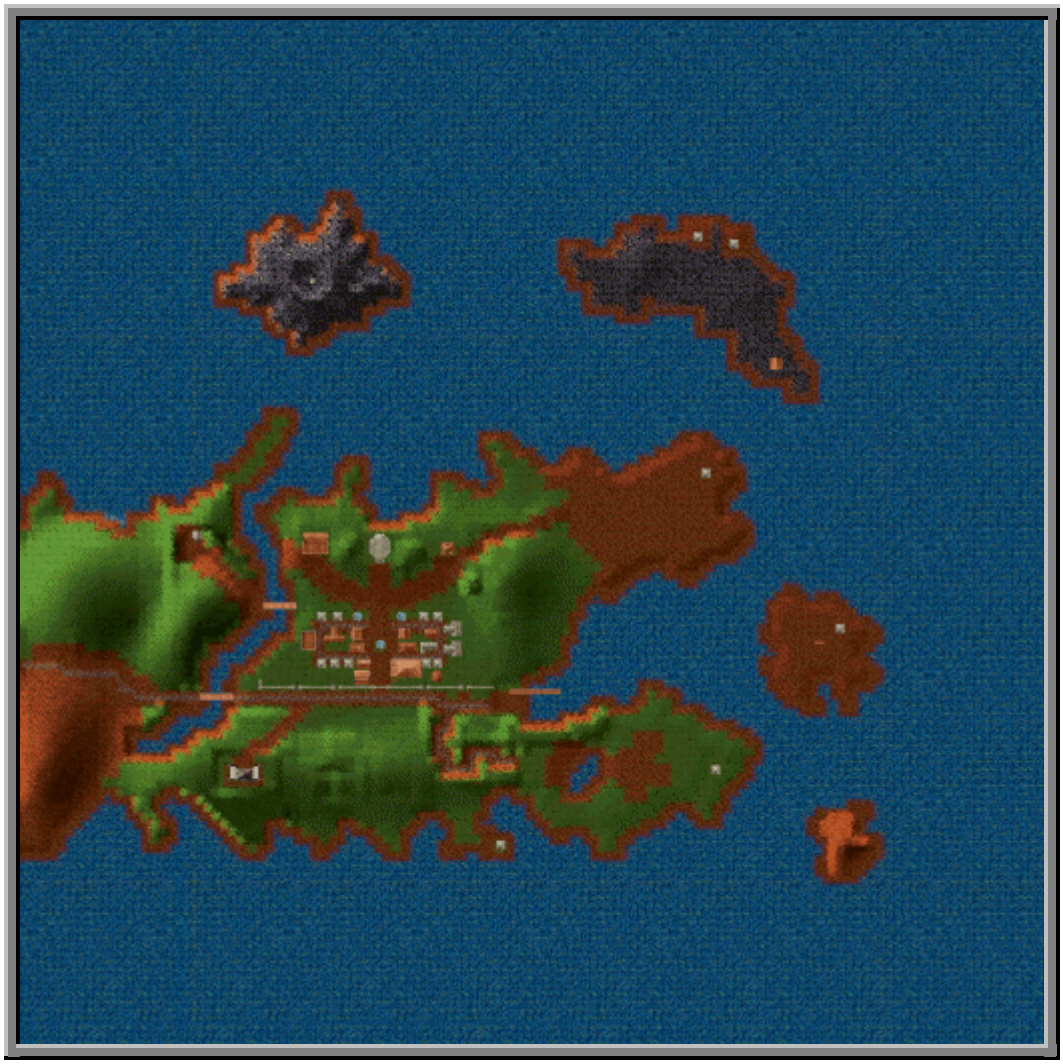
Digitally signed by
WizIce
Location: Ravenshore

Sorpigal la Nouvelle



Monstres Gobelin (Gobelin, Shaman Gobelin et Roi Gobelin) et Apprenti Mage (Apprenti Mage, Compagnon Mage et Mage)
Quêtes *Mage Guerrier et Obélisque*
Statistiques Mise à zéro : 6 mois, pièges : 1, Rencontre : 10% {50%, 50%, 0%}.

C'est le point de départ de votre aventure. D'ici tout commence mais ne finit pas. Vous allez faire vos premiers pas dans le monde fantastique de **Might and Magic** 3D et ***Sorpigal*** sera pour vous un nom à ne pas oublier !

Les deux pointes de la presqu'île grouillent de Gobelins et Brigands. On trouve quelques Gobelins tout autour des zones aqueuses. L'île aux brigands cumule tous les types de monstres de faible à moyenne puissance (pour un début **;)**.

Astuce : Dés votre départ du jeu explorez la ville et faite vos premières alliances avec les guildes. Pensez aussi à prendre toutes les quêtes.

Quitter la région

En Bateau

Nom : Odyssée, Localisation : région en 7, Coût : 100gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
-.-	*Mist*	-.-	*Mist*	-.-	*Mist*	-.-
-.-	3 jours	-.-	3 jours	-.-	3 jours	-.-

En Calèche

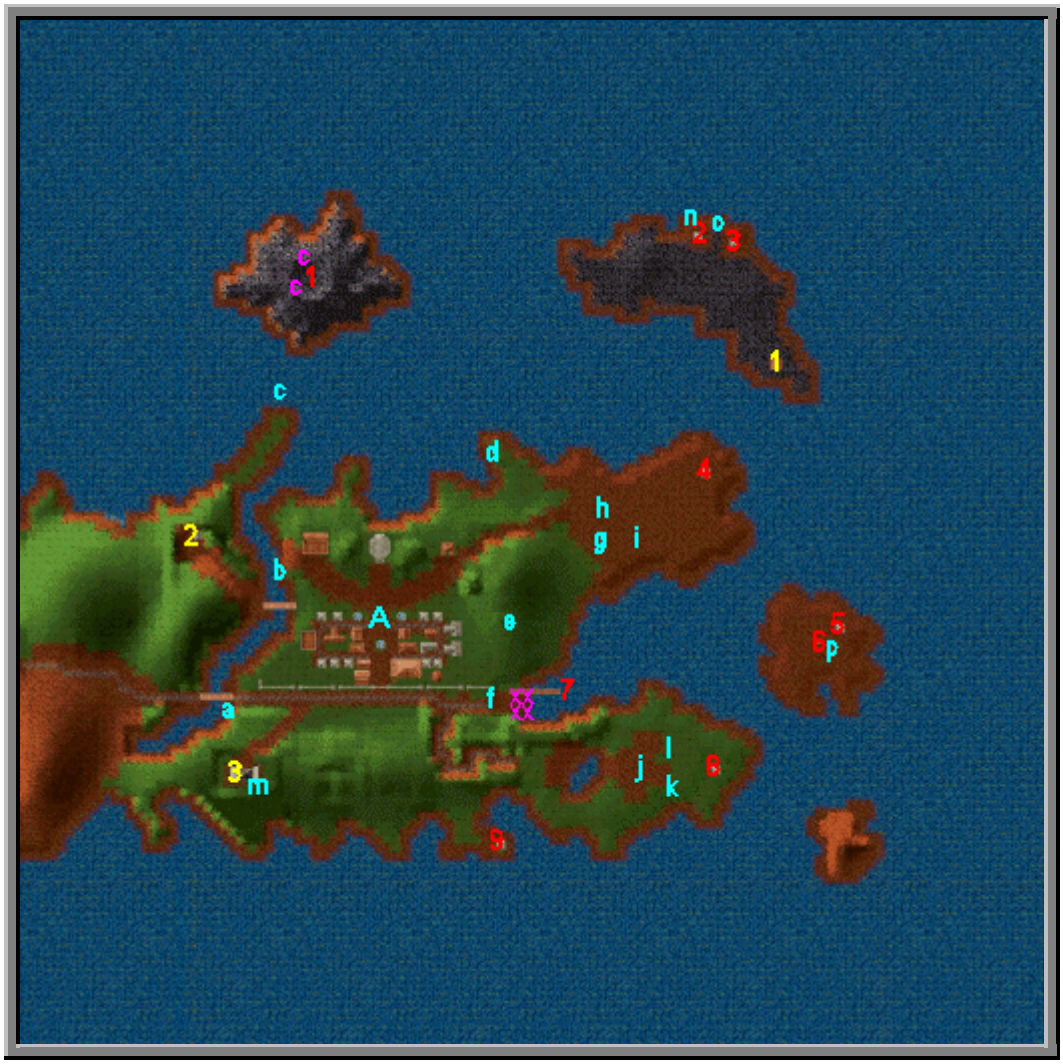
Nom : Maison de Poste de Sorpigal, Localisation : en ville en 22, Coût : 25gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Ironfist	-.-	*Ironfist*	-.-	*Ironfist*	-.-	-.-
2 jours	-.-	2 jours	-.-	2 jours	-.-	-.-

A Pieds

Nord	Est	Sud	Ouest
-.-	-.-	-.-	*Ironfist*
-.-	-.-	-.-	5 jours

La Région



Les **c** sont des fers a cheval vous donnent deux points de développement lors vous les utilisez sur un personnage. 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 **A** vous trouvez la ville de Sorpigal la Nouvelle, regardez plus loin dans le document pour les détails.

Les Habitations & Constructions

1	**Obélisque #15**	
	Description	`eaEaaloeuuqupamié.`
	Quête	*Obélisque*
2	**Maison**	
	Description	Veut bien causer avec vous.
	Habitant	*Orville Corvair – Erudit*
3	**Maison**	
	Description	Veut bien causer avec vous.
	Habitant	*Baomi Highland - Guérisseur*
4	**Maison – Expert Armes Antiques**	
	Description	Permet de passer Expert dans la compétence des armes Antiques pour 500gp.
	Habitant	*Igor - Professeur*
5	**Maison – Expert Eau**	
	Description	Permet de passer Expert dans la magie de l'eau pour 500gp.
	Habitant	*Doaglas Hill - Professeur*
6	**Temple de la Chance (Juillet)**	
	Description	Lieu de prières.
	Quête	*Pelrinage*
7	**Transport – Odyssée**	
	Description	Permet de relier l'île de ***Mist*** pour 100gp.
	Habitant	*Bryan – Capitain*
	Ouverture	6am – 6pm
8	**Maison**	
	Description	C'est cet homme qui vous lance dans l'aventure, grâce à lui vous allez passer des heures devant votre ordinateur.
	Habitant	*Falagar - Gardien de la Porte*
9	**Maison – Expert Bâton**	
	Description	Permet de passer Expert dans la compétence des bâtons pour 500gp.
	Habitant	*Dorf - Professeur*

Les Donjons

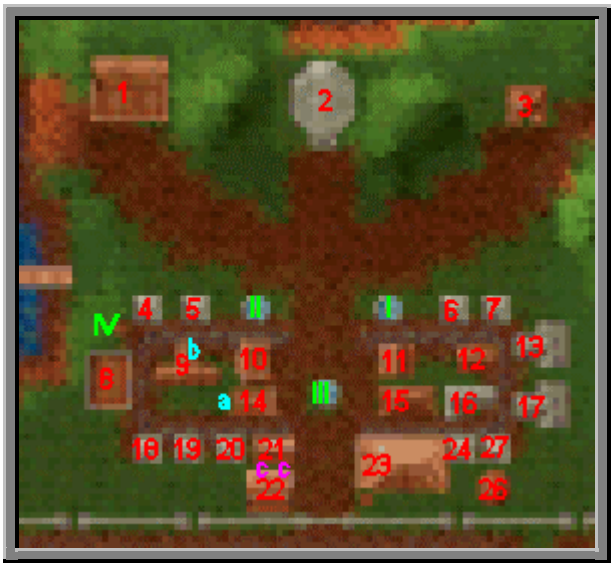
1	**Forge de Gharik**	
	Description	C'est un lieu qui n'est pas fait pour les débutant !
	Quête	*Le Sablier du Temps*
2	**Temple Abandonné**	
	Description	Ce fut un temps un lieu dédié à la prière, Amen.
	Quête	*Chandelier de Baa, Angela, reine araignée.*
3	**Tour des Gobelins**	
	Description	Comme sont non l'indique cette tour est squatté par des Gobelins !
	Quête	*La Tour des Gobelins.*

Les Points d'Intérêts

a	**Caisse**	
	Description	Une caisse sans piége, contiennent un tout petit peu d'or et quelques menus objets.

b	**Caisse**	
	Description	Une caisse sans piége, contiennent de l'or et quelques menus objets.
c	**Bouée**	
	Description	Lorsque vous cliquez sur la bouée le volcan en face fait une petite éruption.
d	**Rocher**	
	Description	Un rocher dans lequel vous avez un trésor, ce rocher est piégé, des objets intéraissant pour un début.
e	**Epée**	
	Description	Epée enfoncée dans une pierre, vous devez avoir 25 de force pour la retirer.
f	**Caisse**	
	Description	Une caisse sans piége, contiennent de l'or et quelques menus objets.
g	**Caisse**	
	Description	Une caisse avec piége, contiennent de l'or et quelques menus objets.
h	**Caisse**	
	Description	Une caisse avec piége, contiennent de l'or et quelques menus objets.
i	**Caisse**	
	Description	Une caisse avec piége, contiennent de l'or et quelques menus objets.
j	**Caisses**	
	Description	Deux caisses avec piége, contiennent de l'or et quelques menus objets.
k	**Caisse**	
	Description	Une caisse avec piége, contiennent de l'or et quelques menus objets.
l	**Caisse**	
	Description	Une caisse avec piége, contiennent de l'or et quelques menus objets.
m	**Caisse**	
	Description	Une caisse avec piége, contiennent de l'or et quelques menus objets.
n	**Caisse**	
	Description	Une caisse avec piége, contiennent de l'or.
o	**Caisse**	
	Description	Une caisse avec piége, contiennent de l'or et quelques menus objets.
p	**Caisse**	
	Description	Une caisse avec piége, contiennent de l'or et quelques menus objets.

La Ville de Sorpigal la Nouvelle



Les **c** sont des fers a cheval vous donnent deux points de développement lors vous les utilisez sur un personnage.

Astuce : A l'Ouest de la ville se trouvent neuf pommiers, allez cueillir des pommes et mangés-les. Cela vous ferra des rations de nourriture gratuite.

Les Puits & Fontaines

I +5 points de magie (maximum 30 fois par jour).
II +10 points à la force. (Temporaire).
III +5 points de vie (maximum 30 fois par jour).
IV +2 points de chance à chaque personnage.

Les Habitations & Constructions

1	**Magasin – La guilde de la Conscience**	
	Description	Permet d'acheté des sorts liés à l'Esprit et au Corps. Nécessite d'être membre de la guilde de la conscience. Permet aussi d'avoir accès à la magie du corps et de l'esprit par la formation de base pour 500gp.
	Habitant	*Téliana - Maître de la Guilde*
	Ouverture	6am – 6pm
	Information	Renouvellement de la marchandise tous les 2 jours.
	Maison - Expert Apprentissage	
	Description	Permet de passer Expert dans la compétence de l'Apprentissage pour 500 gp.
	Habitant	*Donald Retzer - Professeur*
2	**Temple de Sorpigal**	
	Description	Permet de se guérir des maladies et du poison contre paiement. Les offrandes permettent d'augmenter la réputation du groupe.
	Habitant	*Joshua - Guérisseur*
3	**Magasin – La guilde des éléments**	
	Description	Possibilité d'acheter des sorts liés aux quatre éléments (eau, Terre, Feu et Aire). Nécessite d'être membre de la guilde des éléments. Permet d'acquérir les capacités des magies de l'eau, la terre, le feu et l'aire pour 500gp.
	Habitant	*Jeremy - Maître de la guilde*
	Ouverture	6am – 6pm
	Information	Renouvellement de la marchandise tous les 2 jours.
4	**Maison - Expert Terre**	
	Description	Permet de passer Expert dans la magie de la Terre pour 500gp.
	Habitant	*Taro – Professeur*
5	**Maison - Expert Feu**	
	Description	Permet de passer Expert dans la magie du Feu pour 500p.
	Habitant	*Isa Magistrus - Professeur*
6	**Maison**	
	Description	Permet de devenir membre de l**a guilde des éléments** pour 100gp**.**
	Habitant	*Buford T. Allaman – Avocat*
	Quête	*Reine araignée*
7	**Maison**	
	Description	Permet de devenir membre de l**a guilde de la conscience** pour 100gp**.**
	Habitant	*Violet Dawson - Potière*
	Quête	*Angela*
8	**Centre d'entraînement**	
	Description	Permet juste de monter de quelques niveaux.
	Information	Niveau maximum : 15
	Habitant	*Nathan – Instructeur*

Ouverture	6am – 6pm

9 Le Repaire des Boucaniers - Repaire des Pirates

Description	Tous pour apprendre les compétences dans l'identification, le marchandage et le désarmement des pièges pour 500gp.
Information	Sur le toit, téléporteur pour ***Dragonsands***.
Habitant	*Hermit - Maître de la Guilde*
Ouverture	6am – 6pm

10 L'Hôtel de Ville

Description	Lieu ou l'on trouve le plus de quêtes et de job (chasseur de prime) pour se faire de l'argent.
Habitant	*Janice - Employé & Frank Fairchild*
Quête	*Tour des Gobelins, Sharry Carnegie et Le carillon d'harmonie*
Ouverture	10am – 2pm

11 Magasin – Défense Commune

Description	Possibilité d'acheter des sorts liés aux quatre éléments (eau, Terre, Feu et Aire). Nécessite d'être membre de la guilde des éléments. Permet d'acquérir les capacités des magies de l'eau, la terre, le feu et l'aire pour 500gp.
Habitant	*Harry - Armurier*
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 2 jours.

12 Fine Lame - Guilde des mercenaires de l'épée

Description	Possibilité d'améliorer et d'apprendre les compétences dans certaines armes et armures pour 500gp. Nécessite d'être membre de la guilde des mercenaires de l'épée.
Habitant	*Dalimar - Maître de la Guilde*
Ouverture	9am – 9pm

13 Maison - Expert Méditation

Description	Permet de passer Expert dans la compétence de la méditation pour 500gp.
Habitant	*Victor Hosen - Professeur*

14 Banque - Au dépôt Garanti

Description	Permet de déposer et de retirer de l'argent sans intérêt.
Habitant	*Schmidy - Banquier*
Ouverture	9am – 5pm

Maison – Expert Air

Description	Permet de passé Expert dans la magie de l'Air pour 500gp.
Habitant	*Cheryl Duncan - Professeur*

15 Magasin – La boutique aux Couteaux

Description	On peut y acheter toutes les armes simples. C'est l'endroit ou l'on peut faire identifier les armes.
Habitant	*Caine - Forgeron*
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 2 jours.

16 Magasin – Le Troisième Œil

Description	On peut y acheter toutes sortes d'objets liés à la magie. C'est l'endroit ou l'on peut faire identifier les artefacts de magie.
Habitant	*Vélima - Alchimiste*
Ouverture	8am - 4pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 2 jours.

17 Maison – Expert Musculation

Description	Permet de passer Expert dans la compétence de la musculation pour 500gp.
Habitant	*Erik Salzburg - Professeur*

18 Maison – Expert Spiritisme

Description	Permet de passer Expert dans la magie du Spiritisme pour 500gp.

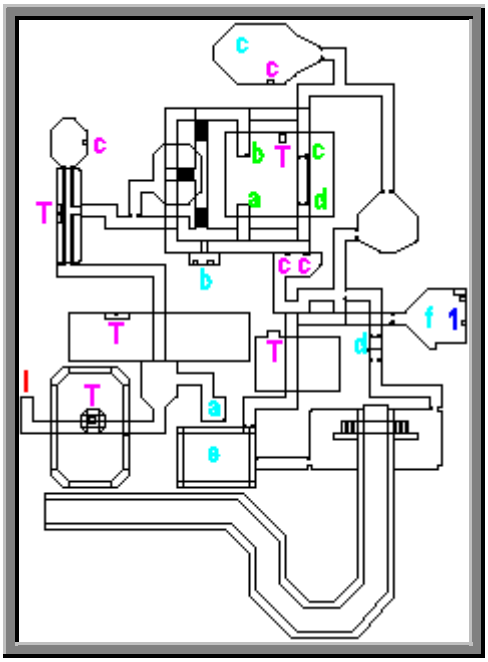
	Habitant	*Enoch Highridge - Professeur*
19	**Maison – Expert Esprit**	
	Description	Permet de passer Expert dans la magie de l'Esprit pour 500gp.
	Habitant	*Virgil Holiday - Professeur*
20	**Maison – Expert Corps**	
	Description	Permet de passer Expert dans la magie du Corps pour 500gp.
	Habitant	*Abdulai Malgreb - Professeur*
21	**Magasin – Aux Voyageurs**	
	Description	Permet d'acheté divers objets.
	Habitant	*Rino – Marchand*
	Ouverture	6am – 6pm
	Information	Renouvellement de la marchandise tous les 1 jours.
22	**Ecurie - Maison de Poste de Sorpigal**	
	Description	Pour voyager vers ***Ironfist***, deux jours de voyage.
	Habitant	*Aaron – Palefrenier*
	Ouverture	6am – 6pm
	Quête	*Argent*
23	**Taverne – Au Chevalier Solitaire**	
	Description	Pour boire un verre, acheter de la nourriture et dormir. Avec un pourboire le tavernier donne des tuileaux.
	Information	Nourriture : 6, Chambre : 1gp
	Habitant	*Dirk - Tavernier & Maria - Gitan & Andover Portbello - Disciple de Baa*
	Ouverture	5am – 2am
	Quête	*Chandelier de Baa* et *la Lettre*
	Maison – Expert Perception	
	Description	Permet de passer Expert dans la compétence de la perception pour 500gp.
	Habitant	*Tara D'Cathay – Professeur*
	Maison – Expert Identification	
	Description	Permet de passer Expert dans la compétence de l'identification pour 500gp.
	Habitant	*Sheila Loompur – Professeur*
24	**Maison**	
	Description	Achète des œufs de cobra à très bon prix (300 pièces d'or). Permet de devenir membre du **Repaire des Pirates** pour 50gp.
	Habitant	*Hejaz Mawsil – Mystique*
25	**Maison**	
	Description	Permet de devenir membre des **Mercenaires de l'épée** pour 50gp.
	Habitant	*Harold Hess – Laboureur*
26	**Tour**	
	Description	Tant que vous n'avez pas finit la quête cette tour vous tire des boulle de feu dessus si vous voler.
	Quête	*Mage Guerrier*

Les Points d'Intérêts

a	**Parchemin de sort**	
	Description	Dans le mur arrière de la banque vous avez un parchemin de vol.
b	**Téléporteur**	
	Description	Dans le mur nord de la tour au somment du **Repaire des Boucaniers** se trouve un téléporteur pour ***Dragonsands***. Vous vous retrouvez devant le temple des Dieux.

Les Donjons

La Forge de Gharik



Monstres	Sorcier (Sorcier. Mage et Magicien), Bête de Feu (Bête de Feu, Esprit de Feu et Elémentaire de Feu) et Gargouille (Gargouille, Gargouille de Marbre et Gargouille de Diamant)
Quêtes	*Le Sablier du Temps*
Statistiques	Mise à zéro : 2 ans, pièges : 8, Rencontre : 25% {40%, 40%, 20%}.

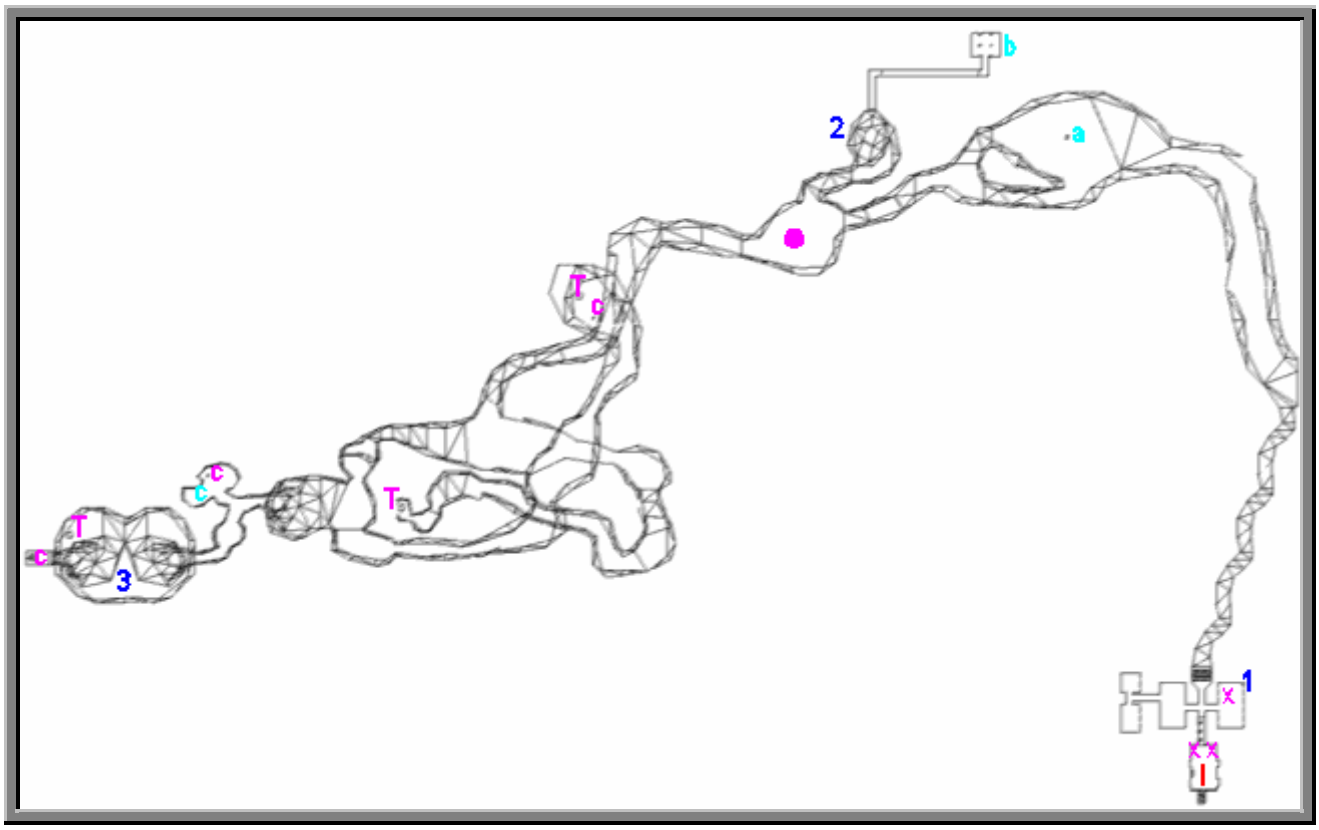
C'est du gros donjon, si vous venez de commencer n'y entrez pas. L'entrée est en **I**. Les **T** sont des téléporteur pour vous sortir des champs de lave.

Dans la pièce **a** vous avez un levier pour mettre la passerelle en place. Pour mettre le pont en place et ouvrire la porte pour mener à la deuxième section du donjon il y a une série de leviers à baiser. Il y 8 leviers répartis sur deux niveaux **1** et **2** de **a** à **d**. Combinaison : **b2**, **c1**, **d1**, **b1**. Enfin pour accéder à la pièce **b** le levier **c2** ouvre la porte. Dans cette pièce il y a deux coffres. La pièce **c** contient plain de cristaux qui vous donnent des gemmes.

En **d** vous avez l'ascenseur qui permet de descendre dans la forge. **Attention !** Si vous commencé ce donjon est que vous passez dans l'ascenseur qui mène aux quartiers de *Gharik* vous devez terminer le donjon dans les 2 années qui suivent, sinon vous ne pourrez plus terminer le jeu. En effet le donjon est remis à zéro régulièrement. Pour ouvrire cette partie du donjon vous avez besoin d'une clé, elle se trouve dans le Post Avancé de Silver à ***Mist***.

La pièce **e** contient des cristaux permettant de faire des gemmes. Dans la pièce **f** vous avez une bibliothèque avec plain de livre de sorts. En **1** le coffre avec le *Sablier du Temps*.

Le Temple Abandonné



Monstres	Chauve Souris (Chauve-Souris, Chauve-Souris Géante et Chauve-Souris Vampire), Cobra (Cobra, Cobra Royal et Reine Cobra) et Araignée (Araignée, Araignée Géante et Araignée Titanesque)
Quêtes	*Chandelier de Baa, Angela, reine araignée.*
Statistiques	Mise à zéro : 2 ans, pièges : 1, Rencontre : 10% {30%, 40%, 30%}.

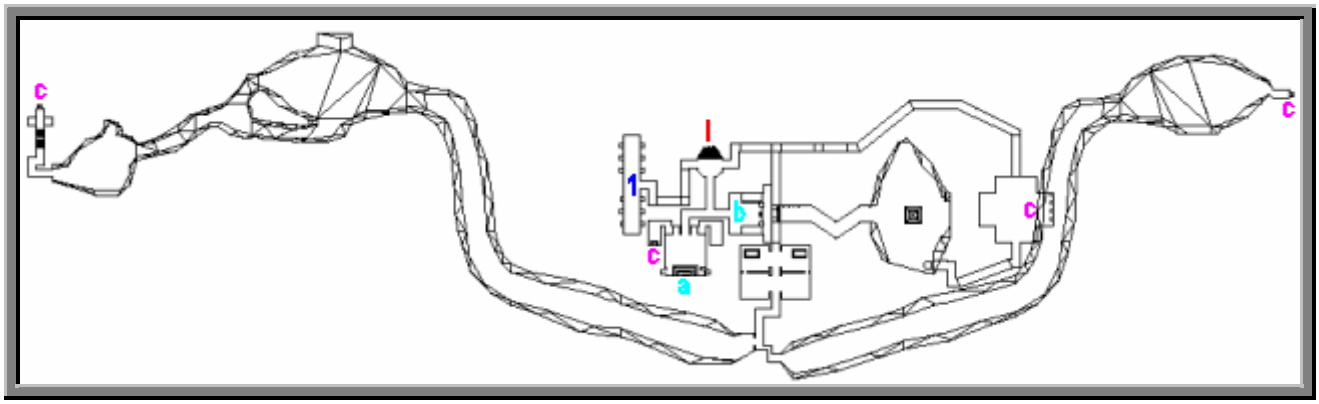
En **I** vous avez l'entrée du temple. Tous les **x** représentent des barils, chaque baril contient un liquide qui monte l'une de vos caractéristiques (pour les détails voir ***Potions et Liquides***). Les **c** représentent des coffres piégés et les **T** sont des téléporteurs qui vous ramènent tous sur le point **magenta**.

En **1** vous trouvez dans un coffre piégé le *Chandelier*. En **2** vous avez *Angela* qui attend que vous veniez la sauver. Dans la salle en **3** vous avez la reine Araignée, tuez la pour avoir son cœur.

En **a** un coffre avec un double piégé, ce coffre contient quelques objet et de l'or. En **b**, une chambre avec des prisonniers morts, chaque corps vous donne un objet. Attention car certains corps sont piégés. Dans la zone **c** vous avez des œufs de cobra que vous pouvez vendre.

Astuce : Je vous conseil de faire ce donjon au début. Il est facile de faire des XP ici. Assurez-vous bien sur que toute votre équipe est bien équipée **Arcs**.

La Tour des Gobelins



Monstres	Rat Commun (Rat Commun, Grand Rat et Rat Géant), Gobelin (Gobelin, Shaman Gobelin et Roi Gobelin) et Suceur de Sang (Suceur de Sang, Suceur de Cerveau et Suceur d'âme)
Quêtes	*La Tour des Gobelins.*
Statistiques	Mise à zéro : 2 ans, pièges : 1, Rencontre : 10% {30%, 40%, 30%}.

L'entrée se trouve en **I**. Pour entrer dans cette tour vous avez besoin de la clé donné à l'hôtel de Ville de Sorpigal la Nouvelle. Les **c** représentent des coffres piégés.

En **1** vous avez une pièce avec une série de coffres. Les coffres sont piégés mais l'un d'entre eux contient un parchemin de code pour la quête.

Un interrupteur en **a** permet de descendre deux colonnes dans la même pièce pour accéder à deux caches. Dans la pièce **b** vous devez entrer le code pour ouvrir les portes. Combinaison : **FLDBOG** ou **NILBOG**...

Astuce : Très bon lieu pour se faire ses premiers XP, c'est le donjon le plus simple à Sorpigal.

Quêtes

Chandelier de Baa

Proposé par	*Andover Portbello* à ***Sorpigal la Nouvelle*** (Maison **23** en ville)
Description	Retrouvé le chandelier dans le temple abandonné.
Ou aller	Dans le temple abandonné à Sorpigal la Nouvelle vous trouvez le chandelier en **1**.
Gain	1000 pièces d'or et 2000 XPs.

Reine Araignée

Proposé par	*Buford T. Allaman* à ***Sorpigal la Nouvelle*** (Maison **6** en ville)
Description	Tuer la reine des araignées dans le temple abandonné et ramener son cœur.
Ou aller	Dans le temple abandonné à Sorpigal la Nouvelle vous trouvez la reine en **3**.
Gain	1000 pièces d'or et 3000 XPs.

Angela

Proposé par	*Violet Dawson* à ***Sorpigal la Nouvelle*** (Maison **7** en ville)
Description	Trouvé Angela dans le temple abandonné et la ramener à *Violet Dawson*.
Ou aller	Dans le temple abandonné à Sorpigal la Nouvelle vous trouvez la *Angela* en **2**.
Gain	10 rations de nourriture, 500gp et 1000 XPs

Tour des Gobelins

Proposé par	*Janice* à ***Sorpigal la Nouvelle*** (Maison **10** en ville)
Description	Trouvé la combinaison de la tour des Gobelins et la ramener.
Ou aller	Elle se trouve dans un des coffres dans la tour **1**.
Gain	2000 pièces d'or et 2000 XPs. Vous avez accès à la quête Carillon d'Harmonie.

La Lettre

Proposé par	*Andover Portbello* à ***Sorpigal la Nouvelle*** (Maison **23** en ville)
Description	Amener la lettre de *Sulman* au Régent *Wilbur Humphrey* au château de Ironfist.
Ou aller	Allez directement au château au château à ***Ironfist***.
Gain	1000gp de la par de *Andover*, 5000 pièces d'or et 3000XPs. Permet d'avoir la quête du *Bouclier de Kilburn*.

Le Carillon d'Harmonie

Proposé par	*Janice* à ***Sorpigal la Nouvelle*** (Maison **10** en ville)
Description	Trouvé de carillon d'harmonie dans le temple de Baa.
Ou aller	Dans le temple de Baa à ***Ironfist*** dans la salle du trésor du haut en **VI**.
Gain	5000 pièces d'or et 10'000XPs.

Sharry Carnegie

Proposé par	*Frank Fairchild* à ***Sorpigal la Nouvelle*** (Maison **10** en ville)
Description	Trouver *Sharry Carnegie* dans la cachette de la guilde obscure et la ramener.
Ou aller	Allez à ***Ironfist*** dans la cachette de la guilde obscure, elle se trouve en **I**.
Gain	2000 pièces d'or et 10'000XPs.

La Complicité

Proposé par	*Frank Fairchild* à ***Sorpigal la Nouvelle*** (Maison **10** en ville)
Description	Trouver une preuve compromettant la guilde obscure dans des activités illégales.
Ou aller	Le parchemin est à trouver en **II** dans la grotte des Dragoons à ***Ironfist***.
Gain	5000 pièces d'or et 5'000XPs.