

Shadowspire



Monstres Vampire (Vampire Minion, Vampire et Greater Vampire), Skeleton (Skeleton Bowman, Skeleton Hunter et Skeleton Archer), Dragon Bone (Skeletal Dragon, Undead Dragon et Bone Dragon)

Quêtes *Champion Acromage et Potion of Pure Intellect*

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

Si vous êtes aussi noir que cette région, c'est que vous êtes décidément du côté du mal. Vampires et Nécromanciens adorent cette région morte et désolée. L'odeur de la magie noire flotte dans l'air.

Quitter la région

En Calèche

Nom : Guild Caravans, Localisation : en ville en **20**, Coût : 125gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
<i>Ravenshore</i>	<i>Ironsand</i>	<i>Ravenshore</i>	--	--	<i>Ironsand</i>	<i>Garrote</i>
2 jours	2 jours	2 jours	--	--	2 jours	3 jours

En bateau

Nom : Smoke, Localisation : Dans le port en **1**, Coût : 100gp

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

A Pieds

Nord	Est	Sud	Ouest
<i>Ironsand Desert</i>	<i>Ironsand Desert</i>	<i>Ravenshore</i>	<i>Ravenshore</i>
5 jours	10 jours	10 jours	5 jours

La Région



Pour la description et les détails de la ville de Twilight (A) voir plus loin dans le document.

Les Habitations & Constructions

1	Obélisque #8
Description	inesonmid.
Quête	Obélisque

Les Donjons

1	Necromancer's Guild
----------	----------------------------

Description De ce lieu dégage l'odeur du mal.
Quêtes *Eclipse, Alliance des Nécromanciens, Nightshade Brazier et Skeleton Transformer.*

2 Vampire Crypt

Description Comme son nom l'indique bien, ici vivent paisiblement des vampires.
Quête *Vial of Grave Dirt*

3 Yaardrake's Cave

Description Ce lieu est habité par des créatures aux griffes acérées capables de vous déchirer la chair en un coup.

4 Mad Necromancer's Lab

Description *Zanthora* la belle nécromancienne vit recluse dans ces lieux.
Quêtes *Iseldir's Puzzle Box, Balzen Stormlance, Champion et Lich*

Les Points d'Intérêts

a Caisse

Description La caisse est piégée, mais contient de l'or et quelques objets.

b Le Piédestal de la résistance a l'Eau

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

c Le Piédestal de jeu (blanc)

Description Permet de gagner +10 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois.

d Caisse

Description Sous le passage une caisse piégée. Elle contient de l'or et quelques objets.

e Rune poste

Description Vous donne une bague. Ne marche qu'une seule fois. Vous devez avoir un niveau 5 ou plus dans la compétence Réparation.

Coordonnées X : -2'990, Y : -3'800

f Rune poste

Description Vous donne une potion blanche. Ne marche qu'une seule fois. Vous devez avoir un niveau 7 ou plus dans la compétence Réparation.

Coordonnées X : -12'060, Y : 7'850

La Ville de Twilight



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*). En **c** vous avez des fers à cheval. Chaque fer vous donne +2 points de développement.

Les Puits & Fontaines

I Restore votre mana.

II +2 d'Intelligence, effet permanent. Jusqu'à concurrence de 16 (17) pour un personnage.

Les Habitations & Constructions

1	Transport – Smoke
Description	Depuis ici vous pouvez aller directement à <i>Ravenshore</i> et <i>Ravage Roaming</i> .
Habitant	<i>Misk the Smuggler</i>
Ouverture	6am – 6pm
2	Taverne – Black Company
Description	La taverne du coin. Vous pouvez apprendre les compétences du Désamorçage et Perception pour 500gp.
Information	Nourriture : 50, Chambre : 250gp, Acromage : 5'000gp
Habitant	<i>Fetish the Innkeep</i>
Ouverture	5am – 2am
Quête	<i>Champion Acromage</i>
3	Maison – Maître Apprentissage
Description	Maîtrisez l'art de la connaissance, bref devenez intelligent plus rapidement avec 5'000.
Habitant	<i>Garret Mistspring</i>
4	Maison
Description	Vous cause de la guilde des nécromanciens.
Habitant	<i>Ashen Fiddlebone</i>
5	Maison – Grand Maître Identification
Description	Les objets n'ont plus de secret pour vous avec 6'000gp.
Habitant	<i>Elzbet Roggen</i>
6	Maison
Description	C'est un petit PNJ vampire. Il est de niveau 15.
Habitant	<i>Gethric Mercutura</i>
7	Maison – Expert Vampire
Description	Devenez un expert dans le vampirisme pour 1'000gp.
Habitant	<i>Flynn Shador</i>
8	Maison – Maître Bouclier
Description	Les parades au bouclier n'auront presque plus de secrets pour vous pour 3'000gp.
Habitant	<i>Sheldon Nightwood</i>
9	Maison
Description	Elle transforme vos morceaux d'ores en armes.
Habitant	<i>Claderin Brightspear</i>
10	Temple – Cathedral of Night
Description	Faites un don ou faites-vous soigner par la prêtresse du coin. Vous pouvez apprendre les compétences du marchandage et régénération pour 750gp. Lorsque vous faites un don, le prêtre vous lance un sort (aléatoire).
Habitant	<i>Evania the Healer</i>
Ouverture	1am – 12pm
11	Maison
Information	Maison glauque, mais bon, les vampires n'ont pas besoin de confort. Il peut vous faire la promotion des nécromanciens en plus de celle des vampires.

Habitant	<i>Lathean</i>
Quête	<i>Nosfertus</i>
12 Maison – Maître Vampire	
Description	Devenez un maître dans le vampirisme pour 4'000gp.
Habitant	<i>Douglas Dirthmoore</i>
13 Maison – Grand Maître Méditation	
Description	Devenez le plus grand des types qui se croient zen pour 6'000gp.
Habitant	<i>Lenord Nightcrawler</i>
14 Maison	
Description	Ce <i>Lich</i> vous donne la quête de promotion. Ensuite il peut devenir un PNJ. C'est un Lich extrêmement puissant, il est de niveau 50.
Habitant	<i>Vetrinus Taleshire</i>
Quête	<i>Lich</i>
15 Maison – Grand Maître Vampire	
Description	Devenez un grand maître dans le vampirisme pour 8'000gp.
Habitant	<i>Payge Arachnia</i>
16 Maison	
Description	Il vous donne une quête.
Habitant	<i>Tantillion</i>
Quête	<i>Bone of Doom</i>
17 Magasin – Supple Leather	
Description	Quelques armures à acheter. Vous pouvez apprendre les compétences du cuir et du Bouclier pour 750gp.
Habitant	<i>Prospero the Armorsmith</i>
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 21 jours.
18 Magasin – Blooded Daggers and Blades	
Description	Armes à vendre. Vous pouvez y apprendre les compétences de l'épée, de la dague, de la masse, de la lance et du bâton pour 1'000gp.
Habitant	<i>Kashue the blacksmith</i>
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 21 jours.
19 Centre d'entraînement – Assassin's School	
Description	Le centre d'entraînement pour faire monter le niveau de votre héros. Vous pouvez apprendre les compétences de l'Armsmaster et de la Musculation pour 750gp.
Information	Niveau maximum : 200
Habitant	<i>Lehava the Instructor</i>
Ouverture	6am – 6pm
20 Transport – Guild Caravans	
Description	Depuis ici vous pouvez aller directement à <i>Ironsand Desert</i> , <i>Ravenshore</i> et <i>Garrote Gorge</i> .
Habitant	<i>Troy the Stablemaster</i>
Ouverture	6am – 6pm
21 Maison – Maître Ombre	
Description	Devenez un maître de l'ombre.
Habitant	<i>Carla Umberpool</i>
22 Maison	
Description	Il vous donne une quête.
Habitant	<i>Benefice</i>
Quête	<i>Iseldir's Puzzle Box</i>
23 Maison – Maître Perception	
Description	Les coins secrets n'ont presque plus de secret pour vous.

Habitant	<i>Helga Steeleye</i>
24 Maison	
Description	Elle vous achète des Heartwood of Jadame pour 1'794gp et vous vend des Pirates Amulets pour 1'500gp
Habitant	<i>Whisper</i>
25 Maison	
Description	Il vous achète des Ground Wyvern Horn pour 8'285gp et vous vend du Silver Dust of the Sea pour 5'000gp
Habitant	<i>Journey</i>
26 Maison	
Description	Un vampire PNJ de classe moyen, disons niveau 30.
Habitant	<i>Infastus</i>
27 Maison	
Description	Un nécromancien PNJ niveau 15.
Habitant	<i>Nathaniel Roberts</i>
28 Maison	
Description	Il vous donne la quête.
Habitant	<i>Hallien</i>
Quête	<i>Vial of Grave Dirt</i>
29 Banque – The Blood Bank	
Description	Déposez-y votre or en toute sécurité, le gardien des lieux apprécie grandement les objets jaunes, brillants et de forme ronde.
Habitant	<i>Vijay the Banker</i>
Ouverture	6am – 6pm
30 Maison	
Description	Il vous donne la quête.
Habitant	<i>Kelvin</i>
Quête	<i>Potion of Pure Intellect</i>
31 Maison	
Description	<i>Cardric Caverhill</i> transforme vos minerais d'ore en Armures.
Habitant	<i>Cardric Caverhill</i>
32 Maison	
Description	C'est une superbe <i>Lich</i> , elle est très... sexy... Elle est aussi PNJ par-dessus le marché. Elle est de niveau 30 et vient avec vous uniquement si vous êtes allié à la Guilde des Nécromanciens.
Habitant	<i>Hevatia Deverbero</i>
33 Maison – Grand Maître Bâton	
Description	Après avoir dépensé 8'000gp ici, même les moines de Shaoline devront bien se tenir.
Habitant	<i>Helga Steeleye</i>
34 Maison	
Description	<i>Brother Crane</i> transforme vos minerais d'ore en objets.
Habitant	<i>Brother Crane</i>
35 Maison	
Description	Elle vous cause de <i>Zanthora</i> , l'habitante de Labo en dehors de la ville.
Habitant	<i>Kindle Fellburn</i>
36 Maison	
Description	Il vous cause du temple de Eep.
Habitant	<i>Mortie Bith</i>
37 Maison	
Description	Un gros vampire PNJ, il est de niveau 50.
Habitant	<i>Artorius Veritas</i>

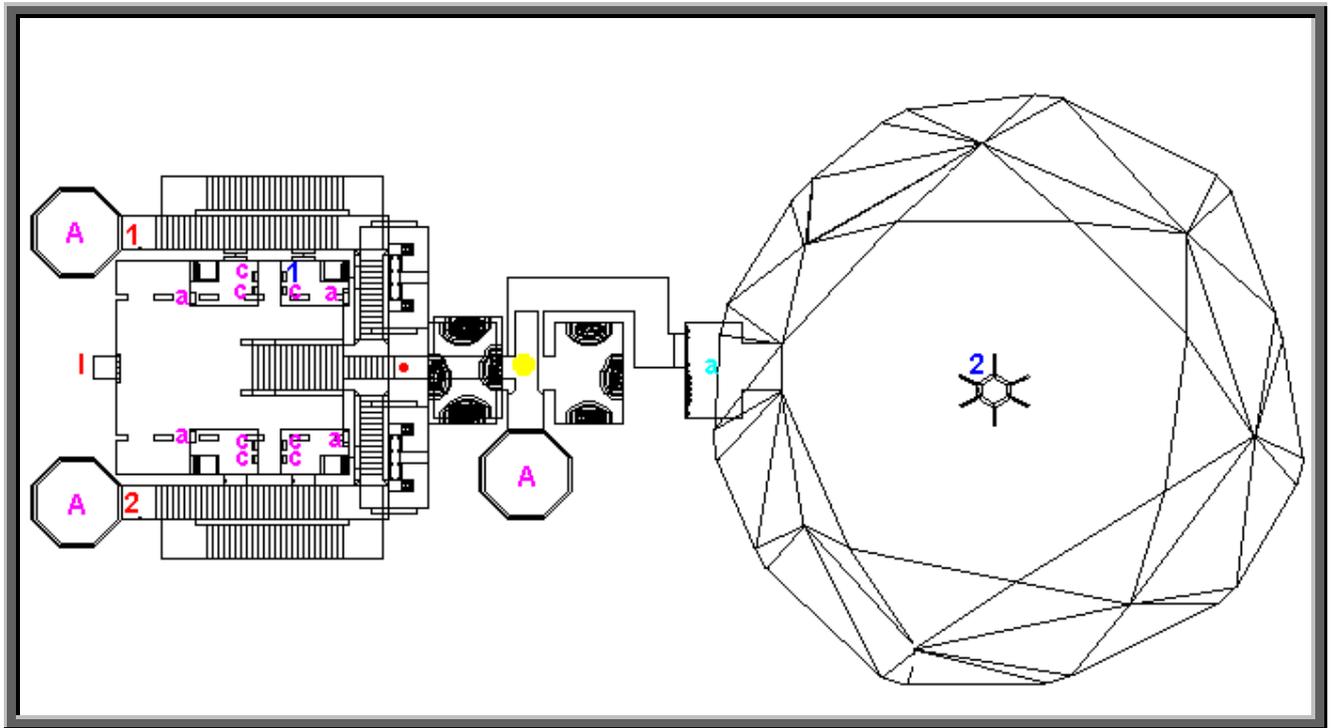
38	Maison
Description	Elle vous parle de la crypte des vampires.
Habitant	<i>Lara Gallowswell</i>
39	Magasin – Mystical Mayhem
Description	Apprenez les compétences de l'Identification et de la Réparation pour 750gp.
Habitant	<i>Ned the Magician</i>
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 21 jours.
40	Magasin – Wolves' Bane
Description	Quelques objets à acheter ? Vous pouvez apprendre les compétences de l'Identification de Monstres et de l'Alchimie pour 500gp.
Habitant	<i>Melantha the Alchemist</i>
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 7 jours.
41	Maison
Description	Elle vous parle des vampires.
Habitant	<i>Dierdra Wallace</i>
42	Maison
Description	Il vous parle des vampires.
Habitant	<i>Sethrik Fist</i>
43	Maison
Description	Il vous parle du trésor du Pirate Stanley.
Habitant	<i>Yoel Wargreen</i>
44	Magasin – Guild of Dark
Description	C'est la librairie ultime de la magie noire. Ici vous pouvez apprendre tous les sorts de magie noire jusqu'au niveau Grand Maître. Vous pouvez apprendre la compétence de la magie noire pour 500gp.
Habitant	<i>Raziah the Scribe</i>
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 14 jours.

Les Points d'Intérêts

a	Caisse
Description	Piégée avec quelques menus objets dedans.
b	Caisse
Description	Piégée avec quelques menus objets dedans.
c	Caisse
Description	Piégée avec quelques menus objets dedans.
d	Caisse
Description	Piégée avec quelques menus objets dedans.
e	Parchemin de sort
Description	Dans le mur arrière de la maison vous avez un parchemin de Lloyd's Beacon.
Coordonnées	X : 8'760, Y : -11'195
f	Rune poste
Description	Vous donne un régent. Ne marche qu'une seule fois. Vous devez avoir un niveau 3 ou plus dans la compétence Réparation.
Coordonnées	X : 5'350, Y : -12'320

Les Donjons

Necromancer's Guild

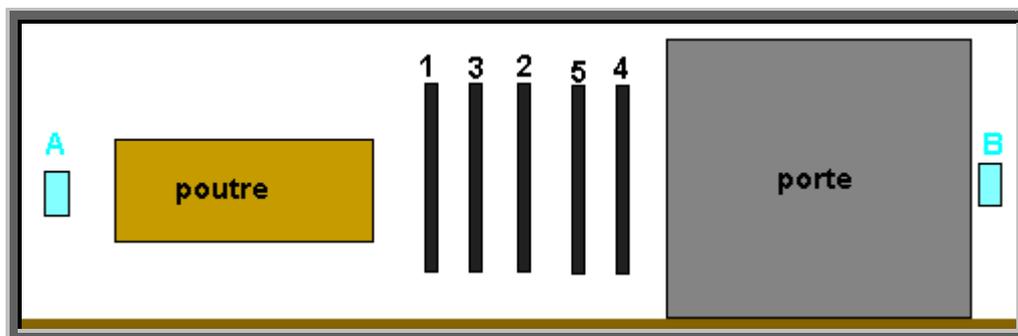


Monstres Necromancier (Dark Path Journeyman, Necromancier et Master Necromancier), Skeleton (Skeleton Bowman, Skeleton Hunter et Skeleton Archer), Vampire (Vampire Minion, Vampire et Greater Vampire)

Quêtes *Eclipse, Alliance des Nécromanciens, Nightshade Brazier et Skeleton Transformer.*

Statistiques Mise à zéro : 6 mois, pièges : 4, trésors : 4, Rencontre : 0% {100%, 0%, 0%}.

Comme son nom l'indique ce donjon appartient au Nécromancier de Shadowspire ! Ça pullule même. Faites attention, car le plan est tourné de 90 degrés. L'entrée **I** donne sur le hall principal. Sous l'escalier principal il y a une pièce secrète. Toutes les pièces vous sont refusées par les gardes. Si vous forcez le passage les nécromanciens vont se fâcher et vous attaquer. Le bouclier Eclipse (c'est un méga bouclier pour les prêtres uniquement) se trouve dans le coffre de la chambre **1**. En **1** vous trouvez *Dyson Leland*, c'est une **PNJ** de niveau 15. Vous devez le prendre dans votre équipe si vous voulez faire les quêtes d'alliance. Pour passer le point **rouge**, *Dyson Leland* doit ouvrir la porte. En **2** vous avez le chef de la guilde *Sandro* et *Thant* qui habitent ici. Les **A** sont des ascenseurs. Dans la pièce en **a** vous avez des leviers et des boutons :



Appuyez sur le bouton **A** pour fermer la porte (**B** pour l'ouvrir). Pressez les 5 leviers dans l'ordre indiqué (pas d'autre possible). Enfin poussez la poutre pour sceller la porte. En **2** vous avez le Skeleton Transformer. Si vous avez reçu la quête et que la porte est fermée, lorsque vous entrez dans la pièce le Skeleton

Transformer est détruit. Les **c** sont des coffres piégés et les **a** des armoires piégées. Ça vaut la peine de les vider.

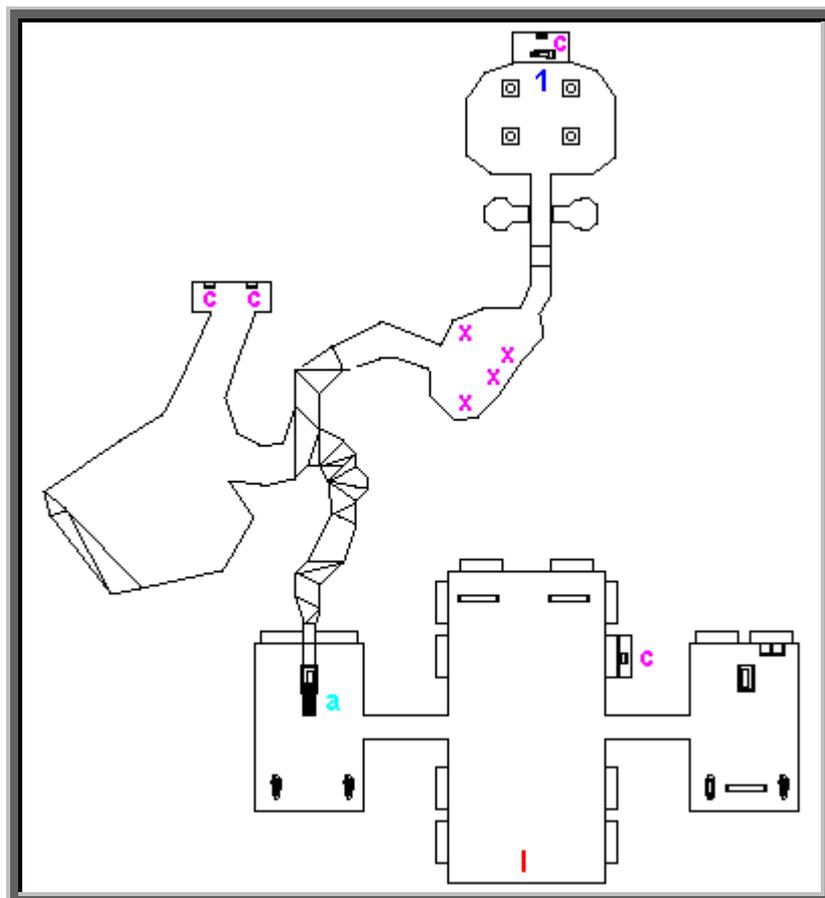
Astuce : Attention, certaines personnes ont rapporté un bug, vous devez impérativement engager *Dyson Leland* dans votre équipe depuis sa chambre en **1** dans la guilde. N'engager pas *Dyson Leland* depuis la taverne des aventuriers !!!

Astuce : Attention, si vous n'avez pas encore fait une alliance avec les nécromanciens et que cela est votre but, ne **PAS** dépasser le point **JAUNE** sous peine de devoir attendre 6 mois pour que le donjon se remette à zéro. Ce point se trouve dans la partie inférieure du donjon, le point est cerné par deux gardes. En effet, si ce point est dépassé la pièce où se trouve *Sandro* et *Thant* (**2**) est fermée à clé. Ben oui, *Sandro* n'aime pas que vous fouillez dans ces affaires !

Astuce : Le bouclier Eclipse qui se trouve dans le coffre en **1** n'est accessible que si vous avez fait une alliance avec les nécromanciens ou les Prêtres de Lumière. Vous devrez aussi bien sur taper sur les gardes quelle que soit votre alliance. Lorsque vous voulez prendre le bouclier sauvez votre partie avant d'ouvrir le coffre. Si le bouclier n'est pas dedans recharger votre partie.

Astuce : Les chambres, dont celle avec le coffre avec le bouclier Eclipse ne sont accessibles uniquement après que vous avez fini l'alliance soit avec les nécromanciens soit avec les Prêtres.

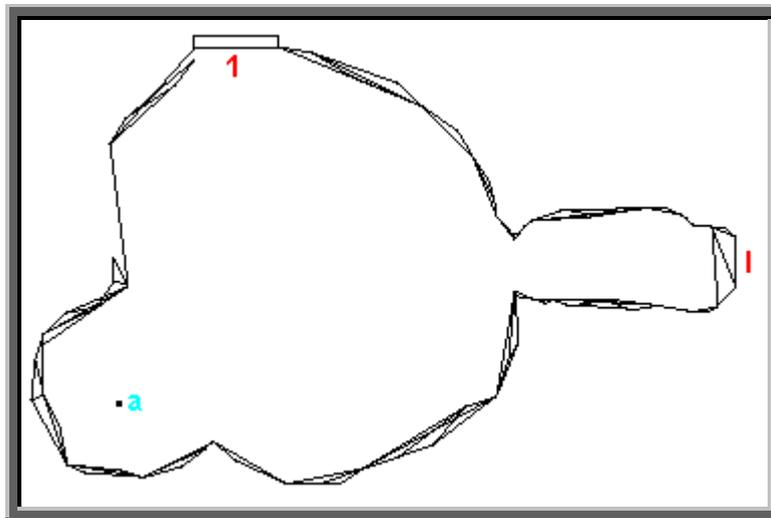
Vampire Crypt



Monstres Vampire (Vampire Minion, Vampire et Greater Vampire)
 Quêtes *Vial of Grave Dirt*
 Statistiques Mise à zéro : 1 an, pièges : 4, trésors : 3, Rencontre : 10% { 100%, 0%, 0% }.

L'entrée de la crypte est en **I**. Pressez sur le sarcophage en **a** pour accéder au sous-sol de la crypte. Le flacon de *Vial of Grave Dirt* se trouve en **1**. 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*). Le **c** est un coffre piégé.

Yaardrake's Cave

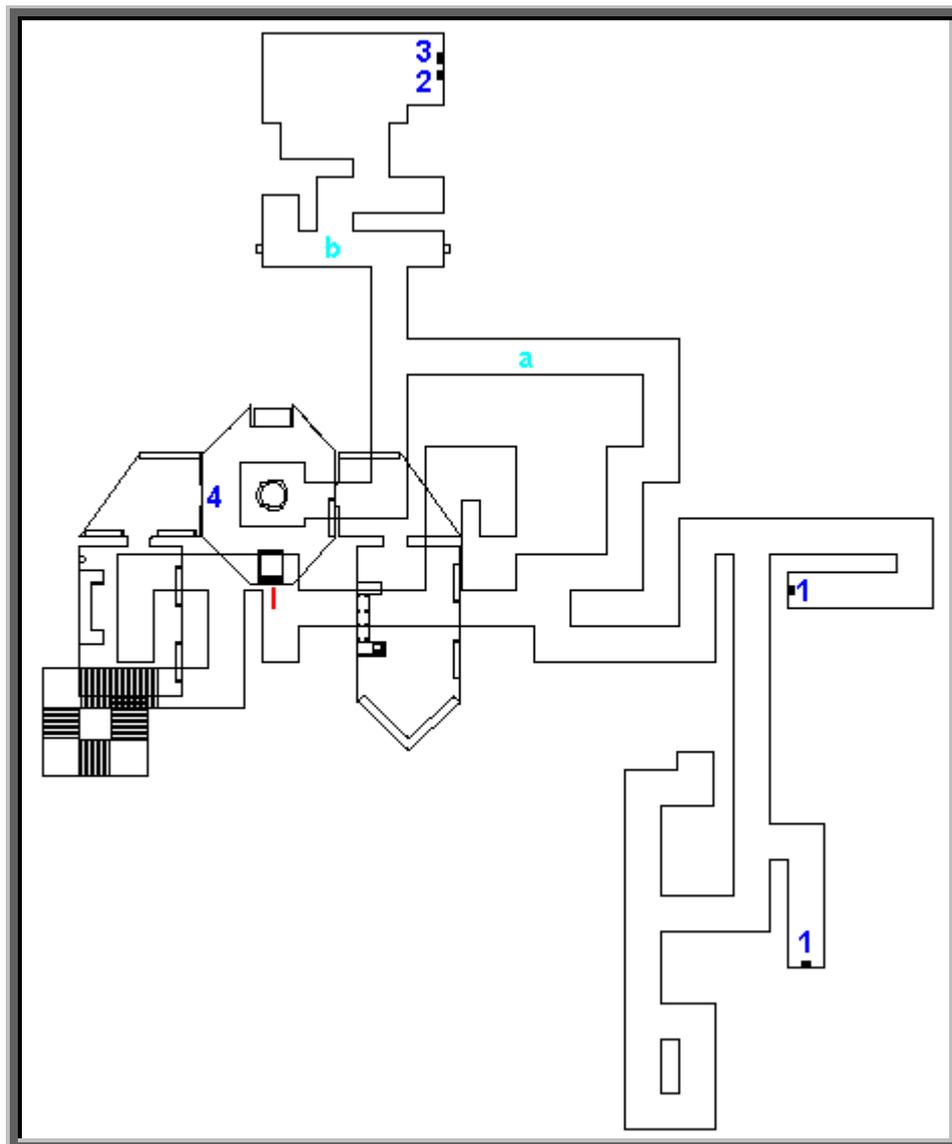


Monstres Dragon (Dragon Flightleader, Dragon et Great Wyrm), Dragon (Hatchling, Young Dragon et Dragonette)

Statistiques Mise à zéro : 2 ans, pièges : 9, trésors : 5, Rencontre : 10% {20%, 80%, 0% }.

Dans la caisse piégée en **a** vous avez un artefact. L'entrée est en **I**. *Brimstone* le grand Wyrm habite en **1**. *Yaardrake* vous attend à l'entrée pour vous apprendre à rentrer sans invitation chez lui.

Mad Necromancer's Lab



Monstres Necromancier (Dark Path Journeyman, Necromancier et Master Necromancier), Dragon Bone (Skeletal Dragon, Undead Dragon et Bone Dragon), Skeleton (Skeleton Bowman, Skeleton Hunter et Skeleton Archer)

Quêtes *Iseldir's Puzzle Box, Blazen Stormlance, Champion et Lich*

Statistiques Mise à zéro : 1 an, pièges : 6, trésors : 4, Rencontre : 10% {50%, 20%, 30% }.

L'entrée est en **I**. Les Lich Jars se trouvent dans les coffres **1**. En **4** vous trouvez *Blazen Stormlance* (c'est un **PNJ** de niveau 50) et la lance Ebonest dans le coffre en **2**. Les couloirs **a** et **b** sont piégés, rasez les murs pour éviter les pièges. Vous avez le Iseldir's Puzzle Box dans le coffre **3**.