 8'000gp.  
 Habitants *Long-Tail le marchand et Yarrow Grand Maître Lance*

**7 Maison – Expert Cuir**

Description Vous voulez devenir expert dans l'armure de cuir ? Alors adressez-vous à lui pour 1'000gp.  
 Habitant *Thadin*

**8 Maison – Expert Air**

Description Dans cette demeure très rustique vous pouvez devenir expert dans la magie de l'Air pour 1'000gp.  
 Habitant *Reshie*

**9 Magasin – Herbal Elixirs**

Description Quelques menus objets à acheter. Vous pouvez apprendre les compétences de l'identification de monstres et de l'alchimie pour 500gp.  
 Habitant *Shelvin the Alchemist*  
 Ouverture 6am – 6pm  
 Information Renouvellement de la marchandise tous les 7 jours.

**10 Magasin – True Mettle**

Description Quelques armes de basse sont à vendre. Vous pouvez y apprendre les compétences de l'arc, l'épée, de la hache, de la masse et du bâton pour 500gp.  
 Habitant *Kervin the blacksmith*  
 Ouverture 6am – 6pm  
 Information Renouvellement de la marchandise tous les 7 jours.

**11 Temple – Mystic Medicine**

Description Faites un don ou faites-vous soigner par le prêtre du coin. Vous pouvez apprendre les compétences du marchandage et régénération pour 500gp. Lorsque vous faites un don, le prêtre vous lance un sort (aléatoire).  
 Habitant *Pish the Healer*  
 Ouverture 1am – 12pm

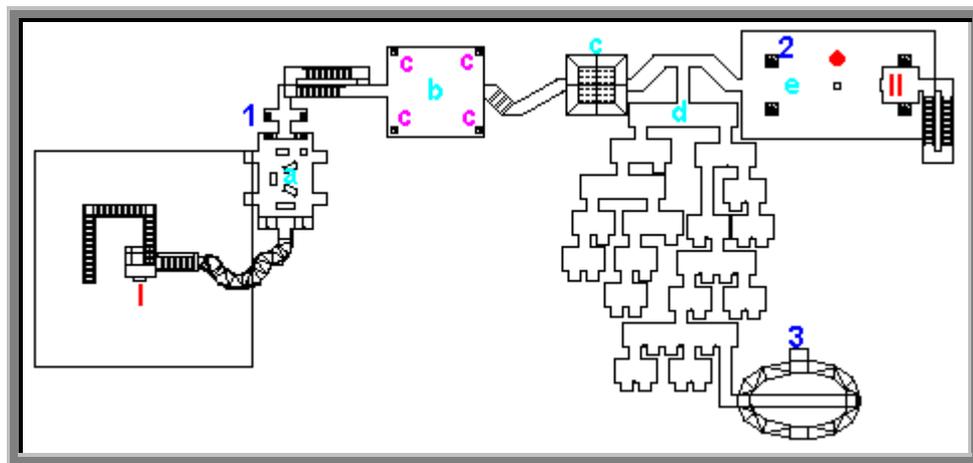
**12 The Adventurer's Inn**

Description Vous trouvez deux héros ici : *Delvin Arcanus* (Necromancier, niveau 5) et *Elsbeth Lamentia* (Vampire, niveau 5)

Habitants	<i>Devlin Arcanus et Elsbeth Lamentia</i>
<b>13 Hutte</b>	
Description	Dans cette hutte vous trouverez quelqu'un à qui causer.
Habitant	<i>Pascella Tisk</i>
<b>Quête</b>	<i>La prophétie du serpent</i>
<b>14 Maison</b>	
Description	Dans cette maison vous trouverez quelqu'un à qui causer. Isthric the Tongue est là uniquement si vous lui avez parlé avant (faites la quête).
Habitants	<i>Rothnax et Isthric the Tongue</i>
<b>Quête</b>	<i>Isthric the Tongue</i>
<b>15 Maison</b>	
Description	Dans cette hutte vous trouverez quelqu'un à qui causer. Par la suite vous pourrez engager ce personnage (fin de la quête). C'est un prêtre de niveau 5.
Habitant	<i>Fredrick Talimere</i>
<b>Quête</b>	<i>Le cristal des portes</i>
<b>16 Maison – Grand Maître Régénération</b>	
Description	Dans cette demeure très rustique vous pouvez devenir grand maître dans la compétence de la régénération pour 8'000gp.
Habitant	<i>Ush the Manz Tailed</i>
<b>17 Centre d'entraînement – Rites of Passage</b>	
Description	Le centre d'entraînement pour faire monter le niveau de votre héros. C'est un centre très limité. Vous pouvez apprendre les compétences de l'Armsmaster et de la Musculation pour 500gp.
Information	Niveau maximum : 5
Habitant	<i>Nishton the Instructor</i>
Ouverture	6am – 6pm
<b>18 Maison</b>	
Description	Dans cette maison vous trouverez quelqu'un à qui causer.
Habitant	<i>Hiss</i>
<b>Quête</b>	<i>Idol of the Snake</i>
<b>19 Magasin – The Tannery</b>	
Description	Quelques menues armures à acheter. Vous pouvez apprendre les compétences du Cuir et du Bouclier pour 500gp.
Habitant	<i>Lishnak the Armorsmith</i>
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 7 jours.
<b>20 Clan Leader's Hall</b>	
Description	En gros c'est la maison du chef. Discutez avec <i>Brekish Onefang</i> pour recevoir une quête ( <i>Le cristal des portes</i> ).
Habitants	<i>Brekish Onefang et Dadeross</i>
<b>Quêtes</b>	<i>Dadeross, Le cristal des portes et La Lettre de Dadeross</i>
<b>21 La Caravane</b>	
Description	C'était votre premier emploi : protéger la caravane des brigands. Maintenant vous avez mieux à faire. Fouillez les caisses (8 sont accessible) dans les chariots pour trouver du matériel que vous pouvez revendre et vous faire quelques pièces d'or.

## Les Donjons

### Le Temple Abandonné



Monstres Serpentman (Serpentman, Serpentman Elder, Serpentman Warrior), Serpent (Young Couatl, Couatl, Winged Serpent)

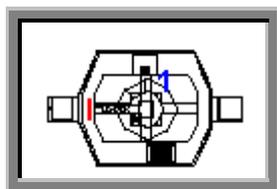
Quête *Idol of the Snake, La Prophétie du Serpent et Clerc of the Sun.*

Statistiques Mise à zéro : 2 ans, pièges : 1, trésors : 1, Rencontre : 10% {50%, 50%, 0%}.

A l'entrée du temple *Simon Templar* (il ne ressemble pas tellement à *Roger Moore*, quoique :) offre ses services, c'est un chevalier. Il est de niveau 5 et paraît un peu fou. Engagez le car vous avez encore une place pour un équipier. Vous avez l'entrée en **I** qui donne sur **1** dans la région. Appuyez sur les quatre boutons dans la salle en **a** pour faire apparaître l'escalier. L'escalier est complet lorsque les quatre boutons sont pressés. En **1** deux coffres piégés vous attendent. Dans l'un des coffres vous trouvez le tome de quête de la *Prophétie du Serpent*. Dans la salle **b** regardez au plafond pour trouver votre chemin. Les **c** représentent des coffres avec des menus objets. La salle **c** est un gros piège. Entrez dans la salle et allez à la porte opposée, essayez de l'ouvrir. Au lieu que la porte s'ouvre le sol commence à bouger. Vous avez alors quelques secondes pour faire le tour de la pièce et appuyer sur les huit boutons en forme de double serpent. Vous pouvez distinguer les boutons pressés de ceux pas encore par la légère lueur qu'ils émettent. En **d** c'est un labyrinthe de portes qui vous attend, lorsque vous arrivez en **3** vous trouverez le Livre de la Prophétie du Soleil. Dans la salle en **e**, ne marchez surtout pas sur les dalles rouges, ce sont des pièges. Par contre si vous marchez sur la dalle avec le point rouge (sur la carte), un coffre apparaît en **2**. Il est très bien piégé, mais contient l'Idole nécessaire pour la quête. Enfin en **II** c'est la sortie sur la région en **2**.

**Attention !** A cause d'un bug, ne rentrez pas dans le donjon en mode tour par tour car le jeu génère une erreur et vous ne pouvez pas engager *Simon Templar*.

### Uplifted Library



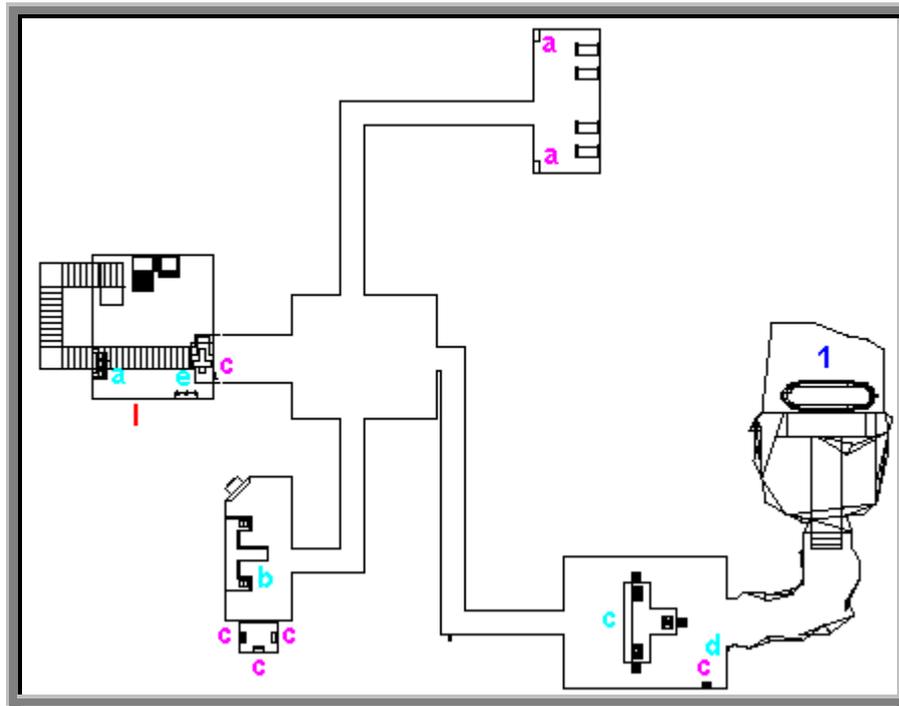
Monstres Triton (Triton, Triton Warrior et Triton Crusader), Malevolent Boulder (3 tailles)

Quête *Lich*

Statistiques Mise à zéro : 1 ans, pièges : 3, trésors : 4, Rencontre : 10% {100%, 0%, 0%}.

L'entrée est en **I**. En **1** vous avez le livre Kehl pour la quête de promotion du *Lich*. Le livre se trouve tout en haut de la tour dans les combles.

**Pirate Outpost**



Monstres    Pirates (Pirate Wizard, Pirate Magi et Pirate Seer), Pirates Warrior (Pirate, Boucanier et Corsaire), Regnan Crossbowman (Regnan Crossbowman, Reganan Arbalester et Regnan Lieutenant), Bandit (Ragnan Bandit, Regnan Pirate et Regnan Brigadier)

Quête        *Coulez la flotte de Regna*

Statistiques    Mise à zéro : 2 ans, pièges : 2, trésors : 1, Rencontre : 10% {34%, 33%, 33% }.

L'entrée est en **I**. En **a** vous avez un bouton pour ouvrir le passage menant à la cave. Attention le couloir est piégé. En **b** vous avez un petit bouton qui ouvre sur une petite pièce secrète avec des coffres. Dans la pièce **c** vous trouvez *Blackwell Cooper*. Sur son cadavre vous trouvez la clé. En **1** vous avez le sous-marin pour aller à *Regna*. Utilisez la clé pour ouvrir l'accès au sous-marin (**d**). A l'étage en **e** vous avez des leviers, seul celui du milieu est à baisser. Les autres sont des pièges. Avec la clé vous pouvez ouvrir le coffre qui apparaît dans le mur. Dans ce coffre vous avez un objet spécial. Les **a** représentent des armoires piégées. Les **c** représentent des coffres piégés.