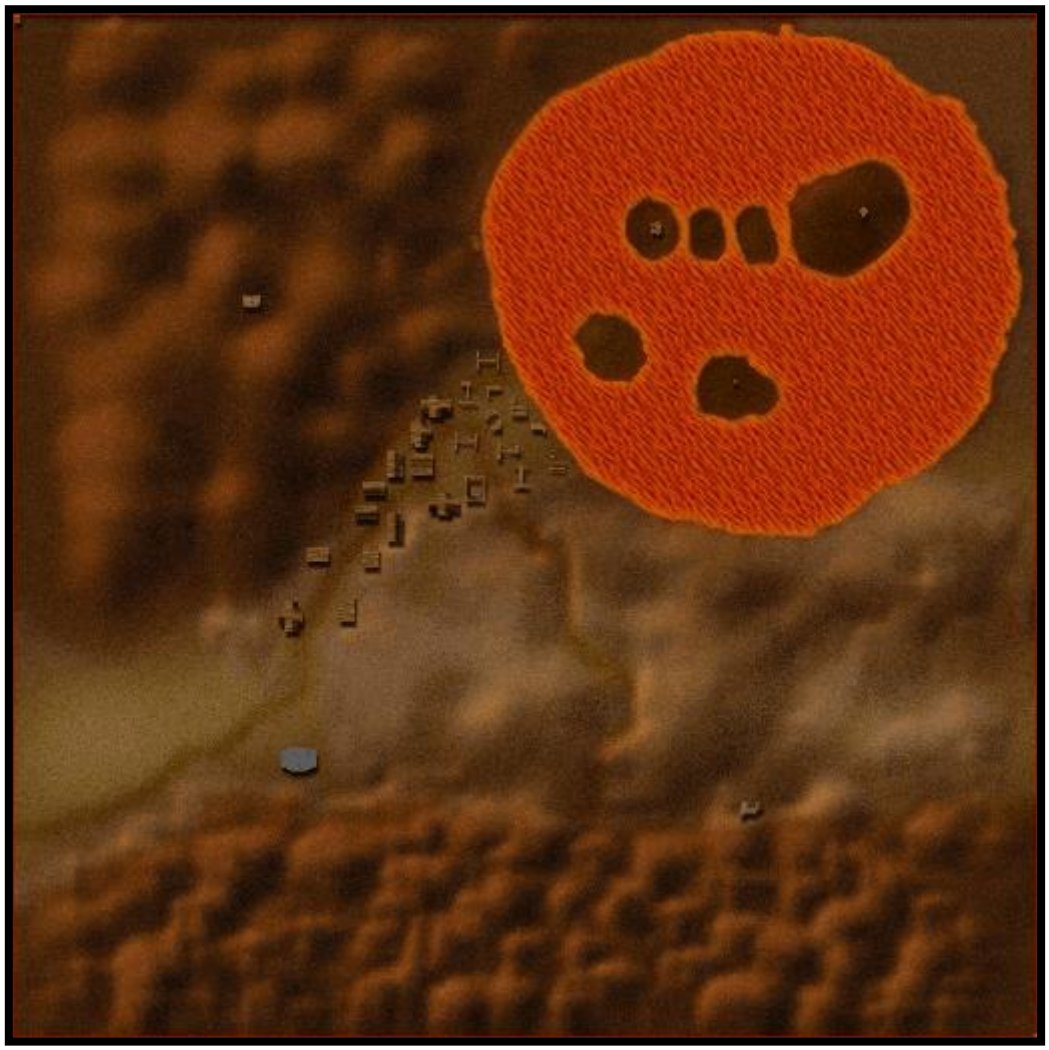
Digitally signed
by Wizlce

Ironsand Desert



Monstres	Gog (Smoke Gog, Ember Gog et Fire Gog), Trolls* (Troll Clubman, Troll Warrior et Troll Chiefman), Cyclops (Cyclops, Cyclops Hunter et Cyclops Warrior)
Quêtes	Potion of pure Endurance, Fire Potions et Sea of Fire.
Statistiques	Mise à zéro : 1 an, pièges : 2, trésors : 2, Rencontre : 10% {50%, 0%, 50%}.

Région aride ou souffle un vent chaud et sec. Seuls les plus robustes peuvent survivre dans cette région. Pas étonnant donc qu'une population de Trolls vive ici. Bon, leur village est à moitié en ruine mais ils sont pour la plupart encore vivants. Si vous voulez faire du shoping ici vous êtes à la mauvaise adresse, je vous conseille vivement une autre région. Non ici rien de tel qu'un bain dans les sources thermales bien chaudes de la mer de feu. Les créatures avec un * sont pacifiques.

Astuce : Vous êtes dans la région du feu. Alors laissez tomber la magie du feu. La plupart des monstres ont des résistances à cette magie.

Astuce : Si vous avez un dragon dans votre équipe, un seul tour suffit pour tuer les Gogs de la région avec un tir à distance.

Astuce : Ne dormez pas à la belle étoile, comme la région est très hostile vous devrez utiliser 5 rations de nourriture à chaque fois.

Quitter la région

En Calèche

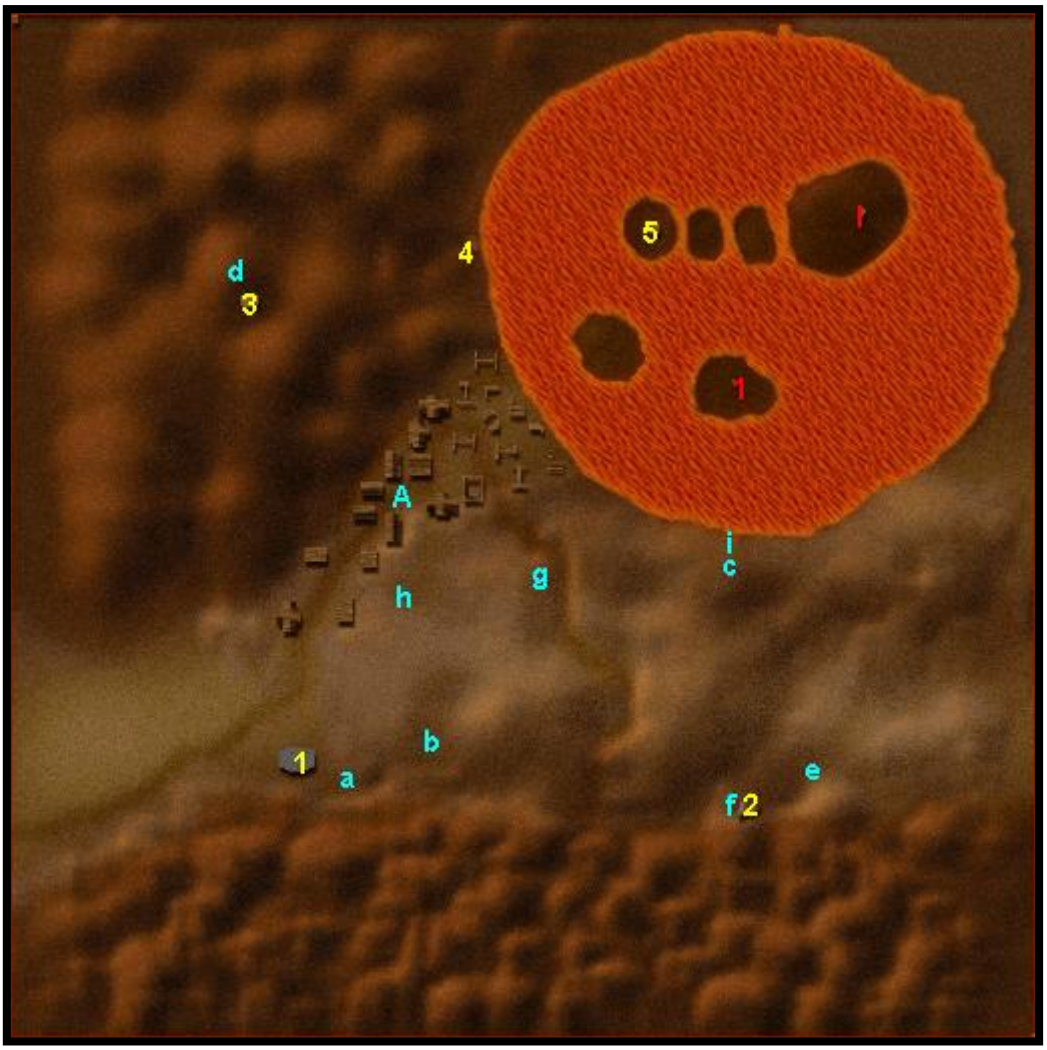
Nom : Guild Caravans, Localisation : au village en **10**, Coût : 75gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Alvar	-.-	*Shadowspire*	*Ravenshore*	-.-	*Ravenshore*	*Shadowspire*
2 jours	-.-	2 jours	3 jours	-.-	3 jours	2 jours

A Pieds

Nord	Est	Sud	Ouest
Alvar	*Shadowspire*	*Shadowspire*	*Alvar*
10 jours	10 jours	5 jours	5 jours

La Région



Pour les détails du village de Rust (**A**) voir plus loin dans le document. En **I** vous avez l'entrée sur le plan du feu.

Les Habitations & Constructions

1	**Obélisque #3**	
	Description	`thornskey`.
	Quête	Obélisques

Les Donjons

1	**Troll Tomb**	
	Description	Lieu où reposent les Trolls de Rust.
	Quête	Vilebite's Ashes
2	**Cyclops Lader**	
	Description	Prison pour humain !
	Quête	Nosferatu
3	**Ilsingore's Cave**	
	Description	C'est l'entrée d'une caverne, l'antre d'un monstre.
4	**Chain of Fire**	
	Description	Un tunnel de lave solide. Rien de tel pour vous emmener paisiblement de l'autre coté. Par ici vous arrivez en **I** dans le tunnel.
5	**Chain of Fire**	
	Description	Un tunnel de lave solide. Rien de tel pour vous emmener paisiblement de l'autre coté. Par ici vous arrivez en **II** dans le tunnel.

Les Points d'Intérêts

a	**Le Piédestal du Feu**	
	Description	Lance le sort de résistance au Feu. Durée : 5 heures.
b	**Caisse + Feu de camp**	
	Description	Le feu de camps donne de la nourriture. La caisse est piégée, mais contient de l'or et quelques menus objets.
c	**Caisses**	
	Description	Le feu de camps est factice. Deux caisses piégées, mais contiennent de l'or et quelques menus objets.
d	**Le Piédestal de jeu (rouge)**	
	Description	Permet de gagner 7 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois.
e	**Caisses + Chaudron**	
	Description	Le chaudron donne +2 dans une résistance aux élémentaires. Trois caisses piégées, mais contiennent de l'or et quelques menus objets.
f	**Caisses**	
	Description	Deux caisses piégées, mais contiennent de l'or et quelques objets.
g	**Rocher**	
	Description	Vous donne une bague. Ne marche qu'une seul fois. Vous devez avoir un niveau 5 ou plus dans la compétence Réparation.
	Coordonnées	X : 1'830, Y : -3'630
h	**Cactus**	
	Description	Ce cactus vous donne aléatoirement un objet bon marché. Ne marche qu'une seul fois. Vous devez avoir un niveau 3 ou plus dans la compétence Réparation.
	Coordonnées	X : -7'550, Y : -4'110
i	**Rocher**	
	Description	Sous le rocher une caisse piégée avec une **relique**.
	Coordonnées	X : 13'815, Y : -750

Le village de Rust

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

Les Habitations & Constructions

1	**Maison – Grand Maître Masse**	
	Description	Vous voulez devenir maître dans le maniement de la Masse ? Alors adressez-vous à lui pour 8'000gp.
	Habitant	Brother Hearthsworm
	Quête	Fire Potions
2	**Maison – Maître Bâton**	
	Description	La super top model *Celia Stone* peut vous promouvoir maître dans le domaine du bâton. Donnez lui 5'000gp.
	Habitants	Celia Stone et Bigfist Slowstepper
	Quête	Fire Potions
3	**Maison – Grand Maître Cuir**	
	Description	Avec 7'000gp, *Medwari Elmsmire* vous permet de devenir un dieu dans le domaine de la protection avec des armures de cuir. *Talion* vous donne la quête.
	Habitants	Medwari Elmsmire et Talion
	Quête	Potion of pure Endurance et Fire Potions
4	**Maison**	
	Description	Un gros lard de Troll qui veut bien venir avec vous. Il est de niveau 30.
	Habitant	Sethec Thistlebone
5	**Maison**	
	Description	Ils vous causent de choses et d'autre. *Hobert* vous donne la quête.
	Habitants	Hobert et Heather Goblinreaver
	Quête	Fire Potions
6	**Maison – Grand Maître Musculation**	

Description	*Mikel Smithson* est grand maître musculation, 6'000gp la séance.
Habitants	Mikel Smithson et Benjamin Greenstorm
Quête	Fire Potions

7 Maison

Description	Ils n'ont pas grand chose à vous dire, sauf que *Pole* vous donne une quête.
Habitants	Pole et Julian Greensward
Quête	Fire Potions

8 Maison – Maître Eau

Description	Avec 4'000gp, il vous fait maître dans la magie de l'eau.
Habitant	Gregory Mist

9 Maison – Expert Régénération

Description	Apprenez les techniques des experts en régénération pour 2'000gp.
Habitant	Kethric Tarent

10 Transport – Guild Caravans

Description	Depuis ici vous pouvez aller directement à ***Alvar***, ***Shadowspire*** et ***Ravenshore***.
Habitant	Elsinar the Stablemaster
Ouverture	6am – 6pm

11 Taverne – Parched Throat

Description	La taverne du coin. Vous pouvez apprendre les compétences du Désamorçage et Perception pour 500gp.
Information	Nourriture : 15, Chambre : 22gp, Acromage : 1'500gp
Habitant	Rethnar the Innkeep
Ouverture	5am – 2am
Quête	Champion Acromage

12 Maison

Description	*Volog Sandwind* vous donne la quête du War Troll, mais *Hobb Sandwind* vous permet de promouvoir. *Schmecker* vous achète de la gelée royale de guêpes pour 1'000gp. *Volog Sandwind* devient un PNJ, il est de niveau 15. Après quoi c'est *Hobb Sandwind* fait les promotions.
Habitants	Volog Sandwind, Hobb Sandwind et Schmecker
Quête	War Troll

13 Maison

Description	Ils vous causent. *Overdune Snapfinger*, Troll de niveau 15, veut bien se joindre à vous si vous faite la quête qu'il vous propose. Au fait vous avez même intérêt à faire la quête si vous voulez avancer dans le jeu.
Habitants	Overdune Snapfinger et Farhill Snapfinger
Quête	Vilebite's Ashes et Sea of Fire
Information	La maison est vide tand que vous n'avez pas reçu la quête de la mer de feu (Witness of the lake).

Les Points d'Intérêts

a Caisse

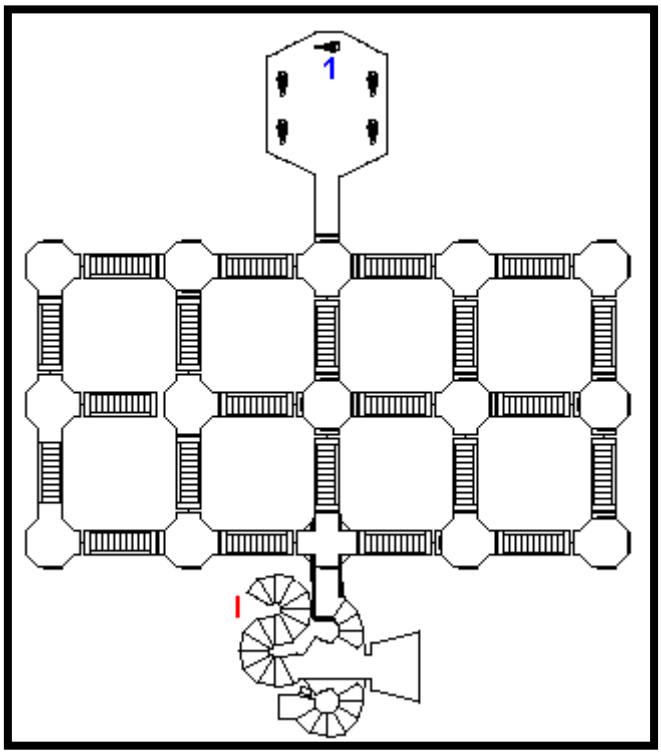
Description	Piégée bien sur avec de petits objets piteux.

b Caisse

Description	Piégée bien sur avec de petits objets piteux.

Les Donjons

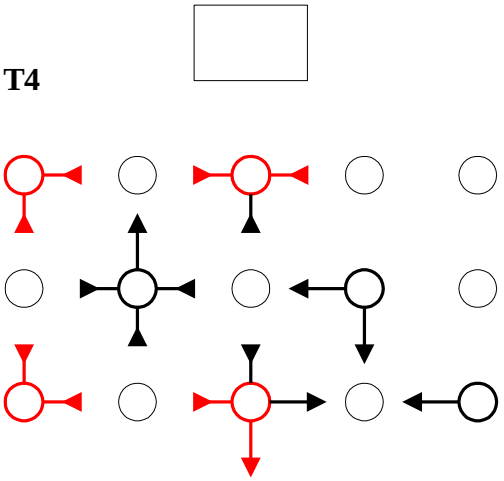
Troll Tomb



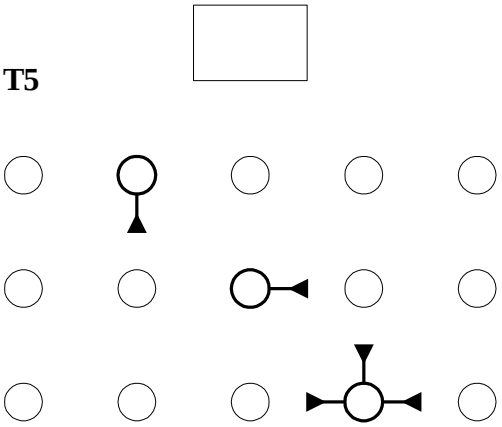
Monstres Gog (Smoke Gog, Ember Gog et Fire Gog)
Quêtes Vilebite's Ashes
Statistiques Mise à zéro : 2 ans, pièges : 3, trésors : 3, Rencontre : 10% {100%, 0%, 0%}.

Entrée en **I**. Les cendres doivent être déposées en **1**. Pour arrivez en **1** suivez le chemin rouge sur le plan :

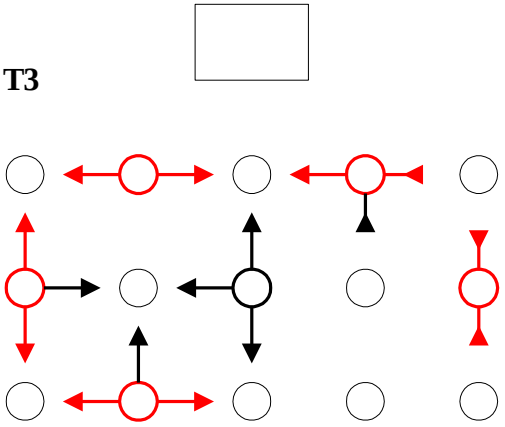
T4



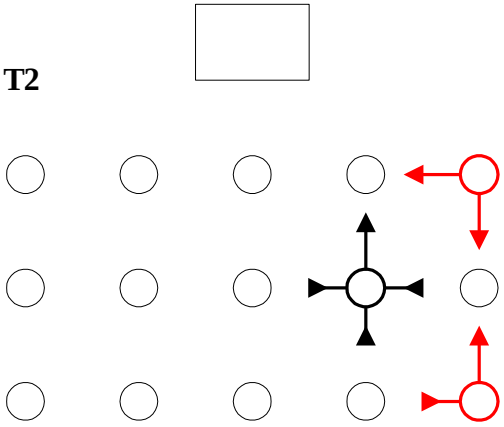
T5



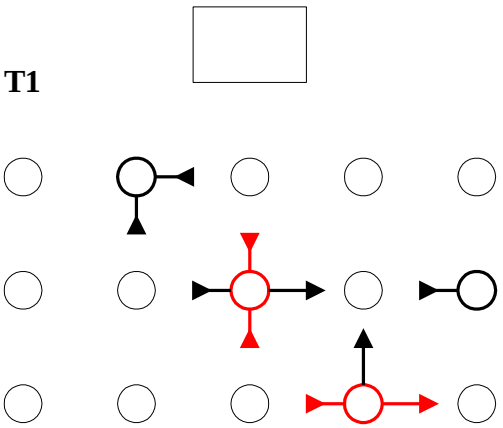
T3



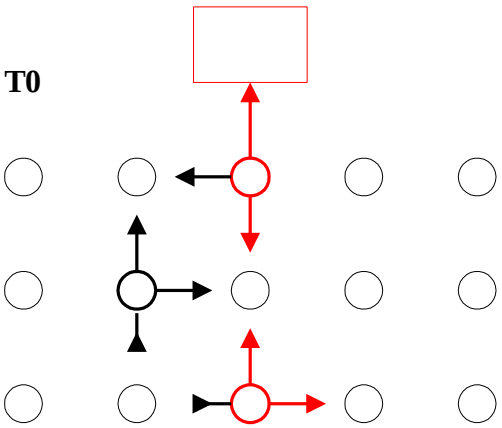
T2



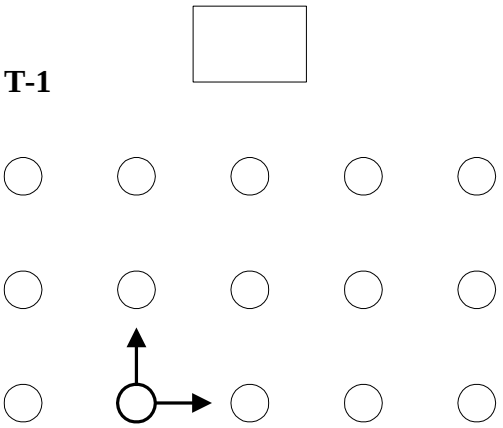
T1



T0



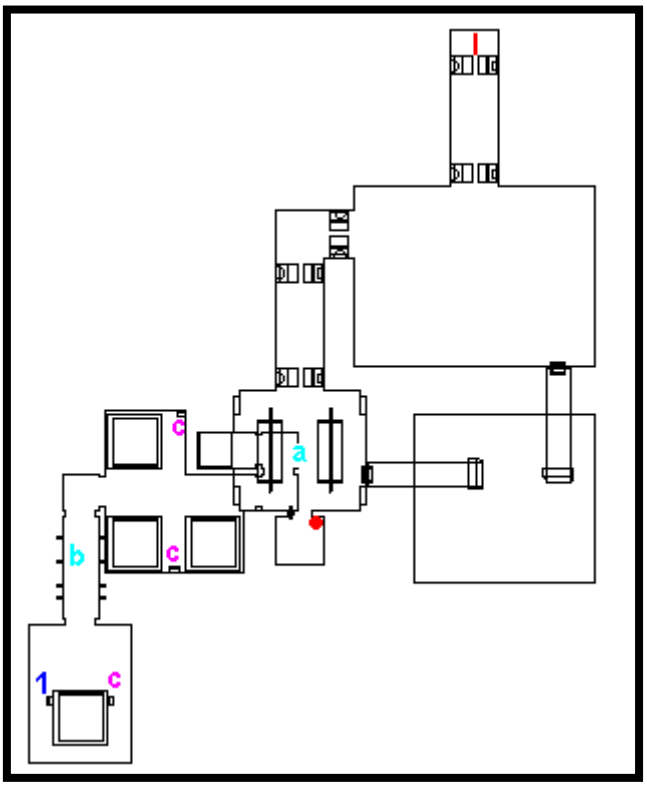
T-1



Monter

Descendre

Cyclops Larder



Monstres	Cyclops (Cyclops, Cyclops Hunter et Cyclops Warrior), Humain Paysan* (trois types)
Quêtes	Nosferatus
Statistiques	Mise à zéro : 6 mois, pièges : 7, trésors : 4, Rencontre : 10% {100%, 0%, 0%}.

Entrée en **I**. Le point rouge représente le levier pour ouvrir la porte sur l'ascenseur vers les sous-sols. Là vous avez des humains en prison, vous pouvez les libérer sans que ça vous apporte rien en plus. Les zones **a** et **b** sont piégées. Les **c** sont des coffres, tous sont piégés, mais contiennent des objets fort intéressants. Dans le coffre **1** vous trouvez les restes de *Korbu*. Les créatures avec un * sont pacifiques.

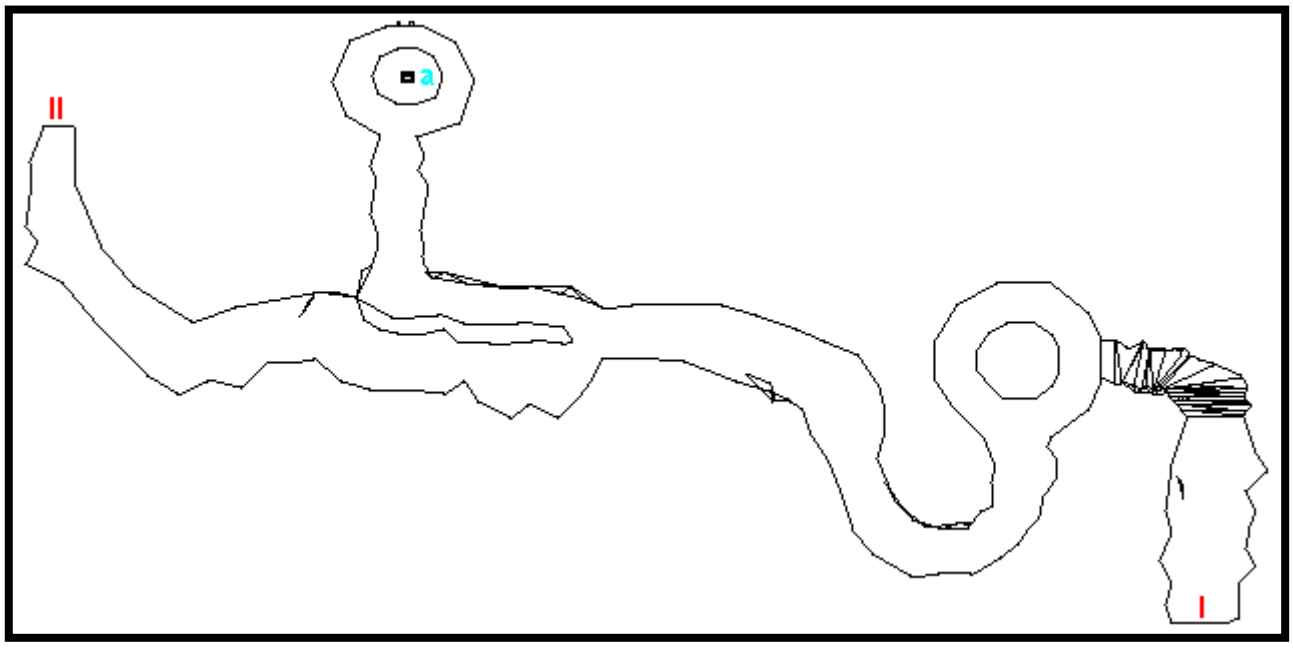
Ilsingore's Cave

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%}.

Dés que vous entrez en **I** ça bastonne dur. En **a** vous avez un coffre avec un gros piège mais qui contient des objets vraiment bien. En **1** vous avez la grotte de *Flamdring*. C'est un dragon de niveau 15 que vous pouvez engager. *Ilsingore* par contre est un dragon pas très gentil et bien balaise.

Astuce : Si vous n'êtes pas de taille pour les dragons alors entrez en mode tour par tour. Ensuite remettez-vous en mode normal et courrez jusqu'au repère de *Flamdring*. Engagez le et revenez sur vos pas. Ce n'est pas facile mais *Flamdring* vaut la peine d'être engagé.

Chaine of Fire



Monstres	Gog (Smoke Gog, Ember Gog et Fire Gog), Salamander (Fire Newt, Fire Lizard et Salamander)
Statistiques	Mise à zéro : 2 ans, pièges : 6, trésors : 3, Rencontre : 10% {70%, 30%, 0%}.

L'entrée en **I** donne sur la région en 4. En **a** vous avez un coffre super piégé, mais qui vaut la peine. Enfin en **II** c'est la sortie sur la région en 5.