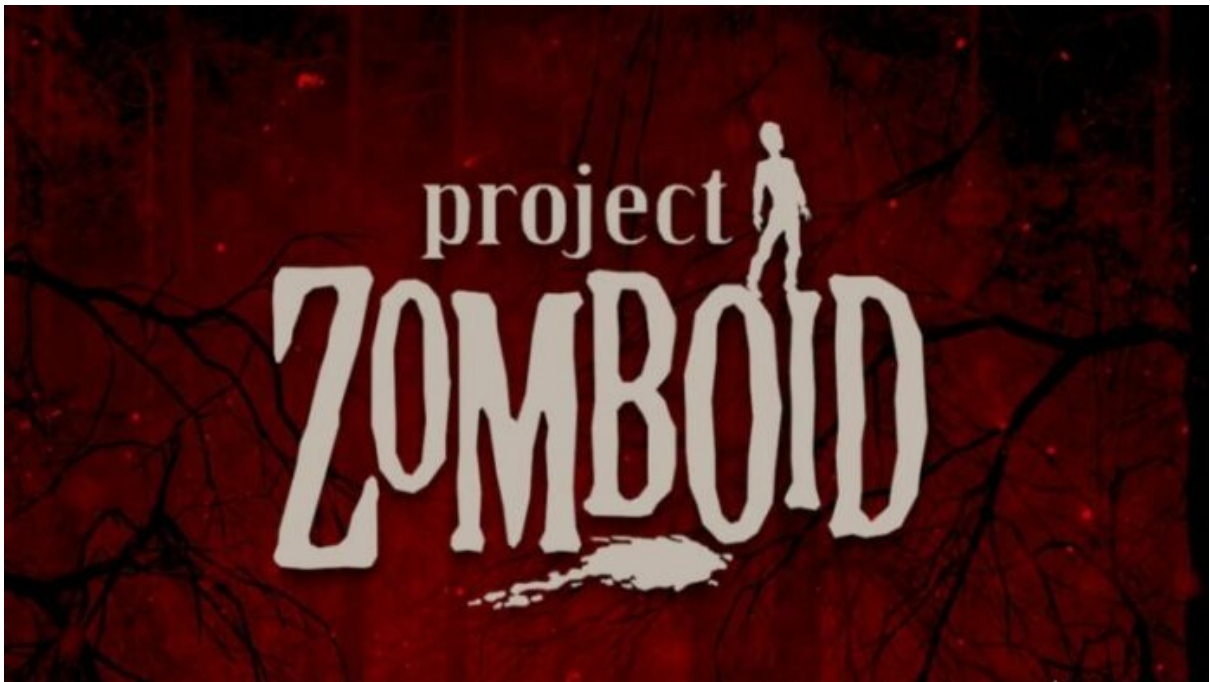




[Fr] Pz Deadland - World 1

Présentation Serveur :

Message de bienvenue :

HISTOIRE d'intro :

Six semaines se sont écoulées.

Les morts se relèvent, par centaines.

Nos amis, nos familles. Tous, finissent par rejoindre cette armée sans nom. Tous.

Mais le reste du monde est-il seulement au courant ?

Vous êtes un survivant de l'apocalypse zombie. Votre défi SURVIVRE et faire prospérer la communauté ou pas...

-Vous pouvez aider la Town Base en réalisant des QUÊTES qui vous permettront d'obtenir de l'argent et des objets nécessaires à votre survie.

-Vous pouvez créer votre faction pour détrousser ou aider les autres joueurs c'est à vous de voir

Voici l'histoire de votre Mort

Notes Server :

Note INFO QUETE

Vous trouverez des caisses violettes avec des PNJ Spiffo pour vous donner des QUETES =
soit HISTOIRE
soit SECONDAIRE

Attention elles peuvent entrainer la mort !

Merci de laisser les NOTES et les CARTES ou INDICES dans les caisses pour les autres
Survivants ! Ou pire modifier le contenu ...
Admin

Note SHOP

Sur le serveur vous trouverez DEUX types de SHOP :

- Les ADMIN SHOP où vous pourrez acheter et vendre certains items
- Les PLAYER SHOP où vous pouvez acheter les items mise en vente par les joueurs
(vous aussi vous pouvez construire votre shop)

AVANT TOUT activer votre carte de crédit avec clique droit LINK, lorsque vous aurez de la monnaie il suffit de clique droit DEPOSIT MONEY. Ainsi vous pourrez acheter des items dans les SHOP

Pour toutes questions, voir avec Admin

Note WAYSTONE

Vous pourrez prendre les WAYSTONE pour VOYAGER dans les différentes VILLES
Attention pensez à prendre de quoi manger et boire !

Admin

ServerWelcomeMessage= <RGB:1,0,0>

Bienvenue Survivant ! Vous êtes sur le server Deadland World 4 !

<LINE> Votre défi SURVIVRE dans un theme HARDCORE !<LINE>

<LINE>Aidez la COMMUNAUTE à se construire en échanges de QUETES ou Devenez
NOMADE pour vendre vos trouvailles dans les SHOPS <LINE>

<LINE>Vous pourrez prendre les WAYSTONE pour VOYAGER dans les différentes
VILLES<LINE>

<LINE><LINE>

<LINE>Voici donc l'histoire de votre Mort <LINE> <RGB:1,1,1>

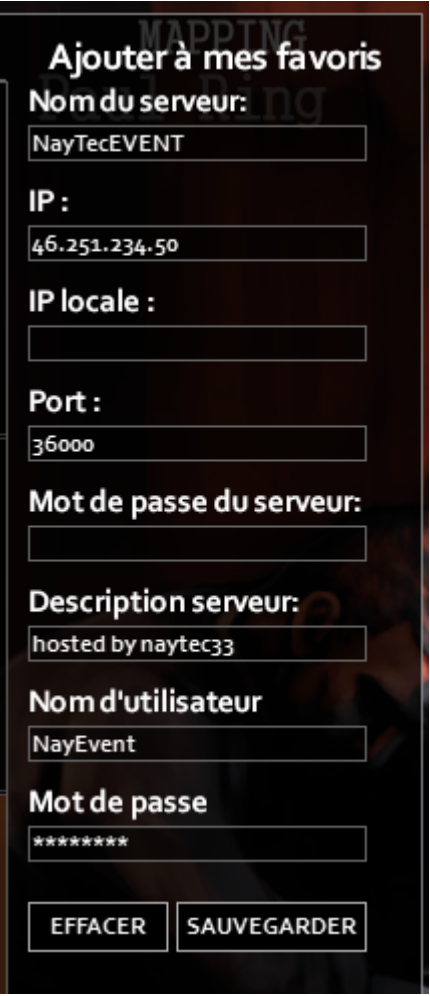
```

LootBox = {
    itemTable0 =
"lootBox.lootBox_Bronze/60/lootBox.lootBox_Silver/30/lootBox.lootBox_Gold/10",
    itemTable1 =
"Base.HandAxe/1/Base.BaseballBat/1/Base.GardenHoe/1/Base.Shovel/1/Base.HuntingKnife/1",
    itemTable2 = "Base.Axe/1/Base.Crowbar/1/Base.Nightstick/1/Base.LeadPipe/1",
    itemTable3 = "Base.PickAxe/1/Base.Katana/1/Base.Money/1",

```

MANQUE :

- Explication du système de points
- Introduction des quêtes avec une très facile pour les débutants (idée pour ceux qui connaissent pas le jeu encore ^^ =)
-



Ajouter à mes favoris

Nom du serveur:

IP :

IP locale :

Port :

Mot de passe du serveur:

Description serveur:

Nom d'utilisateur

Mot de passe

Annonces :

Attention survivants de Deadland !

Dimanche XX septembre à XXh00 Lancement de la QUÊTE principale du Server PZ !

Venez nombreux et surtout venez armés pour tuer des zombies ! Pour cela rendez-vous à la Town Base ! A très vite !

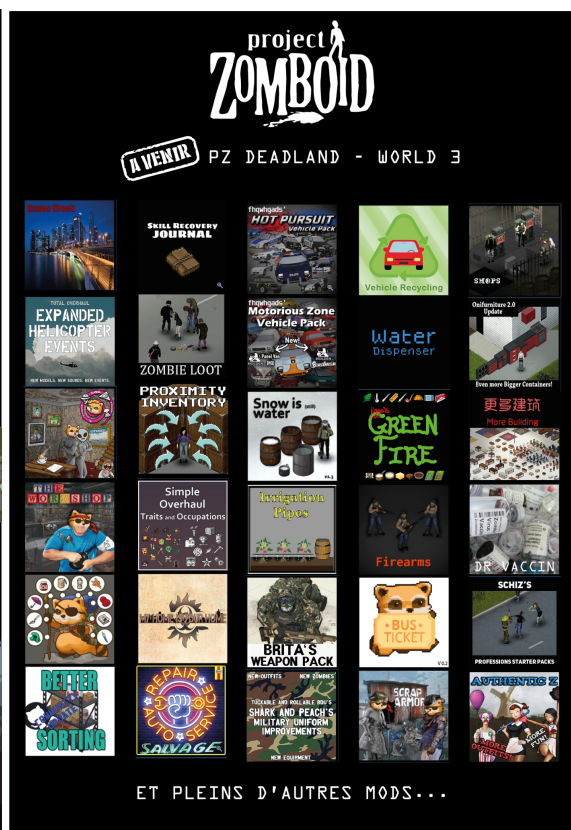
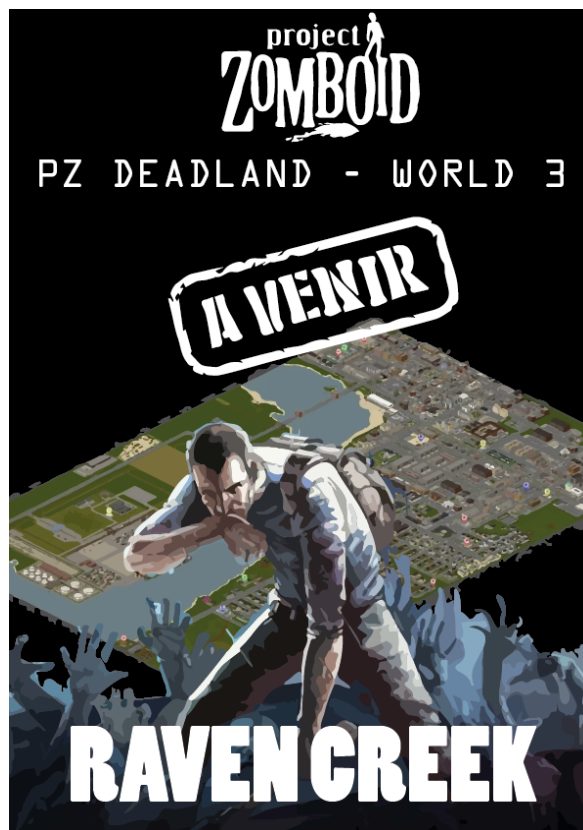
Rappel: pour utiliser un personnage Spécial Events rien de plus simple connectez vous avec un autre identifiant comme par ex "event" et le même Mot de passe

Attention survivants de Deadland !

****` Samedi 3 septembre à 19h00`**** Lancement du Server World 2 avec un Racing Events

🚗🏆🚗 on se retrouve sur le Spawn Racing !

Pour cela merci d'utiliser un personnage Spécial Events||rien de plus simple connecter vous avec un autre identifiant (comme par ex "event" et le même Mot de passe ||



****PZ DEADLAND - World 3 ! A VENIR Lancement du Server Project Zomboid ****pour les copains ! *avec pleins de Mods et start à Raven Creek *:slight_smile:

Pour rejoindre le serveur dédié 24H accessible :**** Attention l'IP et Port ont changé !****

PZ Deadland World 3

****IP Address : 46.251.234.85**

Port : 34800**

Pour faire simple L'idée d'un serveur hard avec un mod Last of Us(zombies runner qui evoluent dans le temps) avec pleins de mods permettant de renforcer le thème fin du monde avec une rareté des loots et zones toxic.

Règles du Serveur :

- Bienvenue sur le server PZ Deadland World 2 !

Vous venez de rejoindre un server dédié accessible H24

Proposition de quêtes :

Bienvenue

Notes Bienvenue

Bonjour nouveau survivant,
Vous venez d'apparaître à la Town Base de Deadland, vous devez faire vos preuves avant de pouvoir échanger au Store Max avec Dieu alias l'admin.

Vous pouvez commencer par une première quête vous devrez suivre les flèches pour trouver la caserne de pompier. Attention à votre peau ! Vous trouverez à l'intérieur un objet à ramener à la Town Base.zz

Cet objet est à donner à l'admin pour commencer à échanger au Store Max

QUÊTE PRINCIPALE - CHAPITRE 1

Sur les traces des origines de Deadland

Objectif : trouver des indices sur l'origine de l'apocalypse à Deadland
Récompense : ???

Townbase

Note de départ :

Quête : Vous manquez cruellement de médicaments. Votre mission, en rapporter le plus possible. Des rumeurs circulent sur l'existence d'un cabinet médical rempli de remèdes. Il appartiendrait au Dr CASA Gregorio, un docteur spécialisé dans la recherche épidémiologique des maladies d'origine virale. La carte vous y mènera. N'oubliez pas de lire avec attention...

Etape 1 : Cabinet Médical du Dr Casa Gregorio

Les joueurs entrent dans le cabinet médical du Dr CASA Gregorio, docteur spécialisé dans la recherche épidémiologique des maladies virologiques. Infesté de zombies, ils devront les exterminer un à un avant de découvrir les pages dispersées dans le cabinet et les remèdes qu'il contient. Le corps du Dr Casa Gregorio gît à côté de son bureau, une douille de revolver à proximité de son visage. Des médicaments sont disséminés partout.

Page 1 : Livre de Recherches du Dr CASA Gregorio

Le 02/14/20

Nous venons de faire une mystérieuse découverte avec mon assistante Katie Kudi, une mère accompagnée son enfant qui a été mordu par un animal inconnu.

Ces morsures laissent penser qu'il s'agit d'un animal sauvage... Mais, et j'espère me tromper, elles comportent une ressemblance non-négligeable avec des mâchoires d'homme adulte... Les symptômes consistent en une douleur persistante, localisée, une infection de la plaie et un sentiment nauséux du patient. La nécrose semble avoir une rapidité de progression exceptionnelle. J'ai envoyé des échantillons au laboratoire, j'attends leur retour.

Mais le temps est compté.

Si aucun des remèdes ne fonctionne, nous devrons amputer le membre ...

Page 2 : Livre de Recherches du Dr CASA Gregorio

Le 02/15/20

Il est minuit passé, nous avons gardé la petite en observation. L'infection progresse à une vitesse fulgurante et les antibiotiques n'ont été d'aucune utilité.

Mon assistante, Katie Kudi, a appris que le père de la petite ne serait pas rentré de son travail hier soir. A son réveil, elle n'est pas parvenue à le joindre et a constaté que la fenêtre de sa fille était cassée et qu'elle avait été mordue.

Son état s'aggrave d'heure en heure, la fièvre la gagne et elle développe des excès d'agressivité.

Nous la garderons en observation le temps nécessaire, et amputerons à l'aube, si la nécrose se rapproche du coude.

Page 3 : Livre de Recherches du Dr CASA Gregorio

Le 02/16/20

C'est horrible. La découverte que j'ai faite est absolument abominable. La petite a sombré dans la folie et sa nécrose s'est développée beaucoup plus rapidement que prévu. Elle a mordu mon assistante qui a commencé à présenter les mêmes symptômes qu'elle. Katie a pris sa propre vie avant que je ne puisse y faire quoi que ce soit.

Elle m'a laissé une note afin que je mène des expériences sur son corps, pas encore transformé.

Je crois que les zombies existent.

Page 4 : Livre de Recherches du Dr CASA Gregorio

Le 02/19/20

Aujourd'hui, le monde a annoncé le début d'une longue pandémie de zombies. Ils ne l'appellent pas ainsi, mais la nécrologie 20, mais je l'ai vue et examinée: ce sont des zombies. Ils se ruent sur la chair humaine et nous courent inlassablement dans les rues, où que nous allions. Notre seule solution est de sortir armés... Ou de se terrer dans un bunker. J'ai peur pour ma vie, mais je continue mes recherches.

Page 5 : Livre de Recherches du Dr CASA Gregorio

Le 02/21/20

La moitié de la population a sombré, ce n'est qu'une question de temps avant l'extinction de l'humanité.

J'ai découvert, hier, que ce virus se propage suite à un échange de fluide entre le sujet infecté et le sujet sain. Ce fluide peut être de salive à sang, ou de muqueuse à muqueuse.

Il m'a été rapporté que des transformations avaient eu lieu suite à des soirées... libertines dans un certain quartier de la ville.

Cela signifierait qu'une personne porteuse, infectée, peut transmettre le virus sans être elle-même totalement transformée.

On se rapproche.

Page 6 : Livre de Recherches du Dr CASA Gregorio

Le 02/26/20

Mes contacts du laboratoire m'ont appelé. Il semblerait que les échantillons que je leur ai transmis au fil des jours ne révèlent l'existence d'un organisme fabriqué par la combinaison complexe de divers virus.

Ce que je soupçonnais se dessine de plus en plus... Je crois que la quête d'un remède pourrait bien être notre seule issue, mais est-elle réellement atteignable ?

Page 7 : Livre de Recherches du Dr CASA Gregorio

Le 03/05/20

Hier, un journaliste est venu me questionner sur mes recherches et m'a laissé sa carte de visite. Il souhaite m'interviewer pour diffuser massivement mes résultats.

Je ne suis pas certain du bien fondé de son entreprise, j'ai peur que la médiatisation ne nuise à la pérennité de mon travail. Je ne sais que faire.

D'autant plus que j'ai l'impression d'être suivi à chaque fois que je sors. Il y a deux jours j'ai vu un homme en costume se dissimuler dans une ruelle dès lors que je l'ai aperçu. L'inquiétude me gagne.

Une carte de visite est située à côté de la note.

Etape 2 : Maison de Johnny Stephen, Journaliste d'investigation.

Les joueurs sont arrivés à la maison de Johnny Stephen, journaliste d'investigation renommé. Le jardin pullule de zombies, à exterminer afin d'atteindre la porte. Passé celle-ci, les joueurs découvriront un salon comprenant de nombreuses bibliothèques, parmi lesquelles divers livres de compétences sont disposés. Le corps du journaliste gît dans le salon, rongé par la nécrorage. Sa femme et son fils sont prêts de lui, zombifiés. Les joueurs devront les tuer pour progresser dans la quête et atteindre les indices et récompenses. Ils trouvent, au fil de leurs investigations, le sac à dos du journaliste, une première note est à proximité. D'autres sont disséminées dans son espace de travail. Utiles... Ou pas. Un presse papier singulier trône sur l'une des étagères de livres. On distingue un code à trois chiffres au-dessous, sûrement pour déverrouiller le coffre. Dans celui-ci, une arme, des munitions et une ultime note leur indiqueront la marche à suivre.

Note sur la Boîte aux lettres :

M. et Mme STEssssssPHEN

Contenu du sac à dos de Johnny Stephen :

- Item 1
- Item 2
- Note 3
- Carte de visite du Dr CASA Gregorio
- Photo de famille (Optionnel)

Note 1 Journal d'investigation de Johnny Stephen - Nécrorage et Deadland

Le 02/18/2020

Aujourd'hui, et après une longue discussion avec ma femme, Sharon, j'ai décidé de mener mon enquête sur la survenue de plusieurs cas médicaux pour le moins étranges. Il semblerait que des personnes soient prises par des excès de folie fulgurants ! Des premiers cas ont été détectés à Muldraugh, mais je suis certain que notre ville n'est pas le premier foyer.

Il faut que j'enquête ! Les médias et le gouvernement agissent comme si de rien n'était et que ce n'était que des cas isolés !!! Les gens se bouffent putain. Il faut faire quelque chose et je le ferai.

Page 1/6

Note 2 Journal d'investigation de Johnny Stephen - Nécrorage et Deadland

Le 02/20/2020

- 10 packs de papier toilette
- Frites
- Boulettes de viande
- Tomates
- Pizza
- Conserves de pois chiches, lentilles, tomates, haricots, maïs
- 10 packs d'eau
- Une [insérer nom d'une arme badass]
- Un 9mm automatique
- Une batte de baseball
- Munitions

(dans le sac à dos)

Journal d'investigation de Johnny Stephen - Nécrorage et Deadland

Le 02/21/2020

Le gouvernement a ENFIN reconnu cette maladie de cannibales nécrosés. La nécrorage, qu'ils l'appellent. C'est louche. Cette maladie n'a jamais été observée sur des corps animaux auparavant, les recherches récentes que j'ai effectuées le prouvent.

Je me questionne de plus en plus sur l'existence de dérives au sein de notre gouvernement...

Le clown qui nous sert de président ne s'est jamais révélé des plus rassurants, de par son idiotie bien connue. Le Duc Donald est un homme particulier.

Note 4 Journal d'investigation de Johnny Stephen - Nécrorage et Deadland

Le 02/28/2020

- Trouver du shampoing violet pour Sharon
- Stock de conserves et de PUTAIN DE PQ
- Réparer la roue du vélo de Jimmy
- Planter des haies protectrices
- Changer la gravure de l'agrafeuse

Note 5 Journal d'investigation de Johnny Stephen - Nécrorage et Deadland

Le 03/03/2020

Mon collègue qui travaille à Rosewood m'a informé des recherches du Dr CASA Gregorio sur les débuts de la pandémie. Je compte lui rendre une petite visite à son cabinet pour le questionner sur ses découvertes... et requérir une interview.

Note 6 Journal d'investigation de Johnny Stephen - Nécrorage et Deadland

La mort nous guette ... la fin est proche ! Mes recherches

si vous lisez ces quelques lignes, mon coffre est à vous !

ASTUCE :

Un presse papier singulier trône sur l'une des étagères de livres. On distingue un code à trois chiffres au-dessous, sûrement pour déverrouiller le coffre.

Coffre

Pour y accéder: agrafeuse gravée '420', le code du coffre.

- Arme ultra-badass
- Automatique 9mm
- Note 6
- Munitions

Etape 3 : Camp militaire de Raven's Creek

Les Joueurs arrivent au camp militaire et se dirigent vers la zone médicale en exterminant des zombies.

Ils peuvent récupérer diverses armes qui gisent de ça et là.

Dans l'aile des cuisines, ils trouveront de nombreuses conserves, des livres de compétences cuisines de base.

Dans les tentes de repos, ils trouveront des armes et équipements militaires, des trousseaux de premiers secours, des livres de compétence de survie de niveaux moyens et des bricoles inutiles.

Note QUETE HISTOIRE

Vous venez de trouver un indice du Journal d'investigation de Johnny Stephen - Nécrologie et Deadland.

Si vous n'avez pas commencé la QUETE HISTOIRE, je vous conseille de vous arrêter là et vous rendre à la TOWNBASE de RIVERSIDE pour faire le début.

Si vous avez déjà fait les deux étapes de la QUETE HISTOIRE, vous pouvez tourner la page.

La casquette et la montre de Johnny Stephen sont les derniers signes de sa présence, seul un carte de LOUISVILLE indiquant l'HOPITAL laisse à croire que c'est le dernier lieu où il est possible d'avoir des réponses !

Zone médicale

Les joueurs, arrivés dans la zone médicale, devront tuer quelques zombies militaires, et trouveront des corps de civils décédés. Des notes sont sur chacun d'eux, mentionnant : Sujet n° 11, Sujet n°69.

En explorant, ils tomberont sur divers médicaments, des livres de compétences de base sur la médecine, des bandages, des seringues. Sur le corps du médecin, une première note est trouvable :

Note 1 Journal de recherches du Dr Voldevic Natasha, Vol 2

Le 02/01/2020

Code : 736

Les recherches commencées en décembre 2019 ne portent toujours pas leurs fruits. Nous tentons de composer avec différentes techniques et composants vitalisants, mais après s'être inspirés de la médecine chinoise, je pense que nos pistes sont épuisées. Le commanditaire doit venir à la fin du mois pour voir l'état de nos progrès... Je ne l'ai encore jamais rencontré et ai peur de découvrir qui se cache derrière cette étrange demande.

Sujet 11 ne paraît présenter aucun signe de changement après tous nos essais.
Sujet 56 a développé une forte réaction allergique suite à l'onguent.
Sujet 69 se montre toujours aussi irritable, aucun changement n'a été constaté.

Page 1/5

Note 2 Journal de recherches du Dr Voldevic Natasha, Vol 2

Le 02/08/2020

Code : 083

Nous avons, enfin, fait une découverte surprenante aujourd'hui. Mêlant différents virus affectant des animaux, à l'ADN d'un être marin des plus rares, qui a l'étrange faculté de ne pas être affecté par le temps qui passe, nous nous approchons de la vérité.

Le premier test sera effectué sur 11, le 13 février 2020. Quelques minutes plus tard, c'est 56 qui sera injecté. Nous attendrons le lendemain pour tester les effets sur 69.

J'espère de tout coeur des résultats probants, le commanditaire ne sera pas heureux de ne pas constater de résultats. J'ai entendu dire que ses cheveux ne s'arrangeaient pas, il sera d'une humeur massacante.

Page 2/5

Note 3 Journal de recherches du Dr Voldevic Natasha, Vol 2

Le 02/14/2020

Code : 421

Nous avons réalisé les tests hier... À notre grand dam, les résultats ont été tout, sauf bons. Nous avons perdu 11, le soldat a dû l'abattre.

69 a été placé en sécurité.

56 s'est évanoui dans la nature après l'injection. Les soldats l'ont cru voir se diriger vers sa résidence habituelle. Par souci de confidentialité, ils ne l'ont pas arrêté à l'approche de la ville, l'irruption de militaires, au domicile d'une famille sans histoires, aurait été trop peu discrète, selon le Commandant STRYKER.

Les effets de l'injection ont été immédiats. 11 s'est évanouie, son poul a commencer à ralentir. 56 s'est immobilisé et a perdu en couleurs. 11 a rouvert des yeux rouges et a sauté à la gorge des soldats en faction pour les dévorer !!! Un soldat survivant a tiré sur 11.

56 s'est enfui le plus rapidement possible, et ne semblait pas présenter de symptômes.

La zone a été placée en quarantaine.

Page 3/5

Note 4 Journal de recherches du Dr Voldevic Natasha, Vol 2

Le 02/19/2020

Code : 532

Nous avons averti le commanditaire, afin qu'une solution soit trouvée. Des civils auraient été infectés. Je soupçonne 56 d'être responsable de cette épidémie... Sa fille et sa femme se sont rendus chez un médecin il y a quelques jours, le Dr CASA Gregorio. Le Commandant envisage de le faire suivre, pour s'assurer que cette catastrophe ne soit pas découverte.

Le commanditaire a refusé de prendre des mesures et nous a ordonnées de trouver une solution, et son remède.

Note 5 Journal de recherches du Dr Voldevic Natasha, Vol 2

Le 02/20/2020

Code : 404

Le commanditaire est venu aujourd'hui, il a été griffé sur le chemin, l'un de ses agents de sécurité s'étant transformé en cours de route. Il a refusé d'être examiné mais a accepté qu'un communiqué soit rendu à ce sujet.

Je m'inquiète de mourir aujourd'hui. On ne peut pas quitter le camp. Personne n'a le pouvoir de l'éliminer, lui, avant sa transformation qui, je le sais, arrivera. Le déni personnifié.

Zone de commandement

Les joueurs arrivent dans la zone de commandement. Une horde massive de zombies les attaque. Un mur tombe et bloque la sortie. Le coffre est à l'extrémité.

Coffre

Il se déverrouille avec le code 404, présent sur la note 5/5 du Dr VOLDEVIC Natasha. Il comprend :

- Un livre de compétences rare
- La note finale
- Le chargeur de l'arme ultra badass
- Autre objet ultra stylé

ds

Notes Quêtes principales

Vous venez de trouver le logement du journaliste Johnny Stephan. De nouveaux indices vous amène a comprendre que toutes les causes du mal et de la zombification du Kentucky mène à Raven Greek

Vous devez vous rendre au camp de l'entrée de Raven Greek, vous trouverez peut-être des indices supplémentaires pour comprendre l'origine de Deadland !

Idée article - Journal CCN

Il semble que des cas suspects sont arrivés un peu partout dans le Kentucky, des recherches sur le sujets permettront peut-être de comprendre l'origine.

Le Dr. TrucMuche a identifié de nombreuses personnes touchés ! Nous ne savons toujours par si il s'agit d'un nouveau virus ou un complot de l'état pour contrôler le monde.

Mais peut-être que je trouverais plus d'explications dans Raven Greek. il faut dire que la ville a été confiné après l'apparition de cas contact dans la ville.

Notes Quête principale - Histoire de Deadland

vous venez de trouver la première note de la quête ainsi que le livre du Dr. TrucMuche qui semble avoir trouvé l'origine des zombies !

Malheureusement des pages du livre ont été arrachées et des passages importants sont manquants !

Curieusement une carte de visite est glissée dans le livre, il s'agit d'un journaliste de Muldraugh. Il doit avoir un lien avec cette histoire !

Carte de (Muldraugh) visite - Journaliste
Johnny Stefen

Journaliste CCN

Adresse :
Tel : +21255598721

Page - Livre Recherche Dr. TrucMuche

Narration Page de Garde du Livre :

Les origines de Deadland sont encore mystérieuses mais vous venez de retrouver les écrits Dr Voldevic Natasha qui avait étudié les premiers symptômes des morts qui se relèvent !

Dans ses écrits, vous apprenez que le virus a été découvert à... du Kentucky. Mais rapidement il a provoqué une épidémie mondiale et la guerre pour le Papier toilette et des masques a éclaté entre les états. Face au manque de masques pour la population, les états ont vite étaient pris de court par la situation. La tentative de quarantaine n'a pas eu l'effet escompté, les morts vivants devenant de plus en plus nombreux ! Pire, les clusters ont explosé un peu partout dans le Kentucky ... au point où aujourd'hui on parle plus du Kentucky mais de Deadland...

Vers la prochaine quête de l'histoire de Deadland

zQuête Secondaire :

Quête 1 -

Récompense : Silencieux et 1000 points
Récupérer un objet pour la Town base

Pour la première quête, il y a plusieurs étapes à suivre !
Fais attention !

Objectif : Ramener un objet à la Town Base

q

Jeux de piste vers lobj : [une idée d'objet inutile ou rare]

Récompense : arme avec chargeur et balles, une tenue complète neuve, un nombre de point pour serveur

❖ 1 étapes : trouver la note à l'école dans le bureau de la bibliothèque de Riverside

➤ Résultat :

Bravo vous venez de trouver la Note de la 1er Etape !

Pour la prochaine étape, vous devez aller au poste de police à Riverside dans la cellule pour trouver les prochains indices !

Mais attention, le chemin est difficile !

A très vite

admin

❖ 2 étapes : cellule police Riverside

➤ Résultat : sur la caisse une clé pour véhicule à côté du poste police

Vous venez trouver la deuxième étape de la quête vers l'objet à ramener à la Town Base !
Bravo !

Vous trouverez une clé pour la prochaine étape, regarder bien dans le coffre de la voiture la prochaine étape vous y attend !

A très vite,

admin

❖ 3 étapes : coffre voiture trouvera une carte annoté dans le coffre du véhicule

❖ 4 étapes : vous devez aller route 66 annoté sur carte

➤ Résultat : une station service avec horde de zombie à tuer ou à éviter afin de trouver une caisse ou un frigo comprenant l'objet à ramener à la town base

Code 421 (??? je crois...)

Quête 2 -

Objectif : trouver Un objet sentimental de l'Admin

Récompense : 1000 points et un item =

Étape 1 :

Résultat :

Note: vous venez de trouver la première note de la quête 2, vous devrez vous rendre aux

différents lieux de la carte annoté pour trouver les 3 chiffres du code pour la prochaine étape

Étape : situé aussi dans la ville de Rosewood aller à l'accueil du Motel vous trouverez les indications de la prochaine étape !

Résultat : une map annoté de Muldraugh

Note : Pour votre deuxième quête secondaire, je vous propose de vous rendre dans la ville de Rosewood à l'accueil du Motel, vous trouverez les indications de la prochaine étape !

Étape : situé dans la ville de Muldraugh dans une maison précise x10937 y9368

Résultat : 1 chiffre du code

Note : Bravo vous venez de trouver un des trois chiffres du cadena !

il s'agit du 6

Étape : situé aussi dans la ville de Muldraugh dans la Tavern

Résultat : 1 chiffre du code

Note : Bravo vous venez de trouver un des trois chiffres du cadena !

sssssss

il s'agit du 3

Étape : situé dans le SunStar Hotel

Résultat : 1 chiffre du code

Note : Bravo vous venez de trouver un des trois chiffres du cadena !

il s'agit du 1

Mais attention les chiffres sont dans le désordre :p

A bientôt

Admin

Étape : une fois les trois chiffres récupéré nos aventuriers vont devoir se rendre à l'emplacement indiqué pour ouvrir le cadena de la caisse

Résultat :

Note :

Félicitation vous venez de trouver l'objet à ramener à l'Admin, il s'agit de son Doudou préféré ! Il vous récompensera pour votre courage en le ramenant à Town Base !

Vous pourrez ouvrir le coffre contenant la récompense avec le code : 111

et vos 1000 points vous seront remis à l'arrivée de l'Admin !

A très vite sur une autre quête secondaire

Admin

Quête 3 -

La carte de Deadland est suffisamment grande pour se cacher. Pour cette quête 3, vous devez retrouver les traces de survivants. Vous devez vous rendre tout d'abord à la Casse de Riverside. Vous trouverez la prochaine étape de cette quête.

A très vite,
Admin

Étape 1 : Aller à la Casse de Riverside

Résultat : Trouve une horde de Zombie qui protège le coffre, avec une note et carte

Note: vous venez de trouver la première note de la quête 3, vous devrez vous rendre aux différents lieux (mais sans carte annotée cette fois!) pour trouver les 3 chiffres du code pour ouvrir le coffre de la Quête 3.

Pour trouver le premier chiffre, rendez-vous dans la Gas Station après la Factory près de Rosewood (indice : la base parfaite cf NayTec33 on Youtube)

Étape : se rendre à la Gas Station de la Factory après Rosewood

Résultat : 1 chiffre du code

Note :

Vous venez de trouver le premier Chiffre : 5

Pour le suivant vous devez vous rendre à la prochaine étape, pour cela prenez alors la route qui remonte tout droit sans jamais tourner, vous devriez arriver sur l'autoroute ! Prenez à droite !

Étape : se rendre à la Gas Station de l'autoroute

Résultat : 1 chiffre du code

Note :

Vous venez de trouver le premier Chiffre : 5

Pour le suivant, vous devez vous rendre à la prochaine étape, pour cela vous devez remonter la petite route, et tourner à gauche sur un petit chemin, vous trouverez une maison pour trouver le dernier chiffre ;)

Étape : situé dans la AliHome

Résultat : 1 chiffre du code

Note : Vous venez de trouver le dernier lieu de cette quête secondaire (je rassure Ali, cette étape est exclusivement pour toi :))

Voici le dernier chiffre pour le code : 5

Votre récompense vous attend !

Ps : les chiffres sont dans le désordre :p

Note :

Félicitation vous venez de réussir la quête 3 ! la récompense pour votre courage !

et vos 1000 points vous seront remis à l'arrivée de l'Admin !

A très vite sur une autre quête secondaire
Admin

Quête 4 -

Bienvenue dans la quête apocalyptique de zombie dans le Kentucky ! Vous êtes actuellement dans une petite épicerie à Muldraugh, une ville ravagée par les morts-vivants. Votre groupe de survivants est en train de rassembler des provisions et de planifier votre prochaine étape.

Etape 1 - Bar sud Mudlraugh

Etape 2 - Maison à coté Epicerie avec code 136

Etape 3 - Epicerie code 421

Bien sûr, voici une quête sur le thème des zombies dans le Kentucky à Rosewood ville non loin de la prison :

Quête 5 -

Objectif : trouver le vaccin expérimental pour sauver la ville de Rosewood de l'épidémie zombie

Récompense : 2000 dollars et un équipement de survie complet

Étape 1 :

Résultat : vous êtes approché par un groupe de survivants dans la ville de Rosewood qui vous informe de l'épidémie de zombies qui se propage rapidement dans la ville. Ils vous expliquent que des scientifiques avaient créé un vaccin expérimental avant l'épidémie et qu'il est caché quelque part dans la ville. Ils vous donnent une carte annotée de la ville où vous pouvez trouver le vaccin.

Note : Bienvenue à Rosewood, ville infectée par une épidémie de zombies. Vous devez trouver le vaccin expérimental pour sauver la ville. Vous avez maintenant la carte annotée pour vous aider à trouver le vaccin.

Étape 2 :

Résultat : après avoir suivi la carte annotée, vous arrivez devant une ancienne prison abandonnée non loin de la ville. Vous devez maintenant explorer la prison pour trouver le vaccin expérimental. Attention, la prison est remplie de zombies et d'autres dangers.

Note : Vous êtes arrivé à la deuxième étape de la quête 2. Vous devez maintenant explorer la prison pour trouver le vaccin expérimental. Soyez prudent, la prison est dangereuse et remplie de zombies.

Étape 3 :

Résultat : après une exploration minutieuse de la prison, vous trouvez le vaccin expérimental et vous le récupérez. Vous sortez de la prison et vous vous rendez auprès des survivants pour leur remettre le vaccin. Ils vous récompensent avec 2000 points et un équipement de survie complet pour vous aider dans vos futures aventures dans le monde des zombies.

Note : Félicitations ! Vous avez trouvé le vaccin expérimental pour sauver la ville de Rosewood de l'épidémie zombie. Rendez-vous maintenant auprès des survivants pour leur remettre le vaccin et récupérer votre récompense. Nous espérons que votre équipement de survie vous sera utile dans vos futures aventures. Bonne chance !

Quête 2 - Objectif : Trouver un objet sentimental de l'Admin

Étape 1 :

Résultat :

Note : Félicitations ! Vous avez commencé votre deuxième quête secondaire. Votre mission est de trouver l'objet sentimental de l'Admin. Pour commencer, recherchez une note qui vous donnera les indications pour les prochaines étapes.

Étape 2 : Situé dans la ville de Rosewood à l'accueil du Motel

Résultat : Une carte annotée de Muldraugh

Note : Vous avez trouvé la note ! Elle vous indique de vous rendre à l'accueil du Motel à Rosewood pour trouver la carte annotée de Muldraugh. Vous y trouverez des indices pour la prochaine étape.

Étape 3 : Situé dans la ville de Muldraugh dans une maison précise x10937 y9368

Résultat : 1 chiffre du code

Note : La carte annotée vous a dirigé vers une maison spécifique à Muldraugh. Cherchez-y un chiffre qui fera partie du code pour ouvrir la caisse contenant l'objet sentimental de l'Admin.

Étape 4 : Situé aussi dans la ville de Muldraugh dans la Tavern

Résultat : 1 chiffre du code

Note : Vous avez trouvé le premier chiffre ! Maintenant, dirigez-vous vers la Tavern de Muldraugh pour trouver le deuxième chiffre du code.

Étape 5 : Situé dans le SunStar Hotel

Résultat : 1 chiffre du code

Note : Bravo ! Vous avez trouvé le deuxième chiffre du code. Dirigez-vous maintenant vers le SunStar Hotel pour trouver le dernier chiffre nécessaire pour ouvrir la caisse contenant l'objet sentimental de l'Admin.

Étape 6 : Une fois les trois chiffres récupérés, rendez-vous à l'emplacement indiqué pour ouvrir le cadenas de la caisse

Résultat : Vous avez trouvé l'objet sentimental de l'Admin : son doudou préféré !

Note : Félicitations ! Vous avez réussi votre mission en trouvant l'objet sentimental de l'Admin. Ouvrez maintenant la caisse avec le code 111 pour récupérer votre récompense de

1000 points et un item. Ramenez l'objet sentimental de l'Admin à Town Base pour recevoir votre récompense. À bientôt pour une autre quête secondaire !

Quête : Trouver le collier perdu du PNJ

Étape 1 :

Résultat :

Note : Vous avez reçu un appel à l'aide d'un PNJ nommé Caroline. Elle vous a contacté car elle a perdu son collier, qui est très important pour elle. Elle vous demande de l'aide pour le retrouver. Pour commencer la quête, rendez-vous au point de rendez-vous indiqué sur la carte annotée.

Étape 2 :

Résultat : Une map annotée de la ville de Muldraugh

Note : Caroline vous a informé qu'elle a perdu son collier quelque part dans la ville de Muldraugh. Elle vous donne une carte annotée de la ville, avec des indications sur les endroits où elle est allée récemment. Rendez-vous à Muldraugh pour commencer votre recherche.

Étape 3 :

Résultat : Le collier perdu de Caroline

Note : Vous êtes maintenant dans la ville de Muldraugh, à la recherche du collier perdu de Caroline. En suivant les indications sur la carte annotée, rendez-vous à l'animalerie située à X5678 Y1234. Caroline a mentionné qu'elle était entrée dans cette boutique avant de se rendre compte qu'elle avait perdu son collier. Recherchez l'endroit avec soin, car le collier est petit et pourrait être facilement manqué.

Étape 4 :

Résultat : Une clé

Note : Vous avez trouvé le collier perdu de Caroline, mais vous remarquez qu'il y a une petite serrure à l'arrière du collier. Caroline vous a dit que la clé était cachée dans une poubelle à proximité. Recherchez les poubelles situées à X6789 Y2345 pour trouver la clé qui ouvrira la serrure.

Étape 5 :

Résultat : Le secret de Caroline

Note : Vous avez maintenant ouvert la serrure à l'arrière du collier et découvert un petit compartiment caché. Caroline vous a informé qu'elle a caché un secret à l'intérieur. Vous trouverez un petit mot qui révèle un secret personnel de Caroline. Vous pouvez décider de garder le secret pour vous ou de le révéler à Caroline. Quoi qu'il en soit, Caroline est très reconnaissante de votre aide.

Étape 6 :

Résultat : Récompense de Caroline

Note : Caroline est très reconnaissante de votre aide pour retrouver son collier et vous offre une récompense de 500 dollars ainsi qu'un objet de valeur pour vous remercier. Merci d'avoir participé à cette quête, et à bientôt pour de nouvelles aventures !

Admin

Quête Secondaire - 2 : À la recherche de la Voiture Abandonnée

Étape 1 : La Piste à la Caserne de Pompier

Résultat : Une clé rouillée marquée "B1"

Note Quête Secondaire - 2

Vous avez entendu parler d'une ancienne voiture abandonnée dans les environs de Riverside. La première étape de votre quête consiste à vous rendre à la caserne de pompier. Cherchez des indices ou des témoignages qui pourraient vous mener vers la localisation de cette voiture.

Étape 2 : Le Repère à la Banque

Résultat : Un vieux plan de la ville annoté

Note Quête Secondaire - 2

Bravo ! Votre persévérance vous a mené à la banque. En fouillant attentivement, vous découvrez un vieux plan de la ville annoté. Trouvez l'emplacement marqué "B1" pour poursuivre votre quête.

Étape 3 : La Découverte à la Casse de Riverside

Résultat : La Voiture Abandonnée

Note Quête Secondaire - 2

Vous y êtes presque ! Suivez le plan jusqu'à la casse de Riverside. Après une recherche minutieuse, vous découvrez la Voiture Abandonnée. Avec la clé rouillée en main, vous parvenez à l'ouvrir et vous lancer dans cette nouvelle aventure avec votre nouvelle acquisition.

Note Final Quête Secondaire - 2:

"Félicitations, vaillant survivant ! Vous avez réussi à retrouver la Voiture Abandonnée dans une quête palpitante qui vous a mené à travers la caserne de pompier, la banque et la casse de Riverside. Désormais, cette voiture sera votre fidèle compagnon dans ce monde post-apocalyptique. Profitez-en pour explorer de nouveaux horizons, transporter des ressources vitales et échapper aux hordes de zombies.

N'oubliez pas de bien l'entretenir et de faire attention à votre carburant, car les ressources sont rares. Que cette voiture devienne votre atout le plus précieux dans votre lutte pour survivre. De nouvelles quêtes et aventures vous attendent, alors soyez prêt à faire face à tous les défis qui se dresseront sur votre chemin !

Bon voyage, survivant, et que la route devant vous soit remplie de courage et de succès !"

Idées de quêtes /événements

- Idée de jeux de pistes =

Obj = sauver le soldat ryan... recuperer un obj inutile... trouver un lieu...

En étapes =
Avec des pièges =
Une belle récompense 🏆 =

- Idée de jeux de Course =
Obj = course de voitures 🚗, de moto 🏍 ...
Différents circuits =
Avec ou sans des pièges =
Une belle récompense 🏆 =

- Idée escape game =
Enfermer les participants dans un lieu avec l'obj de s'enfuir vivant (ex la prison)
Avec des aides et des indices pour le chemin à suivre
Des pièges et des zombies à tuer
Une récompense 🏆 =

- Idée pvp arene pour combat 1vs1 ou contre horde de zombie
Thèmes genre couteau, flingues, poêlé...
Timing dans zone fermée
Récompense 🏆 =

Ou combat vs zombie dans l'arène
Horde contre solo ou grp

- Idée JO 2024
Epreuves mais avec des zombies...
Récompense 🏆

Option Server Point

<https://pzwiki.net/wiki/Items/legacy> (listing item avec code Base.)
Remarques : VEHICULE BUG sur le dernier Véhicule aléatoire ... !

Actuellement :

```
return {  
  Items = {  
    {  
      type = "ITEM",  
      target = "Base.WoodAxe",  
      quantity = 1,  
      price = 150  
    },  
    {  
      type = "ITEM",
```

```

        target = "Base.BaseballBat",
        quantity = 1,
        price = 100
    },
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.Bandage",
        quantity = 1,
        price = 40
    },
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.Matches",
        quantity = 1,
        price = 20
    },
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.Bullets9mmBox",
        quantity = 1,
        price = 100
    },
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.Pistol",
        quantity = 1,
        price = 500
    },
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.9mmClip",
        quantity = 1,
        price = 200
    },
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.Bag_Schoolbag",
        quantity = 1,
        price = 40
    }
},
Food = {
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.Crisps",
        quantity = 1,
        price = 10
    },
    {
        type = "ITEM",

```

```

    target = "Base.Apple",
    quantity = 1,
    price = 15
  },
  {
    type = "ITEM",
    target = "Base.BoxOfJars",
    quantity = 1,
    price = 250
  },
  {
    type = "ITEM",
    target = "Base.Vinegar",
    quantity = 1,
    price = 100
  },
  {
    type = "ITEM",
    target = "Base.Sugar",
    quantity = 1,
    price = 40
  },
  {
    type = "ITEM",
    target = "Base.TinnedSoup",
    quantity = 1,
    price = 150
  },
  {
    type = "ITEM",
    target = "Base.WaterBottleFull",
    quantity = 1,
    price = 10
  }
},
Vehicles = {
  {
    type = "VEHICLE",
    target = "Base.AMC_harley",
    price = 7000
  },
  {
    type = "VEHICLE",
    target = "Base.TrailerCover",
    price = 5000
  },
},

```

```

    {
        type = "VEHICLE",
        target = "Base.ATAJeepRubicon",
        price = 50000
    },
    {
        type = "VEHICLE",
        target = "Base.ATAArmyBus",
        price = 35000
    },
    {
        type = "VEHICLE",
        target = "Base.ATA_Mustang",
        price = 45000
    }
}
}

```

Archives :

```

return {
Items = {
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.WaterBottleFull",
        quantity = 1,
        price = 10
    },
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.Crisps",
        quantity = 1,
        price = 10
    },
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.WoodAxe",
        quantity = 1,
        price = 150
    },
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.BaseballBat",
        quantity = 1,
        price = 100
    },
    {

```



```

    type = "ITEM",
    target = "Base.Bandage",
    quantity = 1,
    price = 20
  },
  {
    type = "ITEM",
    target = "Base.Bullets9mmBox",
    quantity = 1,
    price = 50
  },
  {
    type = "ITEM",
    target = "Base.Pistol",
    quantity = 1,
    price = 200
  },
  {
    type = "ITEM",
    target = "Base.Bag_Schoolbag",
    quantity = 1,
    price = 40
  }
},
XP = {
  {
    type = "XP",
    target = "Fitness",
    quantity = 1000,
    price = 500
  },
  {
    type = "XP",
    target = "Strength",
    quantity = 1000,
    price = 500
  }
},
Vehicles = {
  {
    type = "VEHICLE",
    target = "Base.ATAJeepRubicon",
    price = 200
  },
  {dz
    type = "VEHICLE",
    target = "Base.ATAArmyBus",
    price = 500
  },
  {

```

```

        type = "VEHICLE",
        target = "Vehicles_Hazard",
        price = 100
    }
}
}

```

Event Racing Server Point :

```

return {
Clothes = {
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.Hat_CrashHelmetFULL",
        quantity = 1,
        price = 2000
    },
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.Gloves_LeatherGlovesBlack",
        quantity = 1,
        price = 4000
    },
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.Boilersuit",
        quantity = 1,
        price = 4000
    },
},
},
Vehicles = {
    {
        type = "VEHICLE",
        target = "Base.79datsun280z",
        price = 10000
    },
    {
        type = "VEHICLE",
        target = "Base.77transam",
        price = 10000
    },
    {
        type = "VEHICLE",
        target = "Base.73falcon",
        price = 10000
    },
    {
        type = "VEHICLE",
        target = "Base.64mustang",
        price = 10000
    },
}
}

```

```
}  
}  
}
```

Archives Server Point :

```
return {  
  Items = {  
    {  
      type = "ITEM",  
      target = "Base.CreditCard",  
      quantity = 1,  
      price = 10  
    },  
    {  
      type = "ITEM",  
      target = "Base.CombinationPadlock",  
      quantity = 1,  
      price = 50  
    },  
    {  
      type = "ITEM",  
      target = "Base.Keytar",  
      quantity = 1,  
      price = 100  
    },  
    {  
      type = "ITEM",  
      target = "Base.GuitarElectricRed",  
      quantity = 1,  
      price = 100  
    },  
    {  
      type = "ITEM",  
      target = "Base.DumbBell",  
      quantity = 1,  
      price = 400  
    },  
    {  
      type = "ITEM",  
      target = "Base.GuitarElectricRed",  
      quantity = 1,  
      price = 500  
    },  
    {  
      type = "ITEM",  
      target = "Base.Katana",  
      quantity = 1,  
    }  
  }  
}
```

```

        price = 4000
    },
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.Bag_ALICEpack",
        quantity = 1,
        price = 4000
    }
},
Clothes = {
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.Trousers_Fireman",
        quantity = 1,
        price = 2500
    },
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.Jacket_Fireman",
        quantity = 1,
        price = 3000
    },
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.Hat_Fireman",
        quantity = 1,
        price = 2000
    },
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.Vest_BulletCivilian",
        quantity = 1,
        price = 2000
    },
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.Hat_HardHat_Miner",
        quantity = 1,
        price = 5000
    }
},
Vehicles = {
    {
        type = "VEHICLE",
        target = "Base.ATAJeepRubicon",
        price = 50000
    },
    {
        type = "VEHICLE",
        target = "Base.ATAArmyBus",

```

```

        price = 45000
    },
    {
        type = "VEHICLE",
        target = "Base.ATA_Luton",
        price = 35000
    },
    {
        type = "VEHICLE",
        target = "Base.ATA_Mustang_x4",
        price = 35000
    }
}
}

```

Proposition rajout Server Point :

```

return {
    Items = {
        {
            type = "ITEM",
            target = "Base.BaseballBat",
            quantity = 1,
            price = 1000
        },
        {
            type = "ITEM",
            target = "Base.Bandage",
            quantity = 1,
            price = 400
        },
        {
            type = "ITEM",
            target = "Base.Matches",
            quantity = 1,
            price = 200
        },
        {
            type = "ITEM",
            target = "Base.Bullets9mmBox",
            quantity = 1,
            price = 1000
        },
        {
            type = "ITEM",
            target = "Base.Pistol",

```

```

        quantity = 1,
        price = 5000
    },
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.9mmClip",
        quantity = 1,
        price = 2000
    },
Food = {
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.Apple",
        quantity = 1,
        price = 15
    },
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.TinnedSoup",
        quantity = 1,
        price = 150
    },
    {
        type = "ITEM",
        target = "Base.WaterBottleFull",
        quantity = 1,
        price = 100
    }
},
Vehicles = {
    {
        type = "VEHICLE",
        target = "Base.AMC_harley",
        price = 7000
    },
    {
        type = "VEHICLE",
        target = "Base.ATAJeepRubicon",
        price = 50000
    },
    {
        type = "VEHICLE",
        target = "Base.ATA_Mustang",
        price = 45000
    }
}
}

```

Base.9mmClip
Base.Bag_WorkerBag
Base.Sledgehammer
Base.TinnedSoup

Base.Vinegar
Base.Sugar
Base.Flour
Base.BoxOfJars

SSR : Quest

Characters

in the media/lua/shared.

Below you can see a screenshot with template of character used in SSR: Playable Teaser,
Let's review each element in the table:

- name - used for identification
- script - the name of a script with mannequin settings (model, texture, etc); I only included two of them with a plugin (Base.MaleFolk and Base.FemaleFolk), but you make your own with any skin you like.
- haircut - hairstyle and color
- beard - beard style and color (there's no beard in this template, but you still can add one)
- clothes - list of clothes (not all clothing items have tint property, some of them use type property that can be selected in combobox during character creation).

```
1  require "Scripting/MFManager"
2
3  local sally_1 = {
4      name = "sally_normal",
5      script = "Base.FemaleFolk",
6      haircut = { "Longcurly", {0, 0, 0} },
7      clothes = {
8          { "Shoes_Sandals", {0, 0, 0} },
9          { "Skirt_Short", {1, 1, 1} },
10         { "Glasses_Normal", 0 },
11         { "Shirt_Bowling_Blue", {0.6, 0.6, 0.73} },
12         "StockingsBlackTrans",
13         { "Jacket_Shellsuit_TINT", {1, 1, 1} }
14     }
15 };
16
17 table.insert(MFManager.templates, sally_1);
```

Clothing item names can be found in media/scripts/clothing, hairstyles and beards - in

media/hairStyles folder.

The easiest way to get everything you need is to save an outfit in the character editor (don't forget to enable all clothes in sandbox settings), then go to Zomboid/Lua and check the saved_outfits.txt.

Note: the numeration of type value in saved_outfits starts from 1, but in template it starts from 0.

Plugin includes 5 poses for NPC: idle, sit, sneak, duck, dead. You can learn how to add more, by

inspecting the contents of ssr_quests-e2/media/AnimSets/mnpc.

Contents of the thomas_pos script will look like this:

```
#is_flag th_intro,false
#npc_create Thomas|thomas_normal|duck|10671,10623,0|W
#exit
#npc_create Thomas|thomas_normal|idle|10671,10623,0|SE
#exit
```

Quests

Dialogues

A partir de l'exemple suivant et d'un système de notes et cartes annotées crée une autre quête en 3 étapes sur le thème zombie du jeu project zomboid : Quête 2 -

Objectif : trouver Un objet sentimental de l'Admin

Récompense : 1000 dollars et un item = arme de folie

Étape 1 :

Résultat :

Note: vous venez de trouver la première note de la quête 2, vous devrez vous rendre aux différents lieux de la carte annoté pour trouver les 3 chiffres du code pour la prochaine étape

Étape : situé aussi dans la ville de Rosewood aller à l'accueil du Motel vous trouverez les indications de la prochaine étape !

Résultat : une map annoté de Muldraugh

Note : Pour votre deuxième quête secondaire, je vous propose de vous rendre dans la ville de Rosewood à l'accueil du Motel, vous trouverez les indications de la prochaine étape !

Étape : situé dans la ville de Muldraugh dans une maison précise x10937 y9368

Résultat : 1 chiffre du code

Note : Bravo vous venez de trouver un des trois chiffres du cadena !

il s'agit du 6

Étape : situé aussi dans la ville de Muldrauh dans la Tavern

Résultat : 1 chiffre du code

Note : Bravo vous venez de trouver un des trois chiffres du cadena !

ssssssss

il s'agit du 3

Étape : situé dans le SunStar Hotel

Résultat : 1 chiffre du code

Note : Bravo vous venez de trouver un des trois chiffres du cadena !

il s'agit du 1

Mais attention les chiffres sont dans le désordre :p

A bientôt

Admin

Étape : une fois les trois chiffres récupéré nos aventuriers vont devoir se rendre à l'emplacement indiqué pour ouvrir le cadena de la caisse

Résultat :

Note :

Félicitation vous venez de trouver l'objet à ramener à l'Admin, il s'agit de son Doudou préféré ! Il vous récompensera pour votre courage en le ramenant à Town Base !

Vous pourrez ouvrir le coffre contenant la récompense avec le code : 111

et vos 1000 points vous seront remis à l'arrivée de l'Admin !

A très vite sur une autre quête secondaire

Admin