

Regna



Monstres Bandit (Regnan Bandit, Regnan Pirate et Regnan Brigadier), Regnan Crossbowman (Regnan Crossbowman, Regnan Arbalester et Regnan Lieutenant), Regnan Mage (Regnan Sorcerer, Regnan Battlemage et Regnan Archmage)

Quêtes *Champion Acromage et Couler la Flotte de Regna*

Statistiques Mise à zéro : 2 ans, pièges : 5, trésors : 4, Rencontre : 10% {34%, 33%, 33% }.

C'est LE repère des pirates. Vous êtes au beau milieu de la racaille de Jadame. Vous devez impérativement couler la flotte de bateaux avant de quitter les lieux.

Astuce : Faites le nettoyage par les airs. C'est nettement plus facile et la plupart des pirates du coin n'ont pas d'armes de jet.

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

Quitter la région

En bateau

Nom : *Spindrift*, Localisation : Dans le port en 4, Coût : 75gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
<i>Ravenshore</i>	<i>Ravenshore</i> <i>Dagger</i>	<i>Ravenshore</i>	<i>Ravenshore</i> <i>Dagger</i>	<i>Ravenshore</i>	<i>Ravenshore</i>	<i>Ravenshore</i>
4 jours	4 jours 5 jours	4 jours	4 jours 5 jours	4 jours	4 jours	4 jours

La Région



Pour la description et les détails du village de Harecksburg (A) voire plus loin dans le document. En A vous avez la flotte de bateaux prête à attaquer Ravenshore.

Les Puits & Fontaines

- I Puits qui vous rafraîchi.
- II +2 points de Vitesse, C'est permanent jusqu'a concurrence de 16 (17) pour chaque personnage.

Les Habitations & Constructions

1	Maison	Description	Elle vous cause de bijoux.
		Habitant	<i>Nalani</i>
2	Maison	Description	Il vous achète des Pirates Amulets pour 2'037gp et vous vend des Dried Sunfish pour 2'000gp.
		Habitant	<i>Pavel</i>
3	Maison	Description	Elle vous cause des Sunfish.
		Habitant	<i>Rhetta Mercer</i>
4	Maison	Description	Il vous cause de la Forteresse des Pirates.
		Habitant	<i>Ex-Captain Terrence</i>
5	Maison	Description	Elle vous cause de Regna.
		Habitant	<i>Fenella Ferne</i>
6	Maison	Description	Il vous cause de trésor du Pirate Stanley.
		Habitant	<i>One-Eye</i>
		Quête	<i>Le Trésor</i>
7	Maison	Description	Il vous cause de trésor du Pirate Stanley.
		Habitant	<i>Erik Jarblower</i>
8	Maison	Description	Elle vous cause des contrebandiers de Jadame.
		Habitant	<i>Jarrena Marmon</i>
9	Maison	Description	Il vous cause de trésor du Pirate Stanley.
		Habitant	<i>Pirate Paul</i>
10	Super Cannons	Description	Très gros canon, genre grosse Bertha.
		Quête	<i>Coulez la flotte de Regna</i>
11	Obélisque #2	Description	Gholdsold.
		Quête	<i>Obélisques</i>

Les Donjons

1	Passage Under Regna	Description	Au sommet de la tour vous avez deux caisses piégées avec quelques menus objets dedans. Pour entrer dans la tour il vous faut une clé. La porte ne s'ouvre que depuis l'intérieur.
2	Abandoned Pirate Keep	Description	Ca n'a plus l'air habité.
		Quête	<i>Coulez la flotte de Regna</i>
3	Passage Under Regna	Description	Au sommet de la tour vous avez deux caisses piégées avec quelques menus objets dedans. Pour entrer dans la tour il vous faut une clé. La porte ne s'ouvre que depuis l'intérieur.
4	Old Loeb's Cave		

Description Cave avec une odeur de.... Agrl, sauve qui peut.

Les Points d'Intérêts

a	Caisse
Description	La caisse est piégée, mais contient de l'or et quelques objets.
b	Le Piédestal de jeu (blanc)
Description	Permet de gagner +10 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois.
c	Le Piédestal de Shield
Description	Lance le sort de Shield, durée 5 heures. L'animation liée est fausse et le piédestal indique Stone Skin.
d	Caisse
Description	La caisse est piégée, mais contient de l'or et quelques objets.
e	Caisse
Description	La caisse est piégée, mais contient de l'or et quelques objets.
f	Caisse + Feu de camps
Description	Le feu de camps vous donne de la nourriture. La caisse est piégée, mais contient de l'or et quelques objets.

Le Village de Harecksburg



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 Ne fait rien, si, vous rafraîchi.

Les Habitations & Constructions

1	Maison – Grand Maître Spiritisme
Description	Pour 8'000gp vous êtes un dieu de l'épée.
Habitant	<i>Miyon Dragontracker</i>

2	Taverne – Pirate’s Rest
Description	La taverne du coin. Vous pouvez apprendre les compétences du Désamorçage et Perception pour 750gp.
Information	Nourriture : 60, Chambre : 360gp, Acromage : 6’000gp
Habitants	<i>Longbeard the Innkeep et Dread Pirate Stanley</i>
Ouverture	5am – 2am
Quête	<i>Champion Acromage et Le Faux Rapport</i>
3	Maison – Grand Maître Désamorçage
Description	Pour 6’000gp plus aucun piège ne vous résiste.
Habitant	<i>Gareth Lifter</i>
4	Transport – Spindrift
Description	Depuis ici vous pouvez aller directement à <i>Ravenshore</i> et <i>Dagger Wound Island</i> .
Habitant	<i>Marty the Captain</i>
Ouverture	6am – 6pm
5	Maison – Grand Maître Ombre
Description	Avec 8’000gp vous êtes le plus noir des <i>Lich</i> .
Habitant	<i>Sithicus Shadowrunner</i>
6	Magasin – Custom Cutlas
Description	Magasin d’armes pour les pirates. Vous pouvez y apprendre les compétences de la Hache, de la Lance, du Bâton, de l’Arc et de l’Epée pour 1’000gp.
Habitant	<i>Critias the Blacksmith</i>
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 28 jours.
7	Magasin – Karr Battlegear
Description	Magasin d’armures pour les pirates. Vous pouvez y apprendre les compétences du Cuir, des Cottes de Maille, des Plaques et du Bouclier pour 1’000gp.
Habitant	<i>Karr the Armorsmith</i>
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 28 jours.
8	Maison – Grand Maître Lumière
Description	Avec 8’000gp vous êtes le plus blanc des prêtres.
Habitant	<i>Aldrin Cleareye</i>
9	Maison – Grand Maître Cotte de Maille
Description	Les cottes de mailles n’auront plus de secrets pour vous si vous allongez 7’000gp sur la table.
Habitant	<i>Seline Burnkindle</i>
10	Magasin – Gifts of Regna
Description	Bon magasin pour des objets de bonne qualité. Apprenez les compétences de l’Identification et de la Réparation pour 750gp.
Habitant	<i>Flynn the Magician</i>
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 28 jours.
11	Maison – Grand Maître Dague
Description	Après votre passage ici avec 8’000gp plus aucune dague ne sera trop petite pour tuer votre ennemi.
Habitant	<i>Karla Nirses</i>
12	Magasin – Poultrices and Cures
Description	Bon magasin pour des remèdes. Apprenez les compétences de l’Identification de Monstres et de l’Alchimie pour 750gp.
Habitant	<i>Olesia the Alchimiste</i>
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 14 jours.

13 Temple – The Blessed Sea

Description Faites un don ou faites vous soigner par le prêtre du coin. Vous pouvez apprendre les compétences du marchandage et régénération pour 1'000gp. Lorsque vous faites un don, le prêtre vous lance un sort (aléatoire).

Habitant *Enid the Healer*

Ouverture 1am – 12pm

14 Maison – Grand Maître Armsmaster

Description Le secret des armes est à votre portée, pour 8'000gp vous êtes un grand maître.

Habitant *Jasper Steelcoif*

Les Points d'Intérêts

a Le Piédestal de la protection à l'Air

Description Lance le sort de protection de l' Air, durée 5 heures.

b Arbre

Description Vous donne un parchemin.

Coordonnées X : -1'290, Y : 70

c Arbre assoiffé

Description A chaque clique vide l'une de vos bouteilles.

Coordonnées X : 4'715, Y : -1'180

Les Donjons

1 Small Sub Pen

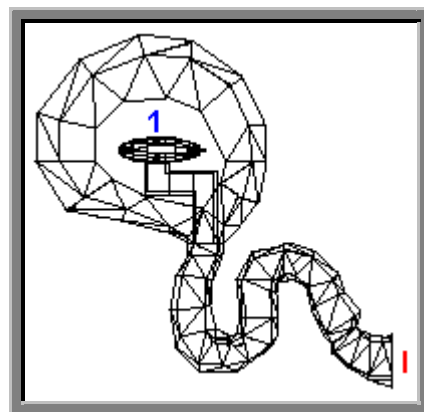
Description C'est ici que se trouve le sous-marin. Vous arrivez la première fois à Regna par ici.

2 Pirate Stronghold

Description Gros bunker sur le sommet d'un rocher gardant l'entrée de la crique.

Les Donjons

Small Sub Pen



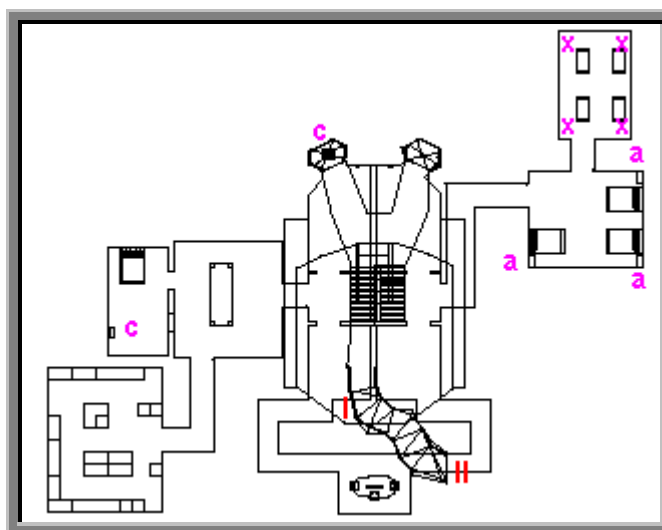
Monstres Bandit (Regnan Bandit, Regnan Pirate et Regnan Brigadier), Regnan Crossbowman (Regnan Crossbowman, Regnan Arbalester et Regnan Lieutenant), Human Mercenary (Soldier of Fortune, Mercenary et Mercenary Captain)

Quêtes *Couler la Flotte de Regna*

Statistiques Mise à zéro : 1 an, pièges : 4, trésors : 4, Rencontre : 10% {50%, 30%, 20% }.

Vous avez l'entrée en **I**. En **1** vous avez le sous-marin pour aller à *Dagger Wound Island*. Faites attention le lieu est littéralement rempli de monde pas très accueillent.

Pirate Stronghold

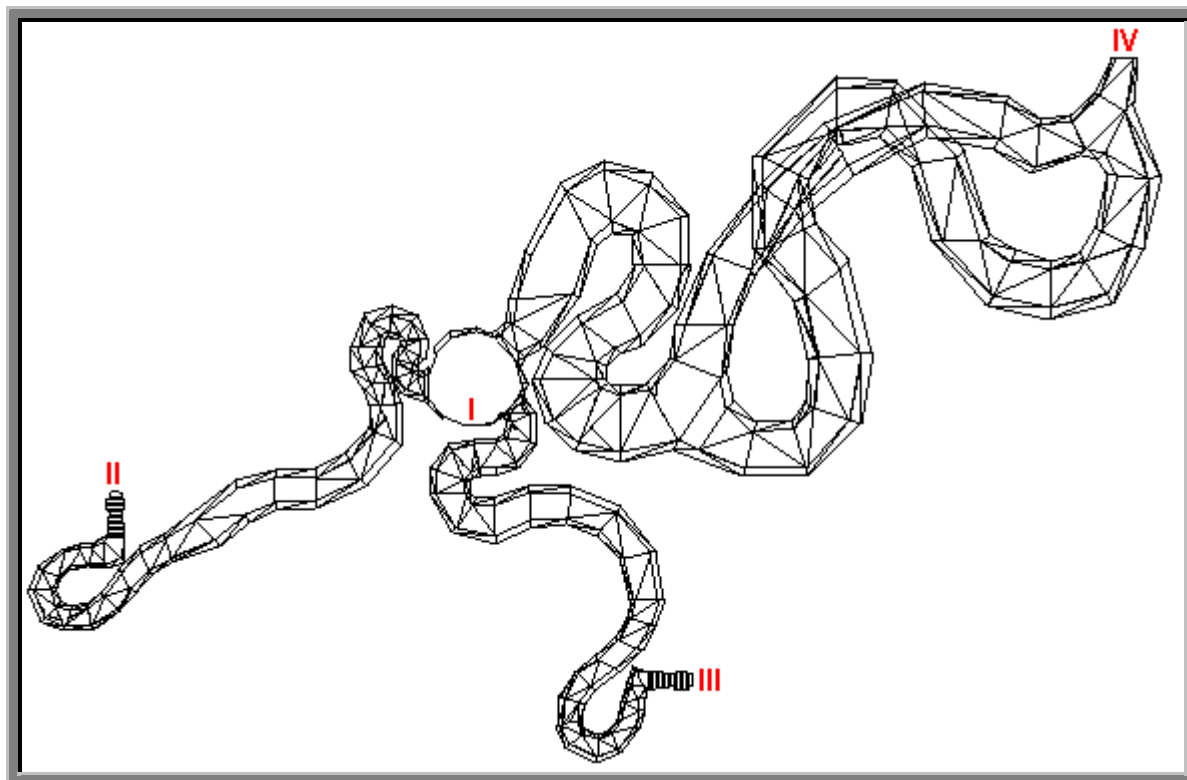


Monstres Bandit (Regnan Bandit, Regnan Pirate et Regnan Brigadier), Regnan Crossbowman (Regnan Crossbowman, Regnan Arbalester et Regnan Lieutenant), Regnan Mage (Regnan Sorcerer, Regnan Battlemage et Regnan Archmage)

Statistiques Mise à zéro : 1 an, pièges : 4, trésors : 4, Rencontre : 10% {50%, 30%, 20% }.

L'entrée du fort se trouve en **I**. 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 **a** sont des armoires piégées. En **II** vous avez l'entrée depuis le passage sous Regna. Les **c** représentent des caisses piégées.

Passage Under Regna

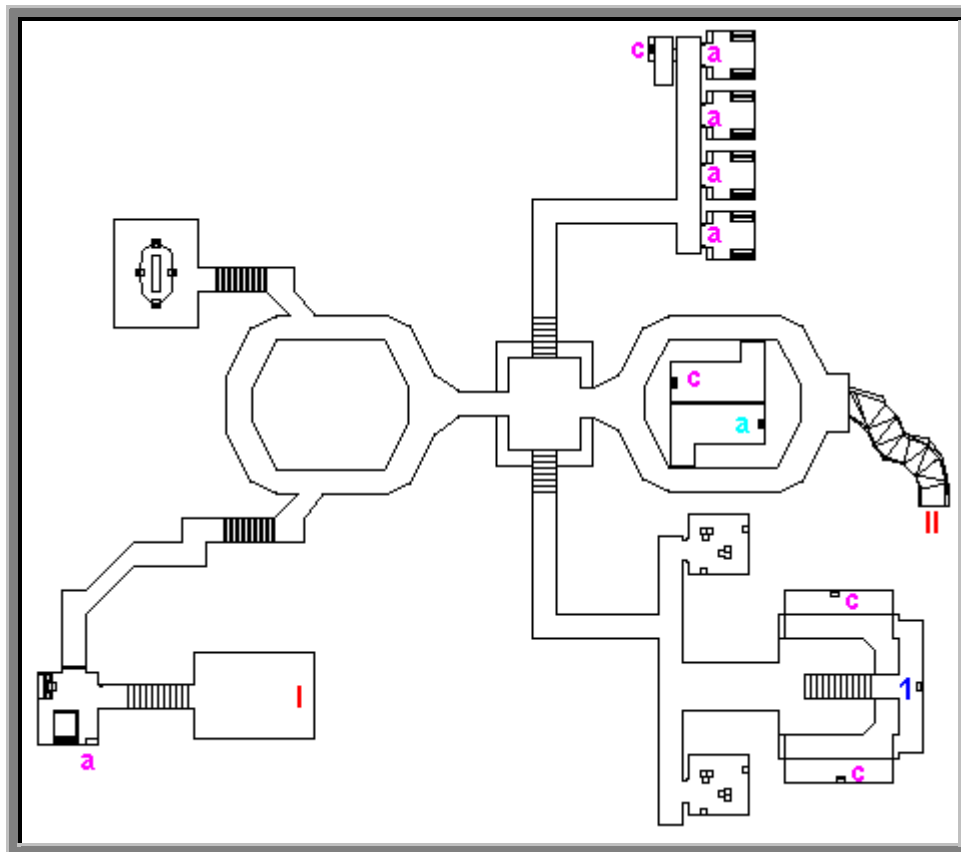


Monstres Regnan Mage (Regnan Sorcerer, Regnan Battlemage et Regnan Archmage), Bandit (Regnan Bandit, Regnan Pirate et Regnan Brigadier), Ogre (Ogre Brawler, Ogre Warrior et Ogre Warleader)

Statistiques Mise à zéro : 1 an, pièges : 5, trésors : 4, Rencontre : 10% {40%, 30%, 30% }.

En **I** c'est l'entrée depuis le Pirate Stronghold (donne en **II**). En **II** c'est l'entrée depuis la région en **1**, **III** l'entrée depuis la région en **3** et en **IV** c'est l'entrée depuis l'Abandoned Pirate Keep (donne en **II**). Attention cette carte est tournée de 90 degrés.

Abandoned Pirate Keep

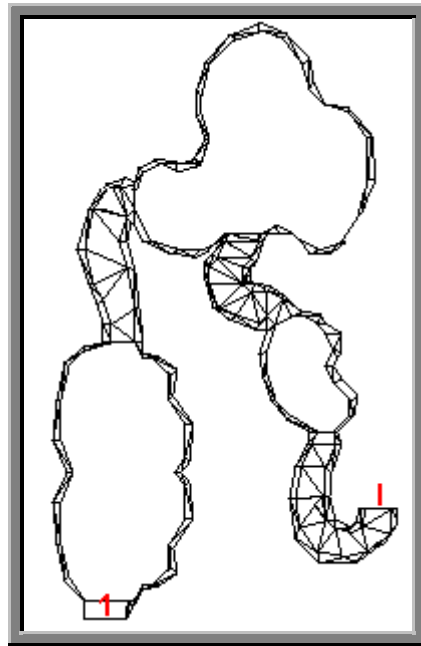


Monstres Regnan Mage (Regnan Sorcerer, Regnan Battlemage et Regnan Archmage), Bandit (Regnan Bandit, Regnan Pirate et Regnan Brigadier), Orge Mage (Orge Mage Apprentice, Orge Warrior, Ogre Magi et Orge Mage)

Quêtes *Couler la Flotte de Regna*

Statistiques Mise à zéro : 1 an, pièges : 5, trésors : 4, Rencontre : 10% {50%, 25%, 25% }.

L'entrée depuis la région est en **I**, celle depuis le Passage sous Regna est en **II**. Attention vous devez entrer depuis le passage sous Regna (entrée en **II**), en effet seul la salle en **I** est accessible directement depuis l'extérieur. En **1** vous avez le boulet de canon pour couler la flotte des Pirates. Les **c** sont des coffres piégés. En **a** vous avez le coffre contenant le *Mace of the Sun*. Objet mythique des prêtres de Murmurwoods. Les **a** représentent des armoires piégées.

Old Loeb's Cave

Monstres Dragon (Dragon Flightleader, Dragon et Great Wyrm), Dragon (Hatchling, Young Dragon et Dragonette)

Statistiques Mise à zéro : 2 ans, pièges : 8, trésors : 4, Rencontre : 10% {20%, 80%, 0% }.

L'entrée est en **I**. *Duroth the Eternal* le grand Wyrm habite en **1**, c'est un dragon PNJ très balaise, il est de niveau 50. *Loeb* vous attend pour vous apprendre à rentrer sans invitation chez lui.