

# Avlee

## *La Région (13)*



*carte du territoire*

Ici vous devrez taper sur des Sprite, Sylph, Water Elemental, Wyvern, Horned Wyvern et Ancient Wyvern. Cette région est remise à zéro tous les deux ans. Dans le village vous trouvez des dizaines de défenseurs.

**Astuce :** Vous pouvez utiliser la force des Elfs du village pour venir à bout des Wyvern près du cercle des pierres. Il suffit d'en attirer par petite quantité, un ou deux, avec vous au village. Essayez de les abîmer le plus possible avant d'arriver au village. Attention les Ancient peuvent vous tuer d'un seul coup. Lorsque les défenseurs du village sont trop mal en point, allez juste dans le Hall Under the Hill puis ressortez. Ça remet à zéro les compteurs. Toutes les braves personnes qui vous ont aidé sont à nouveau en pleine forme. Mais pas vous :(.

## *Les Voyages*

- A pied vers l'Ouest : 5 jours jusqu'à *The Tularean Forest*.
- A pied vers le Sud : 7 jours jusqu'à *The Tularean Forest*.
- A la nage vers l'Ouest : 1 jour jusqu'à *Shoals*. (uniquement possible si vous avez des combinaisons de plongée)

- Par calèche : 3 jours jusqu'à *The Tularean Forest* (Mardi, Jeudi, Samedi).
- Par calèche : 5 jours jusqu'à *Deyja* (Mercredi, Dimanche).
- En bateau : 4 jours jusqu'à *Erathia* (Mardi, Samedi).
- En bateau : 3 jours jusqu'à *The Tularean Forest* (Lundi, Mercredi, Vendredi)
- En bateau : 5 jours jusqu'à *Tatalia* (Jeudi)

## Le Village



Plan du village

### Les Fontaines et Puits

- +2 points d'Endurance permanente, ce puits marche qu'une fois par personnage quel que soit son niveau en dextérité.
- +20 points de résistance à l'Eau, temporaire.

### Les Maisons

#### 1 Banque – Halls of Gold

Habité par : *Daniv le Banquier*

Ouverture : 6am – 6pm

#### 2 Taverne – The Potted Pixie

Description : On peut y d'acquérir la compétence du vol, du Désamorçage et de la Perception. Vous pouvez aussi jouer au jeu AcroMage. Lorsque vous gagner vous recevez 2000gp.

Habité par : *Conor le Tavernier*

Quête: *AcroMage*

Information : Le nombre maximum de rations de nourriture achetable est 20.

Ouverture : 5am – 2pm

#### 3 Tente – Maître Armsmaster

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

Habité par : *Paula Brightspear*

#### 4 Transport – Plush Coaches

Description : C'est d'ici que vous pouvez partir en calèche vers d'autre région.

Habité par : *Warren le Palefrenier*

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

Ouverture : 6am – 6pm

#### 5 Tente – Expert Lance & Expert Perception

Description : *Cassandra Holden* vous permet de devenir Expert dans la compétence de la Lance.

*Kethric Otterton* vous permet de devenir Expert dans la compétence de la Perception

Habité par : *Cassandra Holden* et *Kethric Otterton*

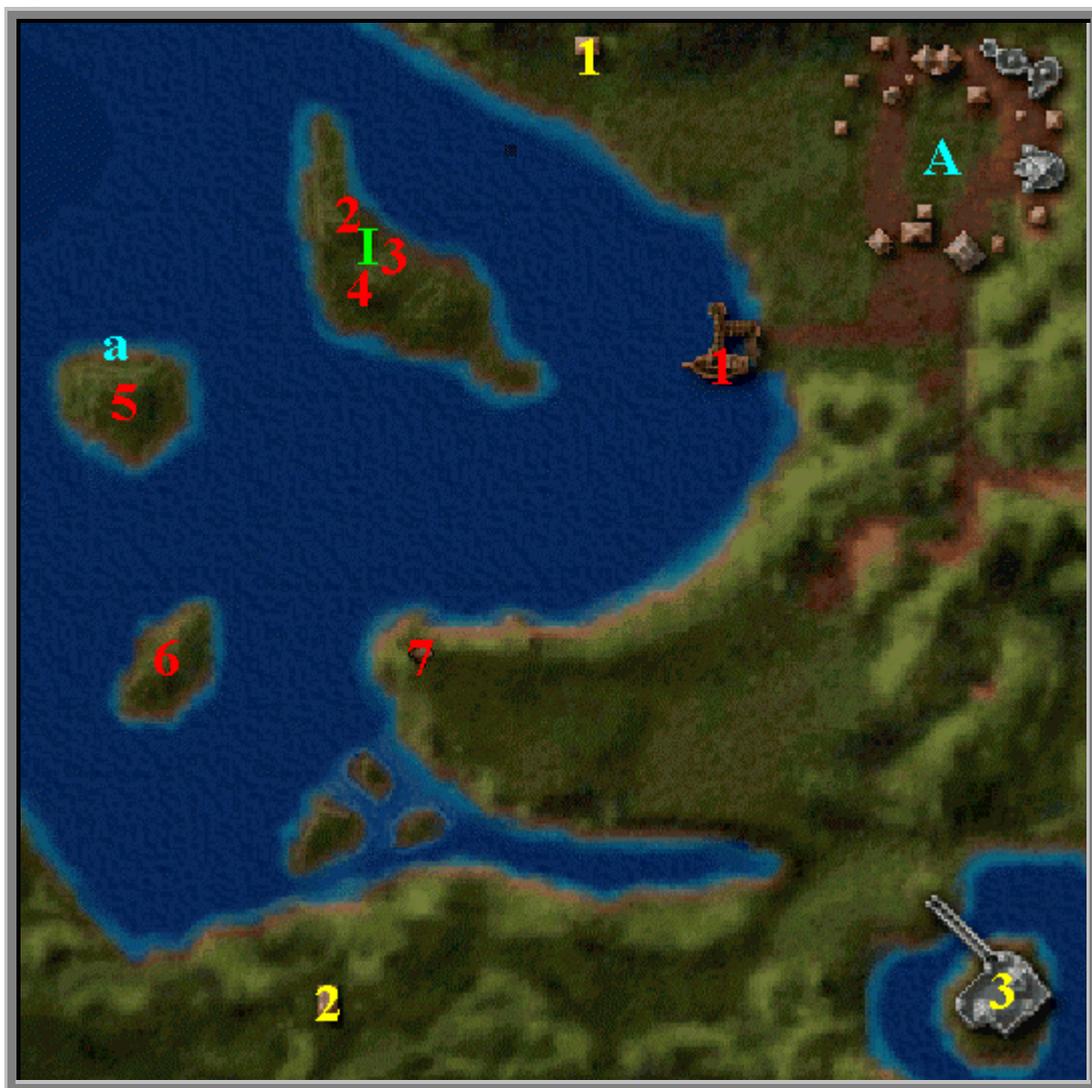
#### 6 Tente – Maître Identification Monstres

- Description : Permet de devenir Maître dans la compétence de l'Identification des Monstres.  
 Habité par : *Jeni Swiftfoot*
- 7 **Temple – Temple of Tranquity**  
 Description : Permet d'acquérir les compétences de Uarmed, Dodging et Marchandage.  
 Habité par : *Simon le Guerriseur*
- 8 **Tente – Expert Hache & Expert Cuir**  
 Description : *Wort Goblinreaver* vous permet de devenir Expert dans la compétence de la Hache.  
*Mikel Deerhunter* vous permet de devenir Expert dans la compétence du Cuir.  
 Habité par : *Wort Goblinreaver* et *Mikel Deerhunter*
- 9 **Magasin – Avlee Outpost**  
 Description : Permet d'apprendre la compétence du Cuire, des Cottes de Maille et des Plaques.  
 Habité par : *Tarence l'Armurier*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 10 **Magasin – The Knocked Bow**  
 Description : Permet d'apprendre la compétence de la Lance et de l'Arc.  
 Habité par : *Robin le Forgeron*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 11 **Centre d'entraînement – Avlee Gymnasium**  
 Description : Permet d'acquérir la compétence de la Musculation et du Armsmaster.  
 Habité par : *Justinian l'Instructeur*  
 Information Dans ce centre il est possible de monter jusqu'au niveau 50.  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 12 **Tente – Maître Air**  
 Description : Permet de devenir Maître dans la magie de l'Air.  
 Habité par : *Rislyn Greenstorm*
- 13 **Tente – Maître Cottes de Maille**  
 Description : *Medwari Dragontracker* vous permet de devenir Maître dans la compétence des Cottes de Maille. *Infernon* vend des caisses de vin d'Enroth pour 2000gp et achète de caisse de bouteille de verre pour 2250gp.  
 Habité par : *Medwari Dragontracker* et *Infernon*
- 14 **La Guilde du Corps**  
 Description : Permet d'acquérir la compétence de la Méditation et de la magie du Corps. Possibilité d'acheter des livres de sort niveau Grand Maître.  
 Habité par : *Breeze Maître de la Guilde*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 15 **La Guilde de l'Esprit**  
 Description : Permet d'acquérir la compétence de la Méditation et de la magie de l'Esprit. Possibilité d'acheter des livres de sort niveau Grand Maître.  
 Habité par : *Regina Maître de la Guilde*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 16 **Tente – Promotion**  
 Habité par : *Steagal Snick*  
 Quête: *Warrior Mage*
- 17 **Tente – Expert Eau**  
 Description : *Karla Ravenhair* vous permet de devenir Expert dans la magie de l'Eau. *Ashandra Snowtree* vous permet de devenir Membre de **La Guilde du Corps** pour 50gp.  
 Habité par : *Karla Ravenhair* et *Ashandra Snowtree*
- 18 **Tente – Grand Maître Bâton**  
 Description : Permet de devenir Grand Maître dans la compétence du Bâton.  
 Habité par : *Jillian Mithrit*
- 19 **Tente – Maître Esprit**  
 Description : *Myles Featherwind* vous permet de devenir Maître dans la magie de l'Esprit. *Rawn Dervish* vous permet de devenir Membre de **La Guilde de l'Esprit** pour 50gp.  
 Habité par : *Myles Featherwind* et *Rawn Dervish*

**Les Points Intéressants**

- a **Le Piédestal du Corps**  
Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de la protection contre le Corps est lancé. Il dure 5 heures.
- b **Feu de camps**  
Description : Feu de camps donne +2 de nourritures.
- c **Feu de camps**  
Description : Feu de camps donne +2 de nourritures.
- d **Feu de camps**  
Description : Feu de camps donne +2 de nourritures.
- e **Feu de camps**  
Description : Feu de camps donne +2 de nourritures.
- f **Le Piédestal de l'Eau**  
Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de protection contre l'Eau est lancé. Il dure 5 heures.

**La Région**



Carte de la région

Pour **A** allez voir la section **Le village**.

## Les Fontaines et Puits

- I. +25 points de vie.

## Les Maisons

### 1 Transport – Wind Runner

Description : C'est d'ici que vous pouvez partir en bateau vers d'autre région.

Habité par : *Yarin le Capitaine*

Ouverture : 6am – 6pm

### 2 Maison – Grand Maître Corps

Description : Permet de devenir Grand Maître dans la Magie du Corps.

Habité par : *Tempus*

### 3 Maison – Grand Maître Alchimie

Description : Permet de devenir Grand Maître dans la compétence de l'Alchimie.

Habité par : *Lucid Apple*

### 4 Maison – Grand Maître Méditation

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

Habité par : *Kaine*

### 5 L'Obélisque #13

Description : Devant l'obélisque se trouvent deux coffres piégés. Dans l'un d'eux se trouve de bras gauche du Golem.

Inscription : *\_\_dn\_r\_n*

Quête: *Wizard*

### 6 Altar

Description : Priez ici. Ici vous devez mettre la statuette de Chevalier.

Quête: *Les Statuettes*

### 7 Le Cercle de Pierre

Description : Priez ici. Touchez le bassin pour que soit pris en compte votre passage. Uniquement possible si vous avez la quête.

Quête: *Grand Druides*

## Les Donjons

### 1 The Hall under the Hill

Description : Faite tour ;)

Quête: *La lettre du Roi Faerie et Hunter*

### 2 The Temple of Baa

Description : Il y a un **Piédestal de jeu (rouge)** sur le toit du temple. Permet de gagner 7 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois. C'est le Temple d'une ancienne religion bien connue de certain...

Quête: *Maître*

### 3 The Titans' Stronghold

Description : Ici habitent des Titans pas très amicaux, mais avec pleins de trésors.

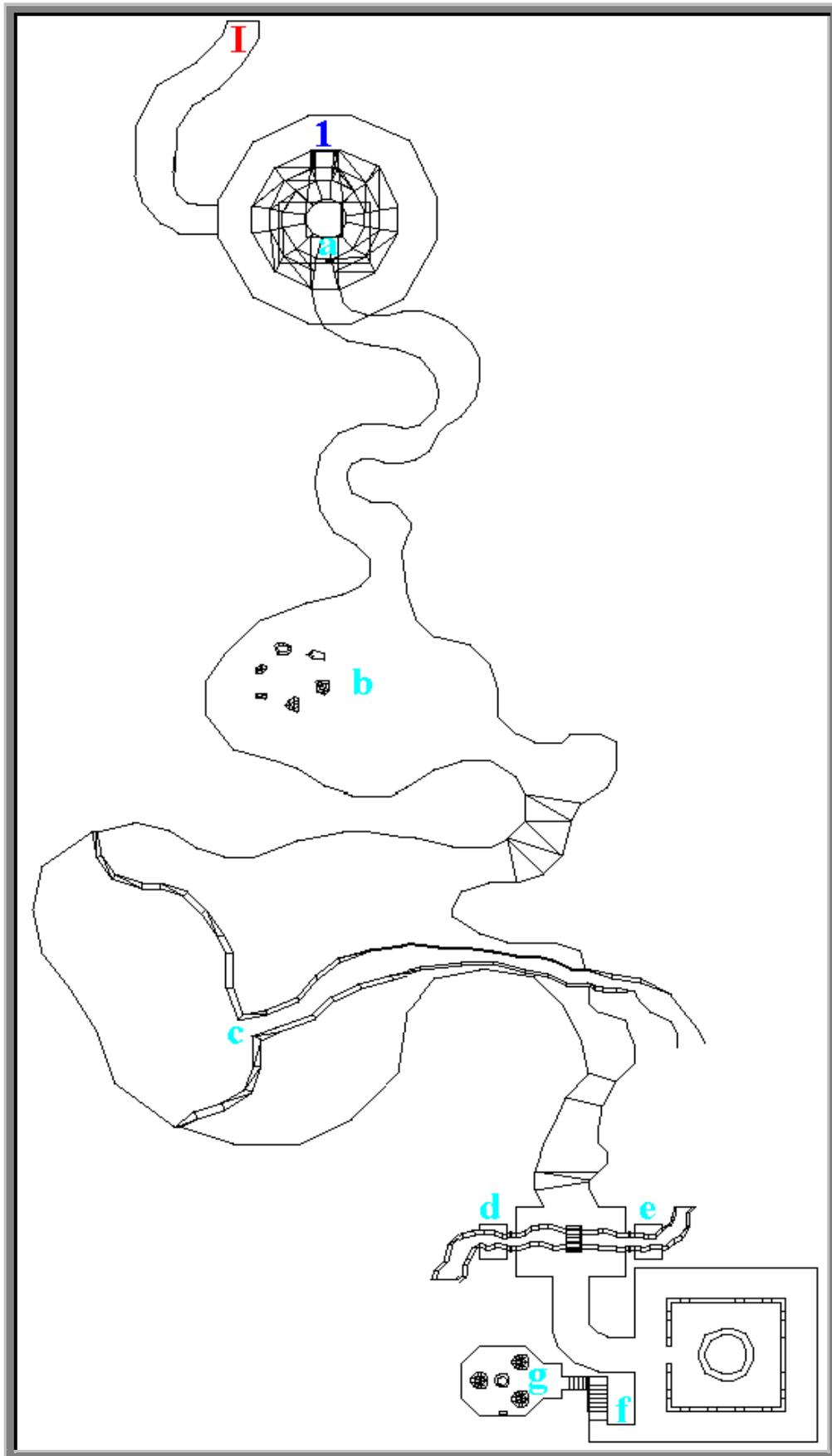
Quête: *Maître Archer et Sniper*

## Les Points Intéressants

### a Coffres

Description : Quelques menus objets dedans. Ne sont pas piégés.

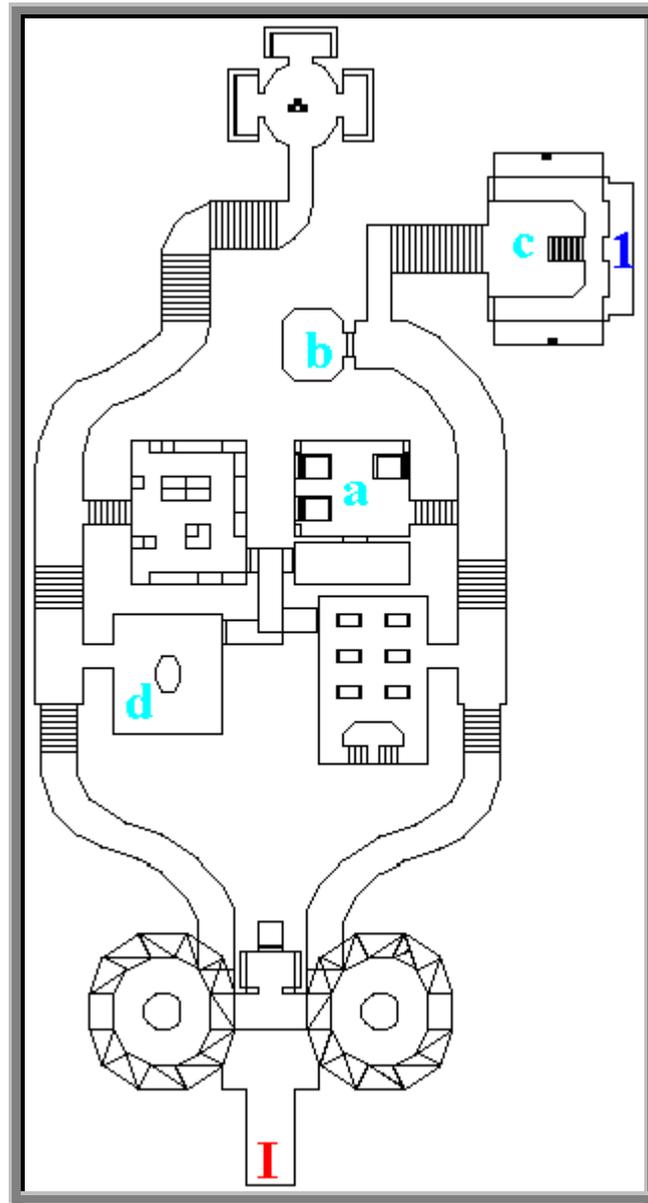
*The Hall under the Hill*



*Plan de la grotte*

En **I** c'est l'entrée de la grotte. Le secret qui permet de voir *Faerie King*, c'est de tourner dans le sens des aiguilles d'une montre autour du monticule. Vous serez alors téléporté un étage plus bas, refait la même opération et vous vous trouverez devant l'entrée de la maison **1** de *Faerie King*. Parlez à *Faerie King* pour être promu *Hunter*. Si vous avez la lettre de la quête *La lettre du Roi Faerie* donnez-la-lui, il vous donnera en échange une flûte. Par la même occasion vous perdez toute votre nourriture. En **a** vous trouvez un coffre avec un gros piège, mais avec deux trois choses intéressantes. En **b** vous avez un arbre avec des fruits et des Moustiques. Sur l'un des moustiques vous trouvez une petite clé. En **c** rebelote, des Moustiques et deux arbres fruitiers. En **d** et **e** deux pièces cachées. Et en **f** il y a une serrure cachée dans le mur qui ouvre sur **g**. En **g** il y a un coffre piégé. Cette grotte est remise à zéro tous les deux ans.

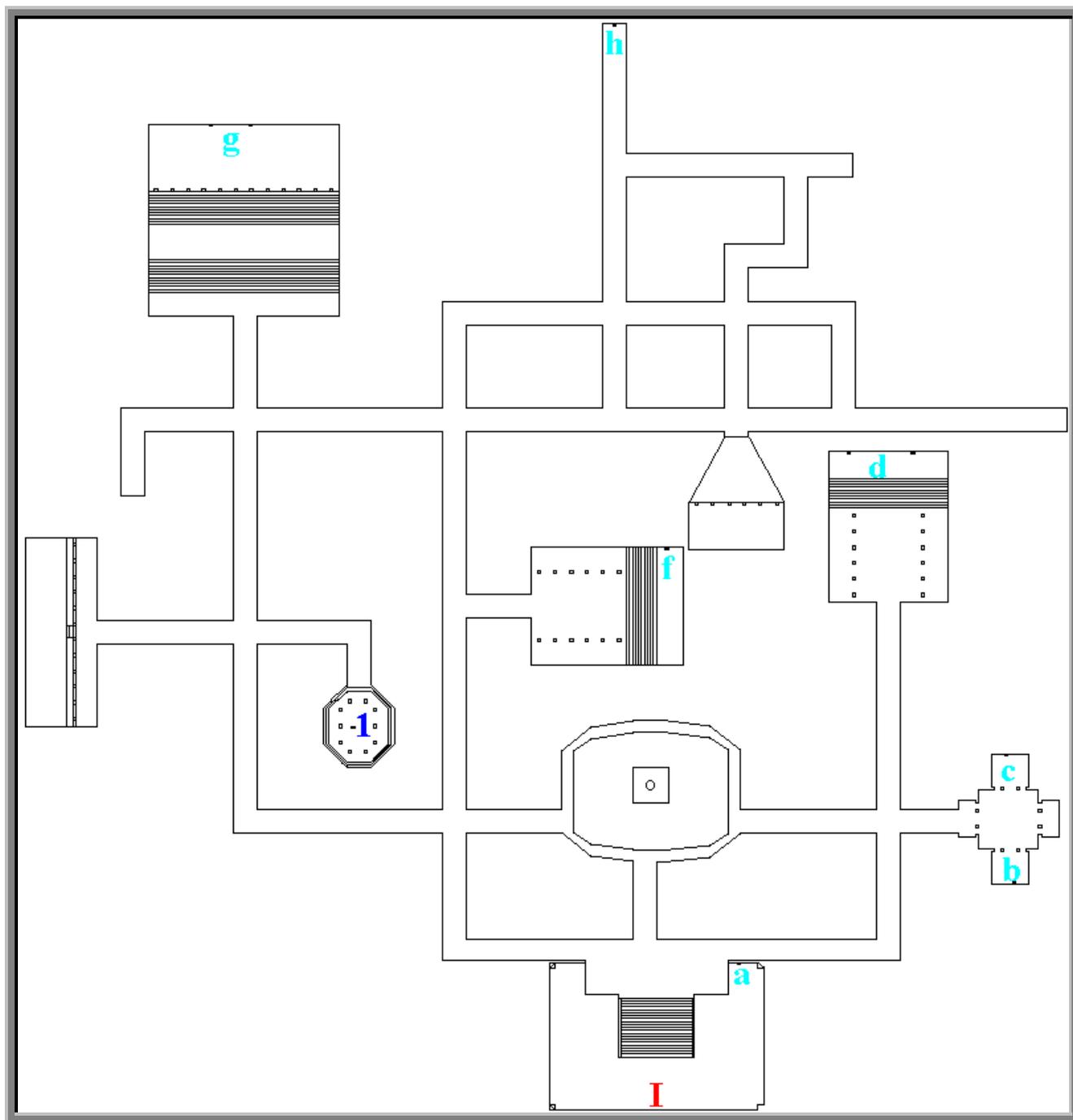
### *The Temple of Baa*



*Plan du Temple*

Ici vivent des Devil Worker, Devil Warrior, Devil Capitain (des Kreegans), Cleric of Baa, Venimous Spider et des Giant Spider. En **I** c'est l'entrée du temple. Dans la pièce à vous trouvez des armoires piégées avec de l'or et quelques objets, et un baril avec un liquide. En **b** plusieurs barils et une lettre d'un pote bien vieux... En **c** deux coffres pigés. En **d** des barils de liquide. Le Grand Prêtre à tuer pour la quête du *Maître* est en **1**. Ce Temple est remis à zéro tous les deux ans.

**The Titans' Stronghold**



Plan du Donjon

En **I** vous s'avez l'entrée. Titan, Storm Titan, Blood Titan, Dragon Bleu, Dragon Vert et Dragon Rouge bref c'est de la baston très haut niveau. Prévoir le ramasse miette pour ce qui va rester de votre équipe. En plus de donjon est très grand, donc pas mal de monde. Les coffres en **a**, **b**, **c**, **d**, **f**, **g** et **h** sont piégés, mais contiennent de très belles choses et surtout beaucoup d'or. Le coffre en **1** contient l'Arc de Perfection pour la quête de promotion de *Maître Archer* et de *Sniper*. Le coffre est piégé, mais est vide tant que vous n'avez pas reçu la quête. Ce Donjon est remis à zéro tous les deux ans.

**Astuce** : Si vous n'avez pas reçu de quête pour aller là dedans. Lancer un sort d'invisibilité et allez chercher les trésors dans les coffres. Attention il faut avoir un niveau 34 (8 en Maître + 10 de bonus) environ en désamorçage pour ouvrir les coffres sans se prendre les mégas dégâts, mais ça vaut vraiment la peine. J'ai trouvé des objets absolument fantastiques. Ceci est bien sûr aussi valable si vous avez reçu la quête.

## Quêtes

### Warrior Mage (Promotion)

- Proposé par : *Steagal Snick* (village, tente **16**)  
 Description : Saboter l'ascenseur dans la *Red Dwarf Mines* dans *The Bracada Desert*.  
 Ou aller : Dans *The Bracada Desert* en **1** vous avez la mine, l'ascenseur est en **1**.  
 Gain : 7500gp, 75 points de réputation et 15'000XP.

### Sniper (Promotion Ombre)

- Proposé par : *Steagal Snick* (village, tente **16**)  
 Description : Peut uniquement être faite si vous décidez de prendre le côté obscur de la force. Retrouvez l'Arc de Perfection dans *the Titans' Stronghold* à Avlee  
 Ou aller : Allez dans *the Titans' Stronghold* en **1** vous trouvez l'Arc dans le coffre.  
 Gain : 200 points de réputation et 80'000XP pour le promu et 40'000 pour les autres. Vous avez un super Arc.