

# Deyja

## *La Région (4)*



*carte du territoire*

Harpies, Hobgoblins, Harpies Hag, Harpies Queen et Zombie vivent dans la région. Si vous passé de côté de la lumière certain Hobgoblins initialement pacifique, vous attaqueront. Cette région est remise à zéro après deux ans.

**Astuce :** Pour avoir plein d'or et de XP, que vous n'avez pas peur de passer un petit moment à faire des aller retour sur les points **c** (carte de la région, il y a 2 points **c**) où se trouve le vieux fou *Lunius Shador*. Lancer un sort de vol, et d'invisibilité. Tournez une centaine de fois de rond en **c**. A chaque passage notre ami vous propose la taxe. Ne pas payer, laisser les Zombies s'accumuler. Si votre ordinateur commence à ramer à mort, arrêtez-vous, prenez de l'attitude et mettez-vous à bonne distance. Envoyez une chute de météorite sur le premier groupe puis passez au suivant. Chaque monstre tué vous rapporte un peu moins de 50 XP (si vous avez une équipe avec un faible niveau, sinon cela peut doubler facilement). Mais à coup de plusieurs centaines par groupe ça fait vite quelques milliers d'XP et même quelques milliers de pièces d'or.

## Les Voyages

- A pied vers l'Est : 5 jours jusqu'à *The Tularean Forest*.
- A pied vers le Nord : 7 jours jusqu'à *The Tularean Forest*.
- A pied vers l'Ouest : 7 jours jusqu'à *Erathia*.
- A pied vers le Sud : 5 jours jusqu'à *Erathia*.
- Par calèche : 2 jours jusqu'à *The Tularean Forest* (Mardi, Jeudi, Samedi).
- Par calèche : 3 jours jusqu'à *Erathia* (Lundi, Mercredi, Vendredi).

## Le Village Nord



Plan du village Nord

### Les Fontaines et Puits

- I. Vous saoul.
- II. +10 points de Personnalité, temporaire.
- III. +10 points de résistance au Feu, temporaire.

### Les Maisons

#### 1 Maison – Grand Maître Perception

Description : Permet de devenir Grand Maître dans la compétence de la Perception.

Habité par : *Petra Cleareye*

#### 2 Maison

Description : Permet de devenir Membre dans **La Guilde du Spiritisme** pour 50 gp.

Habité par : *Malisha Karrand*

#### 3 Maison – Grand Maître Cottes de Mailles

Description : Permet de devenir Grand Maître dans la compétence des Cottes de Mailles.

Habité par : *Halian Nevermore*

#### 4 Maison

Description : Vous pouvez faire la discussions.

Habité par : *Harli Quinn*

#### 5 Magasin – Death's Door

Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Identification et de la Réparation.

Habité par : *Rigor le Magicien*

Ouverture : 6am – 6pm

#### 6 Temple – Temple of Dark

Description : Permet d'acquérir la compétence Unarmed, du Dodging et du Marchant.

Habité par : *Armhin le Guerisseur*

Ouverture : 1am – 12pm

#### Guilde de l'Ombre

Description : Vous pouvez apprendre la magie de l'Ombre, pour autant que vous soyez du côté obscur de la force. Vous pouvez acheter des livres de sort niveau Expert.

Habité par : *Porthos Maître de la Guilde*

Ouverture : 6pm – 6am

7 **Maison – Maître Epée**

Description : *Tugor Slicer* vous permet de devenir Maître dans la compétence de l'Epée.

Habité par : *Tugor Slicer* et *Seth Drakkson*

8 **Maison – Promotion**

Description : Vous offre de boire du the, +50 points d'Endurance, temporaire. Vous permet de devenir un Assassin.

Habité par : *Seknit Undershadow*

Quête: *Assassin*

9 **La Guilde du Spiritisme**

Description : Permet d'acquérir la compétence de la Méditation et devenir débutant dans la Magie du Spiritisme. Vous pouvez acheter des livres de sorts niveau Maître.

Habité par : *Serenity Maître de la Guilde*

Ouverture : 6pm – 6am

10 **Maison – Promotion**

Description : Vous permet de devenir un Prêtre.

Habité par : *Deadalus Falk*

Quête: *Pretre* et *Pretre de l'ombre*

11 **Magasin – The Blackened Vial**

Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Identification de Monstres et de l'Alchimie.

Habité par : *Ash l'Alchimiste*

Ouverture : 6pm – 6am

12 **Maison**

Description : Vous pouvez faire la discussions.

Habité par : *Linda Draken*

13 **Maison**

Description : Vous pouvez faire la discussions.

Habité par : *Claes Mogren*

14 **Maison – Expert Armsmaster**

Description : Permet de devenir Expert dans la compétence de l'Armsmaster.

Habité par : *Edgar Botham*

**Les Points Intéressants**

a **Le Piédestal de l'Héroïsme**

Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de l'Héroïsme est lancé. Il dure 6 heures.

*Le Village Sud*



*Plan du village*

**Les Fontaines et Puits**

- I. +2 points d'Intelligence, permanent, ce puits marche qu'une fois par personnage quel que soit son niveau en Intelligence.

**Les Maisons**

1 **Taverne – The Snobbish Goblin**

Description : On peut y d'acquérir la compétence du vole, du Désamorçage et de la Perception. Vous pouvez aussi jouer au jeu AcroMage. 1400gp pour le gagnant

Habité par : *Kasia le Tavernier*

Information : Le nombre maximum de rations de nourriture achetable est 14.

Quête: *AcroMage, Le Juge*

2 **Maison – Expert Méditation**

Description : Permet de devenir Expert dans la compétence de la Méditation.

Habité par : *Barbara Wiseman*

3 **Maison – Expert Ombre**

Description : Permet de devenir Expert dans la Magie de l'Ombre.

Habité par : *Jasp The Nightcrawler*

4 **Maison – Grand Maître Masse**

Description : Permet de devenir Grand Maître dans la compétence de la Masse.

Habité par : *Pawin Fellbern*

5 **Maison**

Description : Vous pouvez faire la discussions.

Habité par : *Jayce Kedrn*

6 **Maison – Maître Vol**

Description : Permet de devenir Maître dans la compétence de la Voler.

Habité par : *Leane Shadowrunner*

7 **Maison**

Description : Vous pouvez faire la discussions.

Habité par : *Ferris Oxhide*

8 **Maison – Maître Musculation**

Description : Permet de devenir Maître dans la compétence de la Musculation.

Habité par : *Wanda Foestryke*

9 **Transport – Faithful Steeds**

Description : C'est d'ici que vous pouvez partir en calèche vers d'autres régions.

Habité par : *Jasper le Palefrenier*

Information : Il y a 3 des fers à cheval a prendre, chacun donnant +2 points de développement.

Ouverture : 6pm – 6am

**Les Points Intéressants**

a **Le Piédestal de l'Héroïsme**

Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de l'Héroïsme est lance. Il dure 6 heures.

**La Région**

Carte de la région

Pour **A** et **B** allez voir les sections respectives **Le village Nord** et **Le Village Sud**.

**Les Fontaines et Puits**

I. +5 points résistance au Feu, permanent.

**Les Maisons****1 Maison – Promotion**

Description : Permet de faire la promotion de Villain pour les Paladins. Plan de la tour voir plus loin.

Habité par : *William Setag*

Quête: *Villain et Hero*

**2 Altar**

Description : Lors qu'on touche l'autel résistance Esprit, Terre et Corps +10 points, permanent.

**3 Maison – Expert Apprentissage**

Description : Permet de devenir Expert dans la compétence de l'Apprentissage.

Habité par : *Agatha Putman*

**4 Maison – Grand Maître Terre**

Description : Permet de devenir Grand Maître dans la magie de la Terre.

Habité par : *Avalanche*

**5 Maison**

Description : Vous pouvez faire la discussions.  
 Habité par : *Jayce Kedrn*

6 **L'Obélisque #4**

Inscription : *a\_eetcoa*

**Les Donjons**

1, 2 **Watchtower 6**

Description : Bonne chance...

Quête: *Spy*

3 **The Hall of The Pit**

Description : Bonne chance... Si vous êtes du côté obscur de la force pas de malaise.

Quête: *Seasons' Stole*

**Les Points Intéressants**

a **Caisse**

Description : Une belle caisse, avec un beau piège et très difficile à atteindre.

b **Le Piédestal de jeu (orange)**

Description : Permet de gagner 5 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois.

c **La Taxe**

Description : Un vieux fou, *Lunius Shador*, vous demande 1000gp de taxe pour garder la route sans Zombies. Payez ou battez-vous ! Conseil : **battez-vous** !

d **Caisse**

Description : Une belle caisse sans piège, avec le jambe gauche du golem.

Quête: *Wizard*

e **Caisse**

Description : Une belle caisse, sans piège.

f **Caisse**

Description : Une belle caisse, sans piège avec un parchemin message.

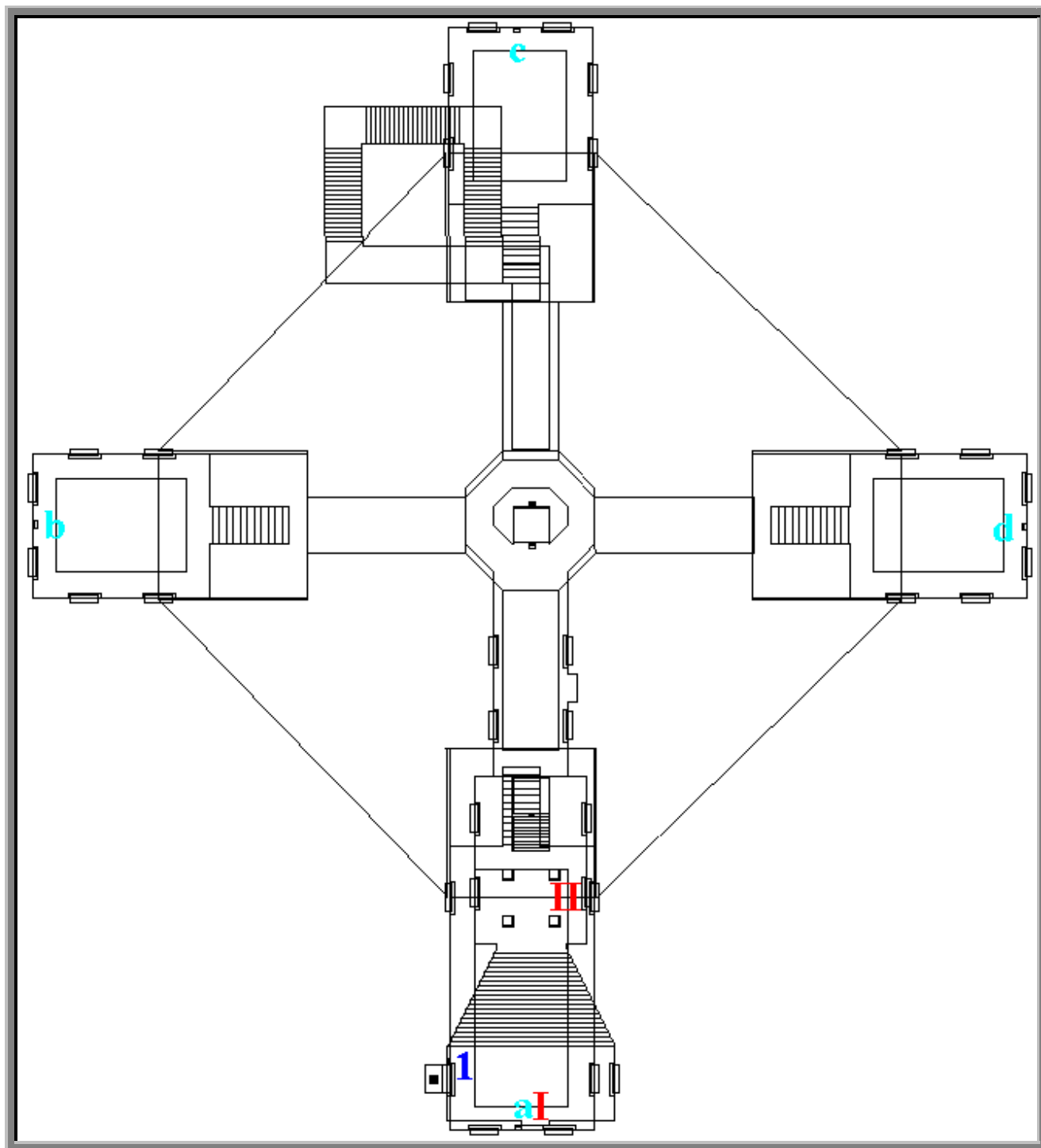
g **Caisse**

Description : Une belle caisse avec piège, avec la jambe droite d'un golem.

Quête: *Wizard*

i **Caisse**

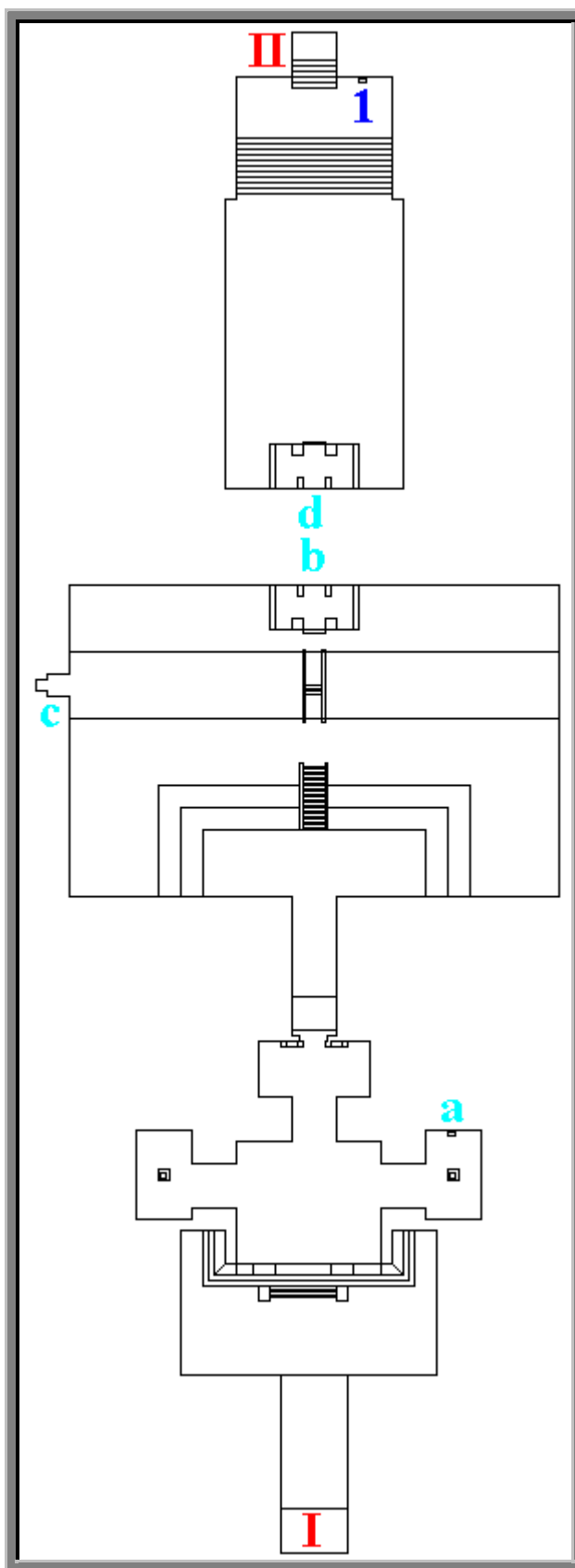
Description : Une caisse sans piège.

**Watchtower 6***Plan du donjon*

Vous trouverez en face de vous des Lichs, Elémentals, Necromancier, Queens of the Death, etc. Le levier à actionner pour descendre le contre poids se trouve en **1**, dans le sommet de la tour. Bonne chance ce n'est pas facile. En **I** vous avez l'entrée depuis **1** dans la région de Deyja et en **II** c'est l'entrée **2** depuis la région de Deyja. En **a**, **b**, **c** et **d** vous avez des coffres pièges. Ce donjon est remis à zéro après deux ans.

**Astuce** : Si vous ne voulez pas vous battre maintenant, lancez le sort d'invisibilité et faite votre boulot. Vous êtes bien un futur espion, donc en bon 007 vous pouvez être invisible et vite faire votre boulot. Si vous voulez vraiment vous battre, allez-y, mais à mon avis c'est une perte de temps car vous gagner que des XPs et quelques objets.

*The Hall of The Pit*



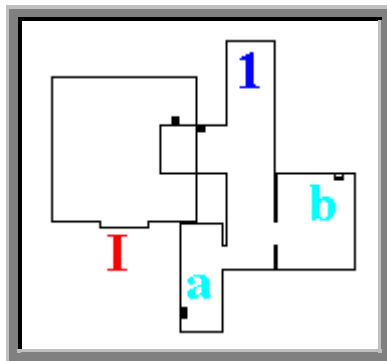
*Plan du Hall*

Ici vivent des Harpies, Harpies Hag, Harpies Queen et Retted Corps, Walking Dead, Zombie, Marble Gargoyle et Stone Gargoyle. En **I** c'est la sortie sur Deyja et en **II** c'est l'entrée sur The Pit. En **a** un coffre

piégé. En **b** un téléporteur pour **d**. En **c** un téléporteur pour **a**. En **1** un coffre piégé avec Seasons'Stole (uniquement si vous avez reçu la quête). Vous ne trouvez cet objet de quête que si vous l'avez reçu. Ce donjon est remis à zéro après deux ans.

**Astuce** : Si vous avez choisit le côté obscur de la force vous n'aurez pas à combattre les monstres dans ce lieu. Ils sont vos potes. Ben ouaip, c'est vous qui avez choisit de n'être pas beau.

## William's Tower



Plan de la tour

L'entrée de la tour est uniquement accessible pour ceux qui on choisit le chemin de la Lumière. Dans l'autre cas *William Setag* se tient toujours à l'entrée de la tour. Ici vous aurez droit à des Initaites of the Sword, Champion of the Sword, Masters of the Sword et des Rats. En **I** c'est l'entrée. *William Setag* et un Master of the Sword. En **a** et **b** il y a simplement un coffre piégé. Sur le cadavre de *William Setag* vous trouverez la clé de la chambre **1** ou est prisonnière la belle *Alice Hargreaves*. Cette tour est remise à zéro après deux ans.

**Astuce** : Les rats sont généralement abattus par les hommes en armes avant que vous puissiez vous en approcher. Ça permet de gagner quelques secondes de plus au combat pour infliger des dégâts au Adeptes de l'épée.

## Quêtes

### Assassin (Promotion Ombre)

- Proposé par : *Seknit Undershadow* (village nord, maison **8**)
- Description : Seulement possible si vous êtes du côté obscur de la force. Allez à la cour de *Céleste* et tuez *Lady Eleanor Carmine*. Retournez la preuve de votre acte.
- Où aller : Allez devant le château de Lambent à *Céleste*, *Lady Eleanor Carmine* se trouve en **1**. Vous trouvez sur elle une dague qu'il faut ramener. (vous n'êtes pas obligé de la tuer, il suffit de lui voler la dague)
- Gain : 15'000gp, 200 points de réputation et 80'000XP pour le promu et 40'000XP pour les autres. Votre réputation est la plus mauvaise possible.

### Prêtre (Promotion)

- Proposé par : *Deadalus Falk* (village nord, maison **10**)
- Description : Trouvez la carte des Pirates dans la caverne de *Tidewater* à *Tatalia*.
- Où aller : Elle se trouve dans *The Tidewater Caverns* à *Tatalia* en **1**.
- Gain : Permet de devenir un Prêtre de la Lumière ou Prêtre de l'Ombre, 5'000gp, 75 points de réputation et 20'000XP.

### Prêtre de l'ombre (Promotion Ombre)

- Proposé par : *Deadalus Falk* (village nord, maison **10**)
- Description : N'est possible que si Dark Vader est votre Maître. Tuez le Grand Prêtre dans le *Grand Temple du Soleil* à *Evenmorn Island* et retourner la preuve.

Ou aller : Allez dans le *Grand Temple du Soleil* à *Evenmorn Island* en **2** et tuez le Grand Prêtre. Vous trouvez sur lui une cape spéciale qu'il faut ramener.

Gain : 10'000gp, 200 points de réputation et 80'000XP pour le promu et 40'000XP pour les autres.

## Villain (Promotion Ombre)

Proposé par : *William Setag* (région, maison **1**)

Description : Que le côté obscur de la force soit avec toi ! Amen. Capturez *Alice Hargreaves* dans sa résidence au Château de Gryphonheart et ramenez là.

Ou aller : *Alice Hargreaves* se trouve en **3** dans le Château de Gryphonheart à *Erathia*. Pour ouvrir la porte il vous faut la clé qui se trouve en **2** dans le coffre.

Gain : 10'000gp, 160 points de réputation et 80'000XP pour le promu et 40'000XP pour les autres.

## Griffins (Ombre)

Proposé par : *Seth Drakkson* (village Nord, maison **7**)

Description : Que le côté obscur de la force soit avec toi ! Amen. Tuez tous les Griffins dans la région d'*Erathia* et de *The Bracada Desert*.

Ou aller : Allez dans les deux régions et faite votre office. A *Erathia*, il faut aussi tuer les Griffins neutres dans la ville.

Gain : 5'000gp, 30 points de réputation et 10'000XP. Vous perdez beaucoup de réputation à *Erathia* lorsque vous tuez les Griffins en ville.