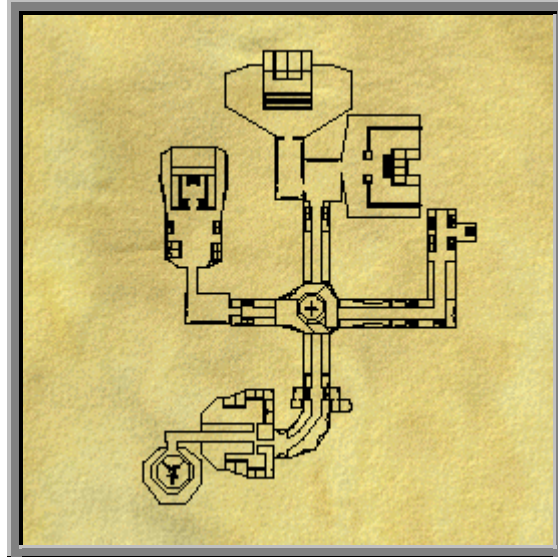


# Céleste

## *La Région (6)*



*carte du territoire*

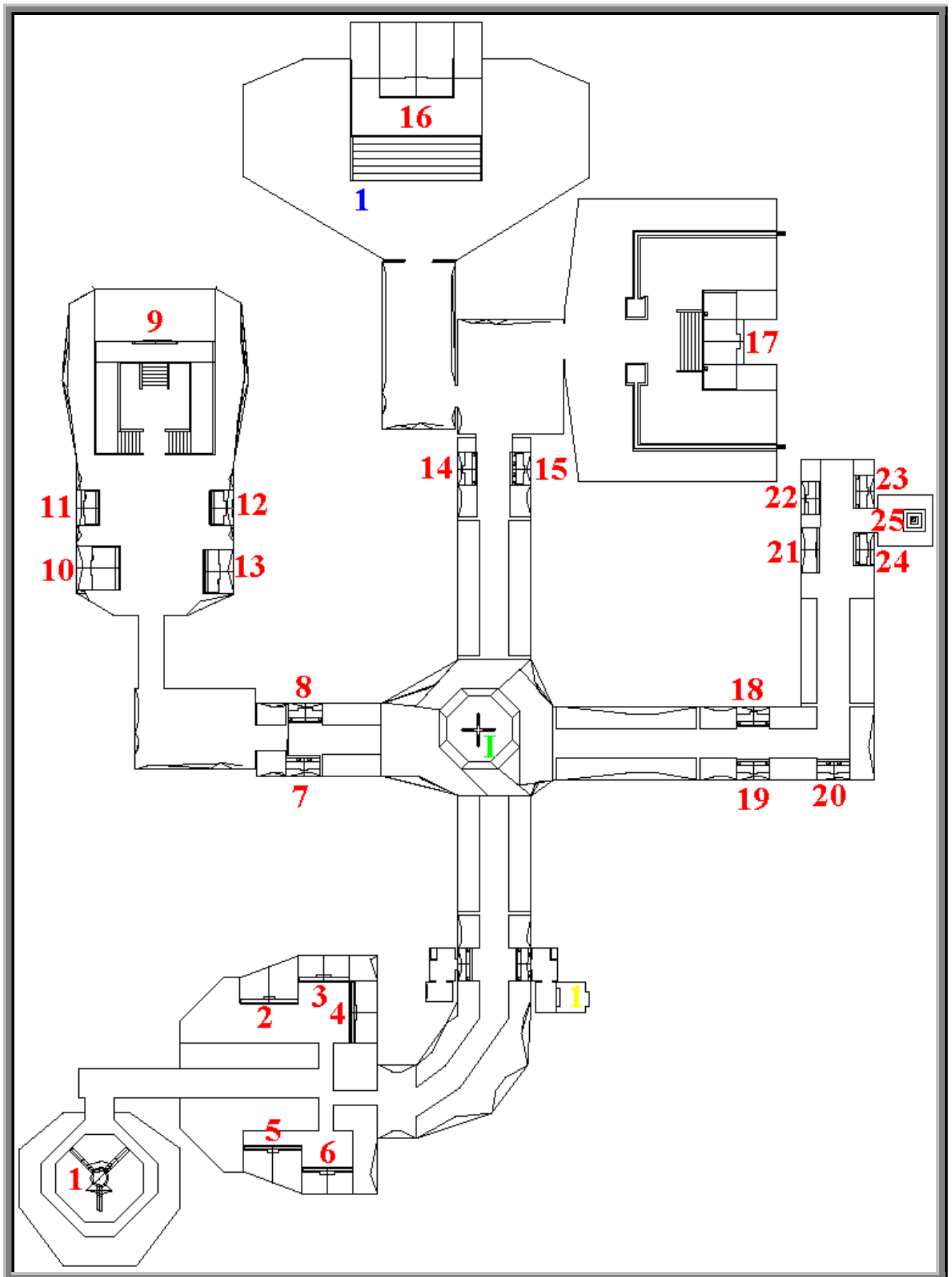
Vous êtes dans les étoiles. Cette ville est construite dans les nuages au-dessus de Bracada Desert. Faites attention car si vous faites un mauvais pas vous retombé brutalement dans the Bracada Desert. Ici il y a plein de gardien qui surveillent les lieux. Si vous avez choisit le chemin de la Lumière, c'est bon, ils ne vous feront rein, dans l'autre cas... Les gardiens sont des Angels Lords, Grand Roc, Élémentaire de Lumière et des Wizards. La ville est remise à zéro tous les deux ans.

Dés votre arrivée dans la ville et que vous êtes du côté de la Lumière, allez voir *Gavin Magnus* dans Castle Lambent en **16** dans la ville. La salle du trône se trouve en **1**.

## *Les Voyages*

Vous pouvez sauter par l'un des nombreux trous dans le sol. Vous vous retrouvez alors dans le ciel de *Bracada Desert*. Je vous conseil de savoir voler si vous utilisez cette technique, sinon vous êtes téléporter tout de suite (enfin, en 8 jours) à *Harmondale* ;) . Deuxième solution c'est de prendre le téléporteur en **1**.

*La Ville*



*Carte de la ville*

La ville de Céleste, grand repère des Mages. En **1** vous trouvez *Lady Eleanor Carmine* pour la quête de l'Assassin. Vous n'êtes pas obligé de la tuer mais simplement de lui prendre sa dague pour compléter la quête.

### Les Fontaines et Puits

I. +25 à tous les Attributs, temporaire.

### Les Maisons

**1 Téléporteur**

Description : Permet de revenir normalement à the Bracada Desert.

**2 Magasin – The Hallowed Sword**

Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Épée, du Bâton, de la Dague, de la Hache et de l'Arc.

Habité par : *Charles Le Forgeron*

Ouverture : 6am – 6pm

**3 Magasin – Armor of Honor**

Description : Permet d'apprendre la compétence du Cuir, des Cottes de Mailles, des Plaques et du Bouclier.

Habité par : *Cuthbert l'Armurier*

Ouverture : 6am – 6pm

**4 Centre d'entraînement – Trial of Honor**

Description : Permet d'acquérir la compétence de la Musculation et du Armsmaster.

Habité par : *Nero L'Instructeur*

Information Dans ce centre il est possible de monter jusqu'au niveau 200.

Ouverture : 6am – 6pm

**5 Taverne - On The House**

Description : On peut y d'acquérir la compétence du vol, du Désamorçage et de la Perception. Vous pouvez jouer au jeu AcroMage. Si vous gagnez vous recevez 3000gp.

Habité par : *Joseph le Tavernier*

Quête: *Champion AcroMage*

Information : Le nombre maximum de rations de nourriture achetable est 30.

Ouverture : 5am – 2pm

**6 Banque - The Vault**

Description : Vous pouvez y déposer votre fric que vous avez si durement gagné. Il n'y a pas d'intérêt sur les comptes.

Habité par : *Riyan le Banquier*

Ouverture : 6am – 6pm

**7 Maison**

Description : Personne n'habite ici.

Habité par : -

**8 Maison**

Description : Personne n'habite ici.

Habité par : -

**9 Temple – Temple of Light**

Description : Permet de se faire soigner pour quelques sous. Permet d'acquérir la compétence Unarmed, du Dodging et du Marchant. Permet de rentrer dans le Temple of Light.

Habité par : *Bethyn the Healer*

Quête: *Altar*

Ouverture : 1am – 12pm

**10 Magasin – Phials of Faith**

Description : L'épicier du coin. Permet d'acquérir la compétence de l'Alchimie et de l'Identification de Monstres.

Habité par : *Julian l'Alchimiste*

Ouverture : 6am – 6pm

**11 Magasin – Esoteric Indulgences**

- Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Identification et de la Réparation.  
 Habité par : *Bernard le Magicien*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 12 **La Guilde de la Lumière**  
 Description : Permet devenir débutant dans la Magie de la Lumière. Possibilité d'acheter des livres sorts au niveau Grand Maître.  
 Habité par : *Therin Maître de la Guilde*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 13 **La Guilde de l'Air**  
 Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Apprentissage et devenir débutant dans la Magie de l'Air. Possibilité d'acheter des livres sorts au niveau Grand Maître.  
 Habité par : *Summer Maître de la Guilde*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 14 **Maison**  
 Description : Vous pouvez discuter avec lui.  
 Habité par : *Garion Ramiez*
- 15 **Maison**  
 Description : Vous pouvez discuter avec lui.  
 Habité par : *Madgian Tarent*
- 16 **Château de Lambent – Grand Maître Lumière & Grand Maître Armes Antiques**  
 Description : Voir plus loin pour le plan.  
 Habité par : *Gavin Magnus et Resurrecta* (seulement après la quête de l'Altar)  
 Quête: *Céleste, The Wall of Mist, Xenofex et Final Task*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 17 **Hall of Dawn**  
 Description : Permet d'avoir les contrats de chasseur de prime. Chaque mois une nouvelle chasse est proposée.  
 Habité par : *Icarus The Clerc*  
 Ouverture : 6am – 6pm  
 Quête: *Bounty Hunter*
- 18 **Maison – Promotion**  
 Description : Permet d'avoir la quête de promotion des Prêtres.  
 Habité par : *Rebecca Devine*  
 Quête: *Priest of Light*
- 19 **Maison – Maître Lumière**  
 Description : Permet de devenir Maître dans la Magie de la Lumière.  
 Habité par : *Helena Morningstar*
- 20 **Maison**  
 Description : Permet de devenir Membre de **La Guilde de l'Air** pour 50 gp.  
 Habité par : *Lori Winterbright*
- 21 **Maison**  
 Description : *Resurrecta* n'est accessible que si vous avez fait la quête de *Wall of Mist*.  
 Habité par : *Resurrecta*  
 Quête: *Altar*
- 22 **Maison**  
 Description : *Robert the Wise* n'est accessible que si vous avez fait la quête de *Wall of Mist*. Vous devez d'abord avoir fait les quêtes des 3 autres Conseillés. Plan de la maison voir plus loin.  
 Habité par : *Robert the Wise*  
 Quête: *Tolberi et Robert the Wise*
- 23 **Maison – Expert Armes Antiques**  
 Description : *Sir Caneghem* n'est accessible que si vous avez fait la quête de *Wall of Mist*. Lorsque vous aurez fait la quête de *Tolberi* vous pourrez venir ici pour devenir Expert dans la compétence des Armes Antiques.  
 Habité par : *Sir Caneghem*  
 Quête: *Soul Jars*

24 **Maison – Maître Armes Antiques**

Description : *Crag hack* n'est accessible que si vous avez fait la quête de *Wall of Mist*. Lorsque vous aurez fait la quête de *Tolberi* vous pourrez venir ici pour devenir Maître dans la compétence des Armes Antiques.

Habité par : *Crag hack*

Quête: *Vampires*

25 **L'Obélisque #6**

Inscription : eut\_i\_n

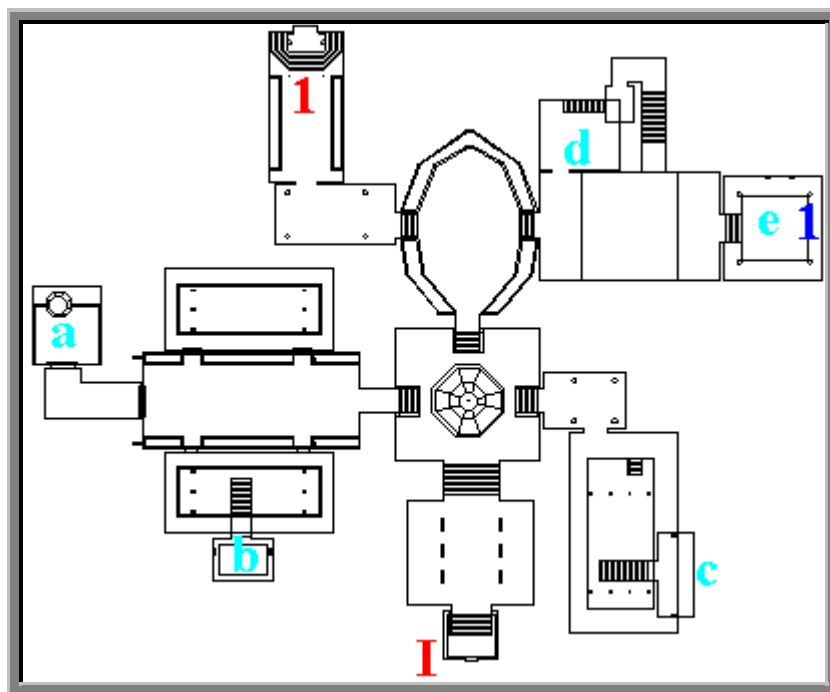
**Les Donjons**

1 **The Wall of Mist**

Description : Zone d'entraînement pour les mages.

Quête: *The Wall of Mist* et *Lich Jars*

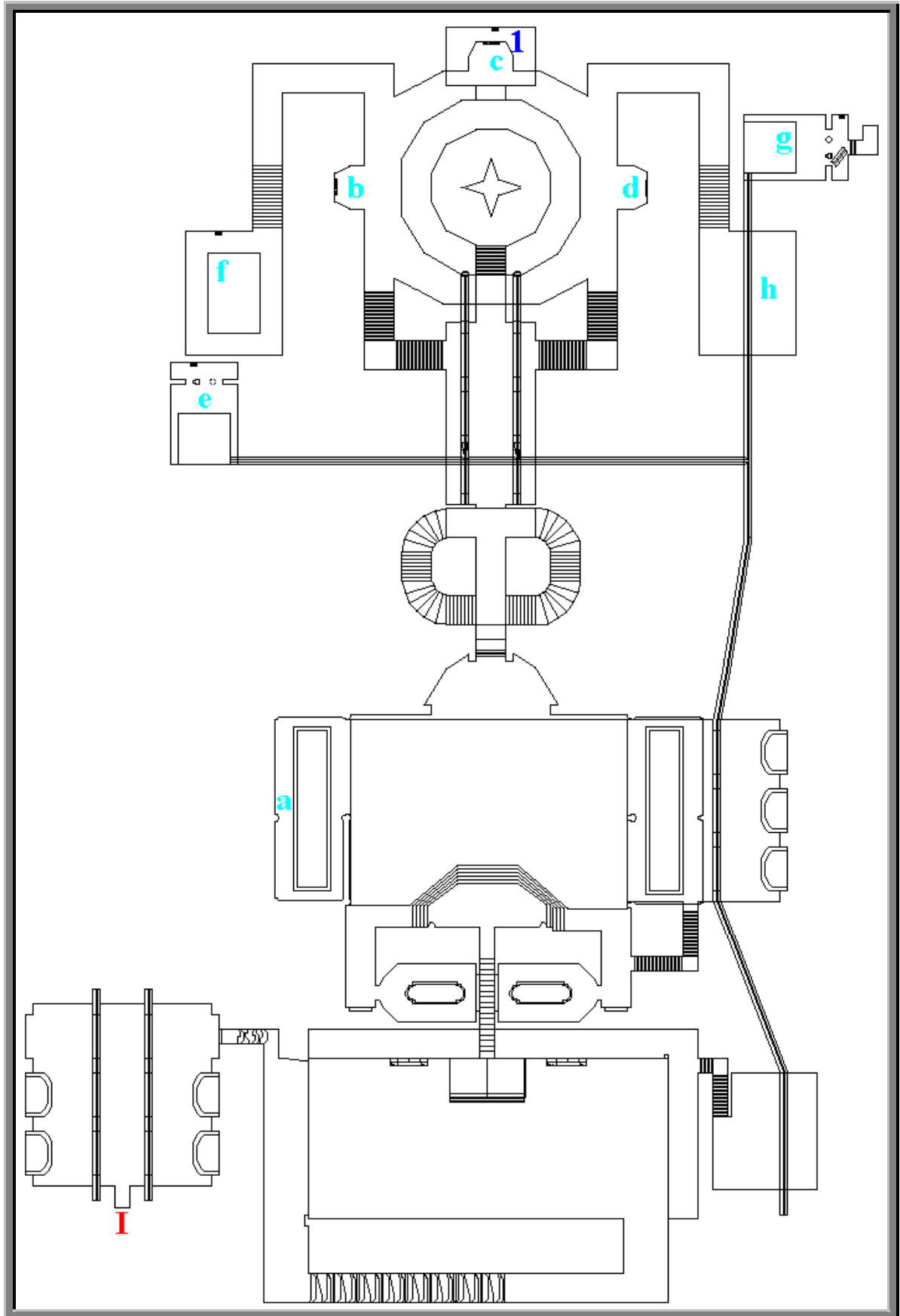
**Castle Lambert**



*Plan du Château*

Angle, Lors Angle, Archangel, Wizard, Archmage et Sylph vivent ici. Si vous êtes du côté de la lumière ils ne vous feront rien, pour autant que vous ne leur faites rien et que vous ne mettez pas votre nez là ou faut pas. En **I** c'est l'entrée. En **1** vous avez la salle du trône, à l'entrée vous trouvez deux coffres piégés. En **a** vous avez un bouton qui permet de faire baisser le niveau de l'eau dans le château. Cela vous permet d'aller en **b** et **c**. Là, vous trouvez des coffres piégés et des barils de liquides. En **d** vous avez une manette qui permet de faire monter l'eau dans la grande fosse vous permettant d'aller en **e**. Vous y trouvez deux coffres piégés, des barils de liquide et de l'or. Le château est remis à zéro après une année. En **1** vous trouvez la tapisserie pour la quête de *Niles Stantley (Malwick)*. Cette tapisserie peut être prise uniquement si vous avez reçu la quête.

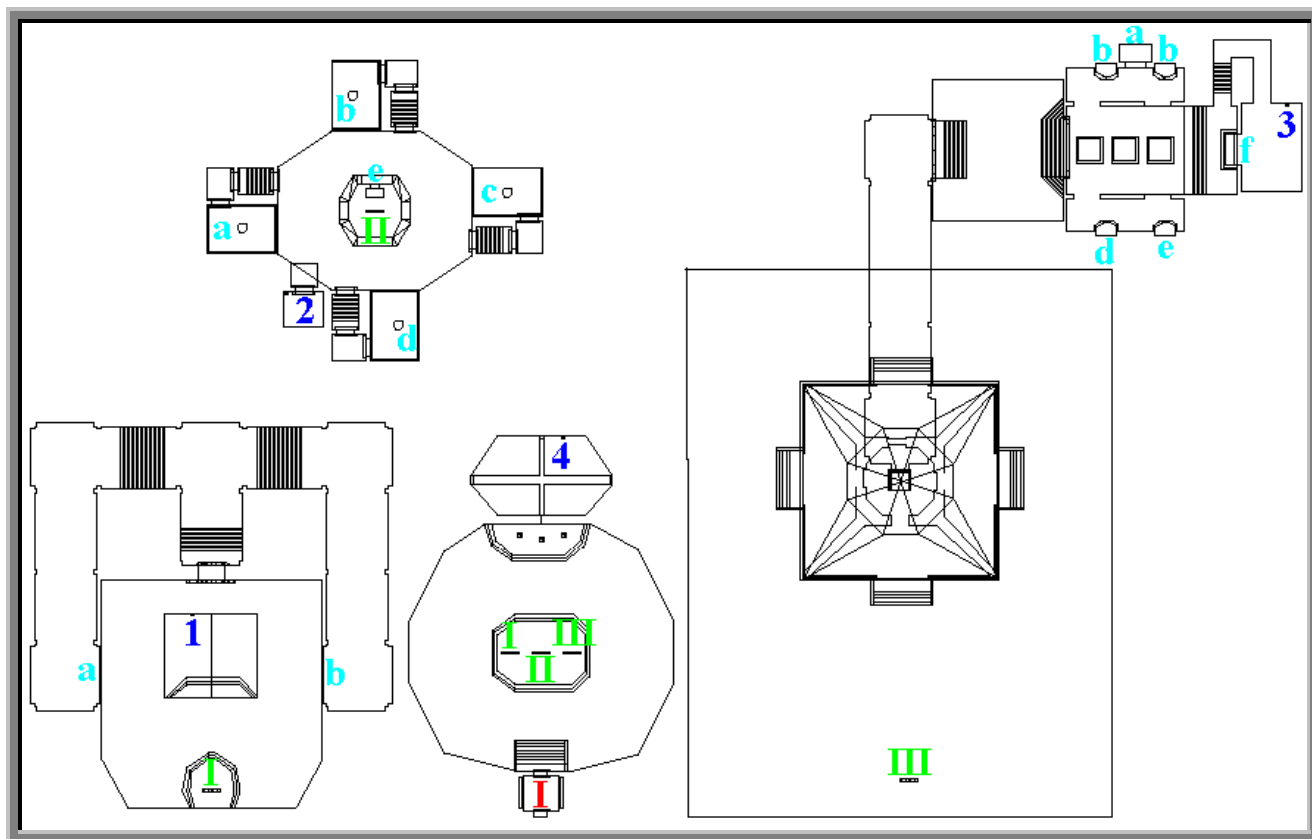
*The Temple of Light*



*Plan du Temple*

Angle, Lord Angle, Arcangel, Acolyte of the Sun, Cleric of the Sun, Priest of the Sun, Initiate, Master priest d'ici. Si vous êtes du côté obscur de la force priez pour votre vie... En **a** vous trouvez un parchemin "Torn Page". En **b**, **c** et **d** vous trouvez des boutons. Avec le parchemin trouver en **a** vous avez le code pour les boutons. En **b** il faut presser le *soleil*, en **c** la *lune* et en **d** les *étoiles*. Lorsque vous aurez pressé les boutons pressez sur l'étoile au milieu de la fosse, une porte s'ouvre devant vous en **1**. Dans le coffre vous trouvez le morceau de clé pour la quête de l'Altar. En **e**, **f**, **g** et **h** vous trouvez des barils et des coffres piégés. Le Temple est remis à zéro après deux ans.

## The Wall of Mist



Plan du Donjon

**Section principale:** A chaque fois que vous quitter le donjon tous les monstres réapparaissent. Sylph, Djinni, Tempest, Efreet, Sorciers, Wizard et Archmage gardent les lieux. En **I** c'est l'entrée. Il y a 3 téléporteurs, **I**, **II** et **III**, qui vous amènent dans les trois autres sections du donjon. En **4** vous avez des barils et un coffre piégé vide (avec la quête des *Lich Jars* (ombre) elle contient des Jars pour le sacrement des Lichs). ATTENTION, il y a un bug qui fait que des fois les Jars ne sont pas là, pas de chance le patch ne marche pas. Impossible de faire la quête autrement qu'avec un éditeur. **4** n'est accessible que si vous avez les 3 clés.

**Section I:** Pour pouvoir accéder à la clé il vous faut presser le bouton du milieu en **a** et de même qu'en **b**. Ensuite tirez sur le levier en **a** ou **b**, vous aurez accès à un coffre en **1**, piégé, avec la clé du plier ouest.

**Section II:** En **a**, **b**, **c** et **d** vous trouvez chaque fois deux barils de liquides et des objets. Dont pas mal d'or. **e** est une petite pièce cachée avec de l'or. La clé du pilier central se trouve dans le coffre piégé en **2**.

**Section III:** En **3** dans le coffre piégé, la dernière clé du pilier Est. En **a** vous avez une pièce cachée. Si vous pressez sur les boutons sur les fontaines **b**, **c**, **d** et **e**, elles vont se remplir d'eau. Après quoi le bassin en **f** sera vide.

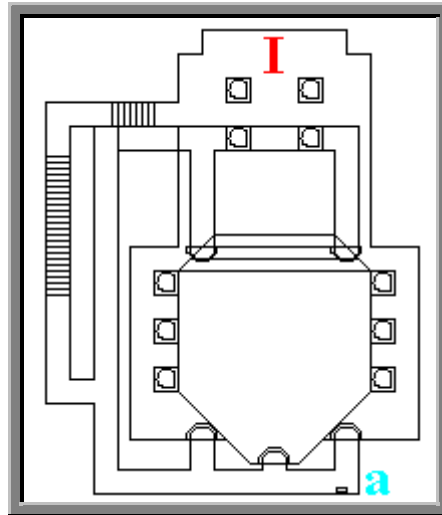
Lorsque vous avez les trois clés et ouvert les 3 piliers, ressortez par la porte de derrière qui est accessible maintenant pour compléter votre quête. Ce donjon est remis à zéro chaque fois que vous en sortez.

**Astuce:** Si vous suivez le chemin de la lumière vous n'avez pas le droit de tuer un monstre, donc le seul moyen de faire ce donjon correctement est d'être invisible. Mais rien ne vous empêche de tuer tout le monde prendre les clés, ressortir puis revenir et mettre les clés.

**Astuce :** En théorie vous êtes obligé de remplir les fontaines dans la section **III**, mais il y a un bug qui fait que vous pouvez directement plonger dans la fontaine et vous retrouver en bas vers le coffre. Ça fait un risque de moins de se retrouver confronté à monstre. Cette astuce n'est plus valable si vous installez le patch 1.1.

**Astuce :** Vous trouvez plein de barils dans zone **II**. Vous pouvez faire des aller-retour avec l'extérieur et cette zone en buvant à chaque fois des barils. Vous pourrez comme ça booster vos Attributs.

### Maison de Robert the Wise




Plan de la maison

L'entrée de la maison est uniquement accessible pour ceux qui ont choisi le chemin de l'Ombre et reçu la quête. En **I** vous avez l'entrée, et en **a** un coffre avec quelques parchemins de sort utiles si vous voulez le combattre. Si vous voulez savoir à qui ressemble le gros boss. Bien voici *Robert the Wise*. Son sort de guérison est très puissant. En plus monsieur est équipé d'une arme spéciale. Un blaster avec possibilité de vous éradiquer. Ça fait mal et il est très dur à tuer.

**Robert the Wise**

---



Effects  
None

Hit Points	880
Armor Class	80
Attack	Earth
Damage	5d5
Spells	Power Cure Hour -o- Pwr
Resistances	
Fire	Resistant
Air	Resistant
Water	Resistant
Earth	Resistant
Mind	Immune
Spirit	Resistant
Body	Resistant
Light	Immune
Dark	Immune
Physical	Resistant

Current Hit Points: 880

Robert the Wise

**Astuce :** Si vous ne vous sentez pas d'attaque pour tuez ce Monsieur, vous avez la possibilité de lui volez son cube. Tout ce qui importe pour termine la quête de *Robert the Wise* c'est d'avoir le cube. Je vous conseil d'être Grand Maistre vole et de sauvez avant de passe a l'acte. Il est aussi évident que vous êtes invisible pour cette action, sinon cela n'a pas de sens. Ce n'est pas facile alors sauvez et recommencer si nécessaire. Si vous continuez vous pouvez aussi avoir son blaster.

**Astuce :** Si vous tuez *Robert the Wise* vous aurez en plus droit a son blaster. Bien que vous ne sachiez pas l'utilise.

## Quêtes

### The Wall of Mist (Lumière)

Proposé par : *Gavin Magnus* (château Lambent **16**, salle du trône **1**)  
 Description : Cette quête n'est accessible que pour les gentils. Allez dans le donjon et en ressortir sans avoir tuez un monstre.  
 Ou aller : Allez dans le donjon et en ressortir en suivant les instructions.  
 Gain : 50'000XP et 200 points de réputation. Vous avez enfin accès à la magie de la Lumière.

### Priest of Light (Promotion Lumière)

Proposé par : *Rebecca Divine* (maison **18**)  
 Description : Cette quête n'est accessible que pour les gentils. Purifier le *Grand Temple de la Lune* à *Evenmorn Island*.  
 Ou aller : Allez dans le *Grand Temple de la Lune* et faire le ménage en **2**. (détruire l'Altar)  
 Gain : 10'000gp, 80'000XP pour le promu et 40'000XP pour les autres et 160 points de réputation.

### Altar (Lumière)

Proposé par : *Resurecat* (maison **21**)  
 Description : Cette quête n'est accessible que pour les gentils. Retrouvez la clé (morceau d'Altar) dans le *Temple de la Lumière* et le *Temple de l'Ombre*.  
 Ou aller : La clé dans le *Temple de la Lumière* à *Céleste* se trouve en **1**. Celle dans le *Temple de l'Ombre* à *The Pit* se trouve en **1**.  
 Gain : Vous avez pleinement accès au Temple de la Lumière. 50'000XP et 200 points de réputation.

### Soul Jars (Lumière)

Proposé par : *Sir Caneghem* (maison **23**)  
 Description : Cette quête n'est accessible que pour les gentils. Retrouvez la caisse de Soul Jars dans le château de Gloaming à *The Pit*.  
 Ou aller : La caisse se trouve en **2** dans le château. Vous pouvez aussi utiliser les Souls Jars que vous trouver dans le château des Wralocks à *Mount Nighon* dans the *Thunderfist Mountain* en **1** (c'est plus facile).  
 Gain : 50'000XP et 200 points de réputation.

### Vampires (Lumière)

Proposé par : *Crag hack* (maison **24**)  
 Description : Cette quête n'est accessible que pour les gentils. Faire des recherches dans the *Wine Cellar* à *Tatalia* et faire son rapport.  
 Ou aller : Allez à *Tatalia* dans the *Wine Cellar* et vous avez juste besoin de faire un petit tour, tuez un ou deux rats puis repartir. Pas besoin de tous faire, regarder ça suffit.  
 Gain : 10'000gp, 50'000XP et 200 points de réputation.

### Tolberi (Lumière)

Proposé par : *Robert the Wise* (maison **22**)  
 Description : Assassiner *Tolberi* dans sa maison à *The Pit* et lui prendre son cube.  
 Ou aller : La maison se trouve en **12** à *The Pit*. Faites votre office...  
 Gain : 250'000XP et 1000 points de réputation.

### Xenofex (Lumière)

Proposé par : *Resurrecta* (château de Lambent **16**, salle du trône **1**)  
 Description : Allez dans the *Colony Zod* dans *The Land of the Giants* et supprimer le problème *Xenofex*.  
 Ou aller : Allez dans la *Colonie Zod*. *Xenofex* se trouve dans sa chambre en **1**. Vous devez libérer *Roland Ironfist* avant.  
 Gain : 50'000gp, 500'000XP et 2000 points de réputation. Vous permet d'avoir la quête *Final Task*.

### Final Task (Lumière)

Proposé par : *Resurrecta* (château de Lambent **16**, salle du trône **1**)  
 Description : Prendre les combinaisons de plongée dans les coffres à l'entrée de la salle du trône. Allez à *Avlee*, pour plonger sur *The Lincoln* et ramener le Cristal.  
 Ou aller : Allez à *Avlee* et plongez dans la mer à Ouest de la région. Vous devez mettre les combinaisons de plongée avant d'aller dans l'eau. Pour les mettre enlevez l'équipement que portent vos personnages, vous êtes par contre autorisé à porter des Blaster. Une fois dans le vaisseau en **1** dans la région de *Shoals*. Remettez votre équipement standard. Le Cristal se trouve en **1**.  
 Gain : Vous avez le droit de jouer à *Might and Magic VIII*.