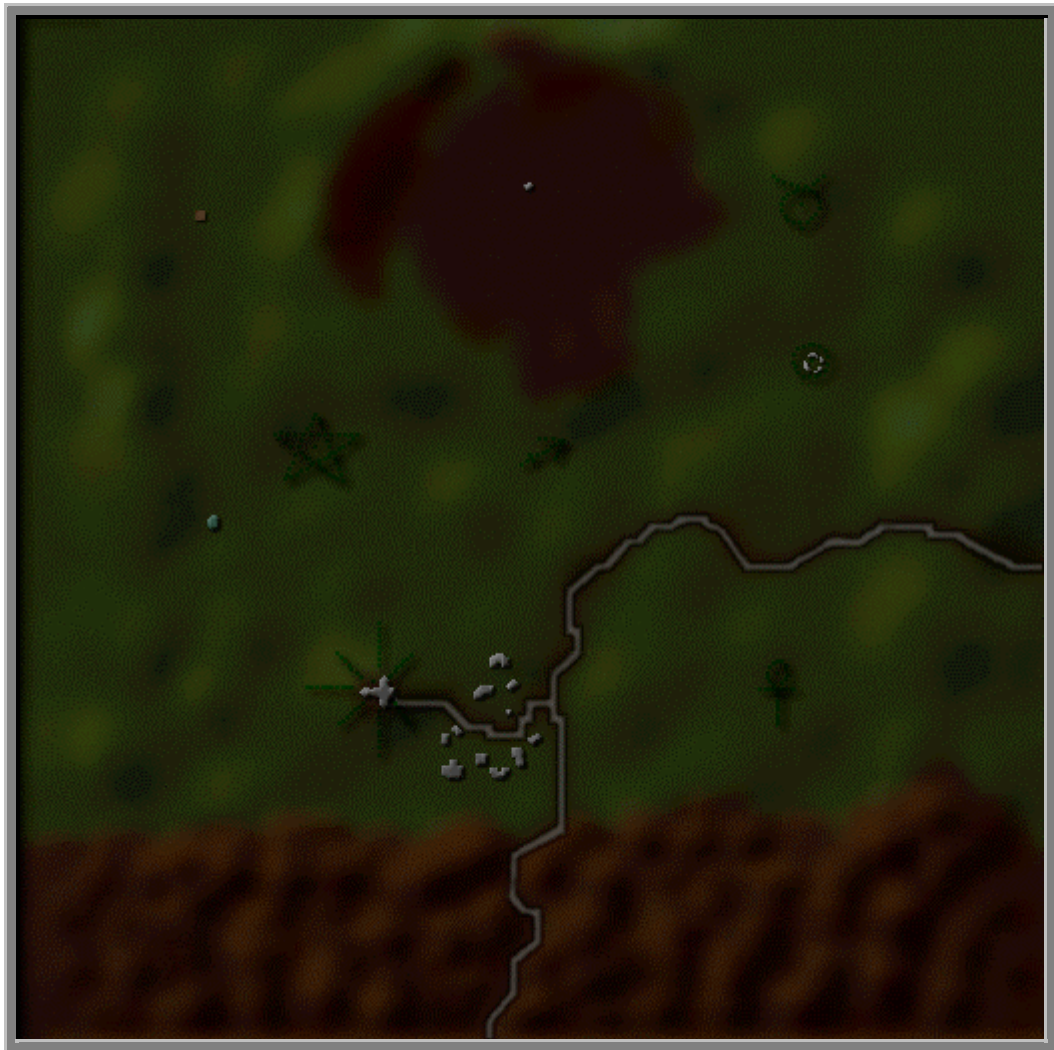


# Murmurwoods



**Monstres** Will O' Wisp (Dancing Light, Wisp et Will O' Wisp), Basilisk (Young Basilisk, Basilisk et Elder Basilisk), Unicorn (Unicorn Foal, Unicorn et Unicorn Herd Leader), Priest\* (Acolyte of the Sun, Cleric of the Sun et Priest of the Sun)

**Quêtes** *Champion Acromage et Potion of Pure Personalité*

**Statistiques** Mise à zéro : 1 an, pièges : 2, trésors : 3, Rencontre : 10% {60%, 20%, 20%}.

Très belle région de Jadame. La forêt luxuriante de Jadame est franchement la plus belle ici. Mais, comme d'habitude ce lieu féérique est infesté d'animaux pas très accueillants. Vous vous transformez alors en chasseurs et épaulez votre fusil,... heu, votre hache pour aller abattre des arbres, non je veux dire des monstres hostiles. (Ce doit être les pollens euphorisants de l'air :)

Les prêtres (\*) deviennent hostiles uniquement si vous vous emparez du Nightshade Brazier.

**Astuce** : Le plus simple pour voyager et combattre dans cette région c'est de voler. Ainsi vous ne serez pas gêné par tous ces arbres.

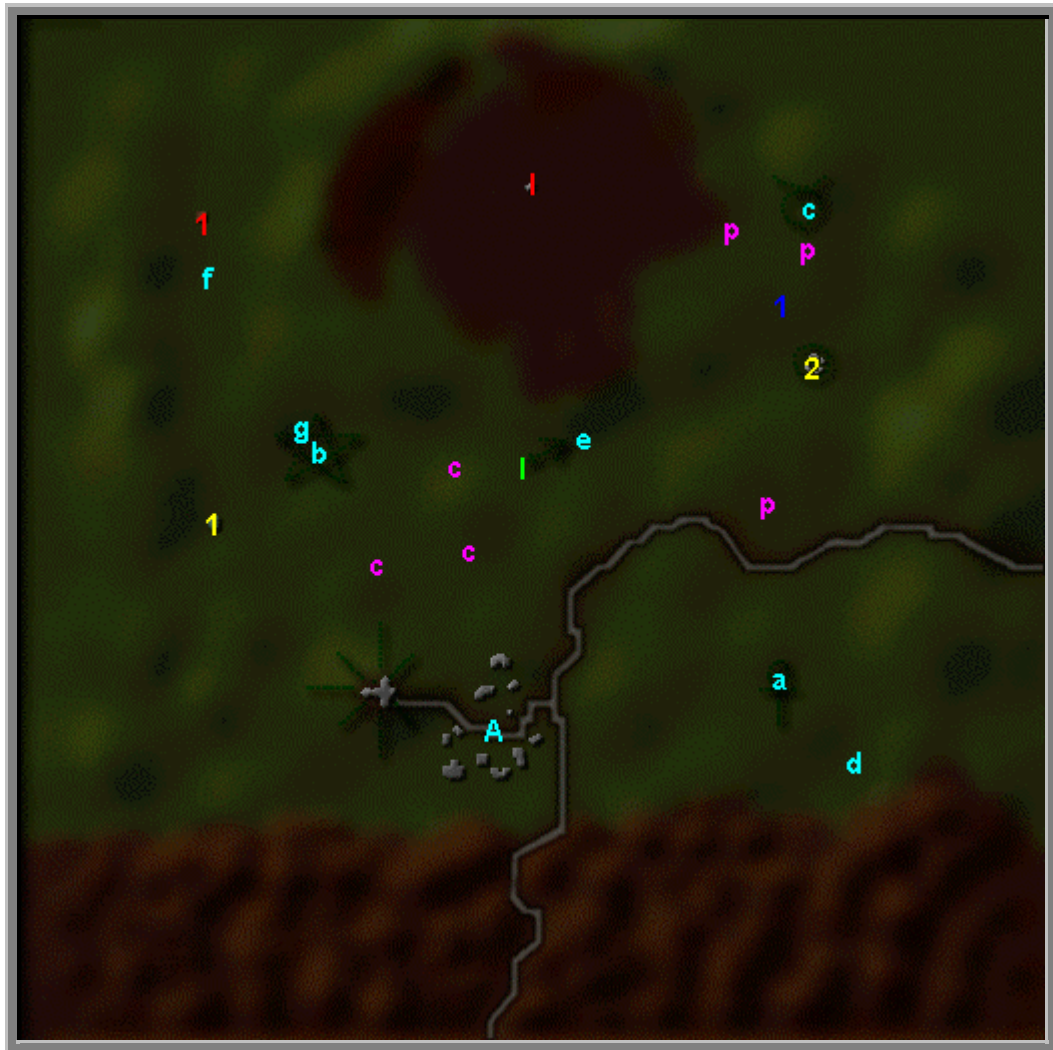
**Astuce** : Les Wisp sont les plus coriaces des monstres : en plus de voler, ils sont rapides et agiles. Faites attention de ne pas en avoir un derrière vous car ils font vite des dégâts.

## Quitter la région

### A Pieds

Nord	Est	Sud	Ouest
<i>Alvar</i>	<i>Alvar</i>	<i>Garrote Gorge</i>	<i>Garrote Gorge</i>
10 jours	5 jours	5 jours	10 jours

## La Région



Pour la description et les détails du village de Murmurwoods (A) voir plus loin dans le document. En I c'est l'entrée pour le plan de l'Air. Les c représentent des fers à cheval, chaque fer vous donnent 2 points de développement. **Attention** je ne garantis pas l'emplacement exact des fers à cheval. Il est fort probable qu'ils sont placés de manière aléatoire sur la carte. Le p sont des pèlerins pétrifiés. En 1 vous avez *Cauri Blackthorne* elle est coincée dans un sapin (coordonnée : X 15'680, Y 14'980).

### Les Puits & Fontaines

I Puits avec de l'eau pas très fraîche. Il vous empoisonne.

### Les Habitations & Constructions

<b>1</b>	<b>Obélisque #6</b>
Description	pearswhil.
Quête	Obélisques

## Les Donjons

<b>1</b>	<b>Ancient Troll Home</b>
Description	Cette cave est légendaire chez les Trolls.
Quête	<i>War Troll</i>
<b>2</b>	<b>Druide Circle</b>
Description	Les pierres formant ce monument ne proviennent pas de cette région.

## Les Points d'Intérêts

<b>a</b>	<b>Le Piédestal de l'Immolation</b>																																	
Description	Lance le sort de l'Immolation, durée 50 minutes.																																	
<b>b</b>	<b>Le Piédestal de Hast</b>																																	
Description	Lance le sort de Hast, durée 5 heures. L'animation liée est fausse et le piédestal indique Héroïsme.																																	
<b>c</b>	<b>Le Piédestal de jeu (orange)</b>																																	
Description	Permet de gagner +5 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois.																																	
<b>d</b>	<b>Caisses</b>																																	
Description	Les caisses (3) sont piégées, mais contiennent de l'or et quelques objets.																																	
<b>e</b>	<b>Arbre généreux</b>																																	
Description	C'est l'arbre qui se trouve au bout de la flèche. Lorsque vous cliquez dessus, il vous échange une gemme contre quelque chose. Voici la table :																																	
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Gem</th> <th>Valeur</th> <th>Résultat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Zircon</td> <td>250</td> <td>Citrine gem.</td> </tr> <tr> <td>Iolite</td> <td>500</td> <td>Un objet aléatoire (arme, armure, parchemin, etc.)</td> </tr> <tr> <td>Citrine</td> <td>750</td> <td>Amethyst gem.</td> </tr> <tr> <td>Amber</td> <td>1'000</td> <td>Une potion blanche.</td> </tr> <tr> <td>Amethyst</td> <td>1'250</td> <td>Emerald gem.</td> </tr> <tr> <td>Topaz</td> <td>1'500</td> <td>Un objet aléatoire (arme, armure, parchemin, etc.)</td> </tr> <tr> <td>Emerald</td> <td>1'750</td> <td>Une pomme.</td> </tr> <tr> <td>Sapphire</td> <td>2'000</td> <td>2'000gp.</td> </tr> <tr> <td>Ruby</td> <td>2'250</td> <td>Une potion de Réjuvenation.</td> </tr> <tr> <td>Diamond</td> <td>3'000</td> <td>Un fer à Cheval.</td> </tr> </tbody> </table>	Gem	Valeur	Résultat	Zircon	250	Citrine gem.	Iolite	500	Un objet aléatoire (arme, armure, parchemin, etc.)	Citrine	750	Amethyst gem.	Amber	1'000	Une potion blanche.	Amethyst	1'250	Emerald gem.	Topaz	1'500	Un objet aléatoire (arme, armure, parchemin, etc.)	Emerald	1'750	Une pomme.	Sapphire	2'000	2'000gp.	Ruby	2'250	Une potion de Réjuvenation.	Diamond	3'000	Un fer à Cheval.
Gem	Valeur	Résultat																																
Zircon	250	Citrine gem.																																
Iolite	500	Un objet aléatoire (arme, armure, parchemin, etc.)																																
Citrine	750	Amethyst gem.																																
Amber	1'000	Une potion blanche.																																
Amethyst	1'250	Emerald gem.																																
Topaz	1'500	Un objet aléatoire (arme, armure, parchemin, etc.)																																
Emerald	1'750	Une pomme.																																
Sapphire	2'000	2'000gp.																																
Ruby	2'250	Une potion de Réjuvenation.																																
Diamond	3'000	Un fer à Cheval.																																
	Il n'y a pas de limite d'utilisation de l'arbre, tant que vous avez gemmes sur vous c'est bon.																																	
Coordonnées	X : 3'170, Y : 6'100																																	
<b>f</b>	<b>Caisses</b>																																	
Description	Les caisses (2) sont piégées, mais contiennent de l'or et quelques objets.																																	
<b>g</b>	<b>Roche</b>																																	
Description	Donne un parchemin de Lloyd's Beacon.																																	
Coordonnées	X : -14'050, Y : 6'000																																	

## Le Village de Murmurwoods



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*).

### Les Puits & Fontaines

**I** +2 de Personnalité, effet permanent. Jusqu'à concurrence de 16 (17) pour un personnage.

### Les Habitations & Constructions

<b>1</b>	<b>Maison</b>
Description	Un prêtre PNJ. Il est de niveau 30.
Habitant	<i>Verish</i>
<b>2</b>	<b>Magasin – Guild of Light</b>
Description	C'est la librairie ultime de la magie blanche. Ici vous pouvez apprendre tous les sorts de magie blanche jusqu'au niveau Grand Maître. Vous pouvez apprendre la compétence de la magie noire pour 1'250gp.
Habitant	<i>Sheivi the Scribe</i>
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 28 jours.
<b>3</b>	<b>Maison – Maître Alchimie</b>
Description	Maîtrisez l'art des potions, pour 2'500gp c'est dans la poche. <i>Mylander</i> vous achète du <i>Dried Sunfish</i> pour 2'444gp et vous vend du <i>Heartwood of Jadame</i> pour 1'000gp.
Habitants	<i>Kethry Treasurestone et Mylander</i>
<b>4</b>	<b>Maison – Maître Régénération</b>
Description	Cicatrisez vos blessures en moins de deux pour 50'00gp.
Habitant	<i>William Sampson</i>
<b>5</b>	<b>Maison – Maître Identification Monstres</b>
Description	Les montres n'ont presque plus de secrets pour 2'500gp.
Habitant	<i>Matric Keenedge</i>
<b>6</b>	<b>Maison – Grand Maître Réparation</b>
Description	Pour seulement 6'000gp plus aucun objet ne sera plus jamais cassé.
Habitants	<i>Castigeir et Qethrin Tonk</i>
<b>Quête</b>	<i>Potion of Pure Personality</i>
<b>7</b>	<b>Maison – Grand Maître Spiritisme</b>
Description	Pour 8'000gp vous êtes un dieu du Spirituel.
Habitant	<i>Lasiter Ravensight</i>
<b>8</b>	<b>Maison – Grand Maître Esprit</b>
Description	Pour 8'000gp vous êtes une forte tête car vous devenez grand maître de l'Esprit.

Habitant *Gilad Dreamwright*

**9 Maison – Grand Maître Corps**

Description Pour 8'000gp, *Critias Snowtree* vous êtes fait grand maître dans la magie du corps. *Stephen* fait les promotions des prêtres.

Habitants *Stephen et Critias Snowtree*

Quête *Clerc of the Sun*

**10 Maison – Maître Lumière**

Description Devenez un maître dans la lumière pour 5'000gp. *Dantillion* vous donne des tuyaux sur la quête.

Habitants *Lunius Dawnbringer et Dantillion*

Quête *Patriarch*

**11 Taverne – Traveler's Rest**

Description La taverne du coin. Vous pouvez apprendre les compétences du Désamorçage et Perception pour 750gp.

Information Nourriture : 35, Chambre : 450gp, Acromage : 5'000gp

Habitant *Walvis the Innkeep*

Ouverture 5am – 2am

Quête *Champion Acromage*

**12 Maison – Expert Apprentissage**

Description Avec 2'000gp vous apprenez plus vite.

Habitant *Petra Mithrit*

**Les Donjons**

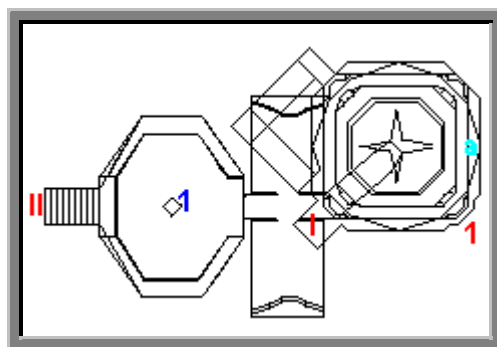
**1 Temple of the Sun**

Description Temple tout neuf qui sent encore la peinture fraîche.

Quêtes *Alliance des Prêtres, Nightshade Brazier et Skeleton Transformer.*

**Les Donjons**

**Temple of the Sun**



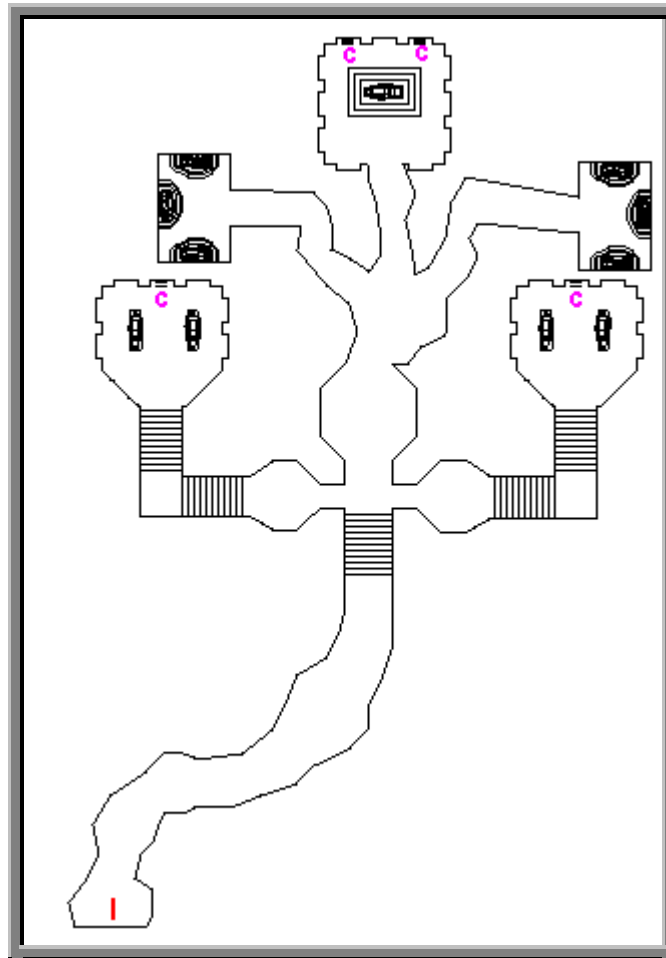
Monstres Priest (Acolyte of the Sun, Cleric of the Sun et Priest of the Sun)

Quêtes *Alliance des Prêtres, Nightshade Brazier et Skeleton Transformer.*

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

Vous avez l'entrée en **I**. Le bouton secret se trouve en **a**. Vous pouvez presser sur ce bouton uniquement si *Dyson Leyland* est dans votre équipe. Dans la chambre **1** vous trouvez *Oskar Tyre*. En **1** c'est le *Nightshade Brazier*. Si vous vous en emparez les prêtres du coin vont se fâcher. De même que les gens du village.

**Ancient Troll Home**



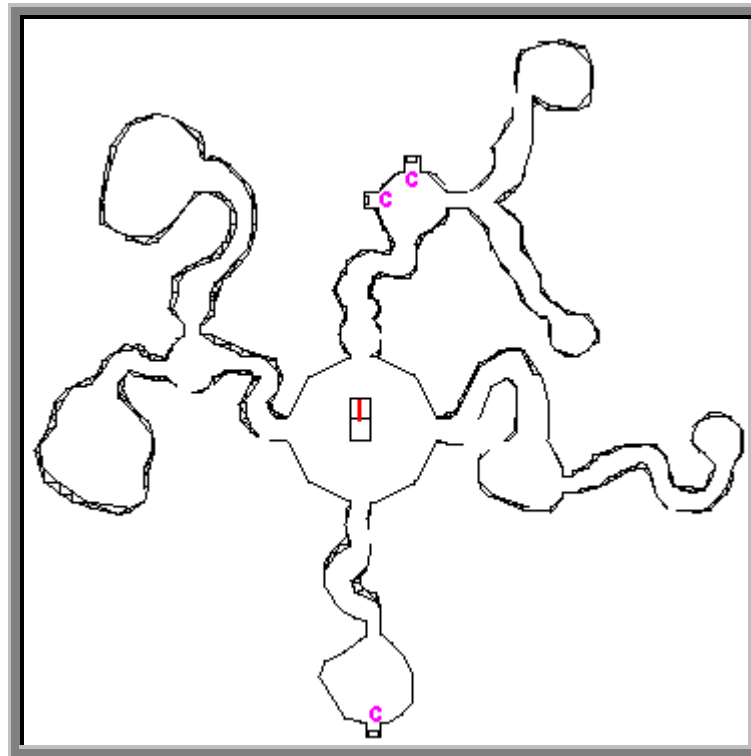
Monstres Basilisk (Young Basilisk, Basilisk et Elder Basilisk), Will O' Wisp (Dancing Light, Wisp et Will O' Wisp)

Quêtes *War Troll*

Statistiques Mise à zéro : 1 an, pièges : 5, trésors : 3, Rencontre : 10% {50%, 50%, 0% }.

L'entrée est en **I**. Il n'y a pas grand chose à faire ici. Faites un tour et videz les trésors. Les **c** représentent des coffres piégés.

**Druide Circle**



Monstres     Dark Dwarf (Dark Dwarf Grunt, Dark Dwarf Pounder et Dark Dwarf Berserker), Malevolent Boulder (3 tailles), Juggernaut (Charger, Juggernaut et Demolisher)  
 Statistiques     Mise à zéro : 1 an, pièges : 5, trésors : 4, Rencontre : 10% { 50%, 00%, 50% }.

L'entrée est en **I**. Ne marchez surtout pas sur les zones de couleurs différentes autour de l'ascenseur de l'entrée. Ces zones activent un gros piège qui vous tue. Il n'y a pas grand chose à faire ici. Faites un tour et videz les trésors. Les **c** représentent des coffres cachés et piégés. Dans le coffre au sud vous trouvez un objet spécial sans valeur "Druid Circelet of Power".

**Astuce** : Faites gaffe car les monstres ici vous attendent de pied ferme et ce ne sont pas des débutants.