

Eaux des Anguilles

La région (13)



carte du territoire

Des Serpents et autres bestioles, vivant dans l'eau, infestent le coin de même que des aigles. Cette région est remise à zéro tous les 8 mois.

Les Voyages

- Par bateau : 1 jours pour 200gp jusqu'aux Eaux des Anguilles - Alamos (Samedi)
- Par bateau : 2 jours pour 400gp jusqu'aux Baie Argentée (Lundi)

Les Fontaines

- I. +20 points de résistance aux éléments pour 24 heures.
- II. +20 points de résistance à la magie pour 24 heures.

Le Village



Plan du village

Les maisons

- 1 **Le Temple d'Abdul**
Habité par : *Arnold - Guérisseur*
Ouverture : 5am - 1am
- 2 **Magasin - Petits Enchantements**
Habité par : *Brunhilde - Alchimiste*
Ouverture : 5am - 2am
- 3 **Maison - Expert Armes Antiques**

Permet de passé au mode Expert dans la compétence des armes Antiques.

Habité par : *Pat Skalart - Professeur & Elijah Skalart - Enfant*

Information : *Rexella - Vallée du Paradis*, permet de maîtriser la compétence des armes Antiques.

4 **Taverne - Le Vol d'une Flèche**

Habité par : *Stephan - Tavernier*

Maison

5 **Maison**

Habité par : *Edna Harmenov - Laboureur*

6 **Maison**

Habité par : *Gail Asthergard - Serf*

7 **Maison**

Habité par : *Shilcka Toreena - Maître du Vent*

8 **Maison**

Habité par : *Randall Norris - Navigateur*

9 **Maison**

10 **Château d'Alamos**

Quêtes : Cristal de Mémoire

Les alentours

1 **L'Obélisque #13 (Sud)**

__d_ie_re_thaseée

2 **Temple du Poison (Novembre) (Sud)**

Lieu de prières.

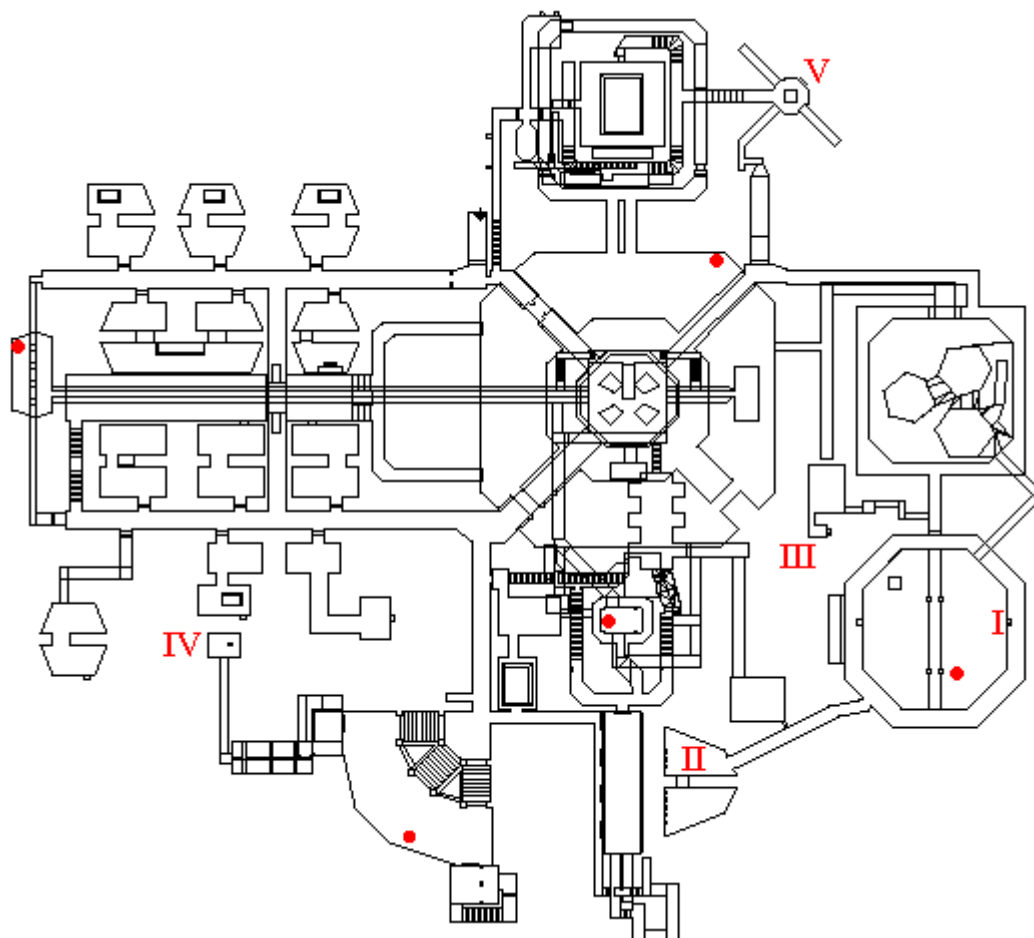
3 **Taverne - Au Jet de Pierre (Sud-Est)**

Habité par : *G'oroth - Tavernier*

Maison - Maître de la Lumière

Habité par : *Ki Lo Nee - Instructeur*

Le Château d'Alamos



Plan du château

Taper, Taper et taper sur des Magyars, des Sorciers, Mages et compagnie. En (I) vous trouvez la clé de la salle du trésor (II). En (III) une clé pour ouvrir les portes bloquées du Nord. Lorsque vous avez vidé les lieux de ses infâmes habitants allez chercher le cristal de Mémoire Bêta en (IV). Pour y arriver il faut donner le mot magique : **JBARD**. Il peut être extrait des messages gravés dans les arbres que vous trouvez sur votre chemin (points rouges). Pour des raisons inconnues il y a un gros bug dans ma version et deux messages sont totalement illisibles. Les messages disent en substance :

- Le cinquième est deux fois le second, cinq lettres en tout et pour tout !
- Le tout est le huitième depuis la fin, Archibald est vraiment votre ami !
- Le troisième est le premier de vingt-six, A à Z il faut mélanger !
- Le second est à côté du troisième, oh aussi joli qu'un oiseau !¹
- Le premier est la moitié du tout plus un, dépêchez-vous !¹

¹ Contribution de Patrice Verry "eridan_d_achernar@wanadoo.fr"

Lorsque vous avez terminé votre périple, utiliser le téléporteur en (V), pour aller à Baie Argentée.