

Barrow Downs

La Région (10)



carte du territoire

Région pas très accueillante. Vous y trouvez des Shades (Fantômes), Spectres, Gogling, Gog, Magog et des Gargoyle de Pierre et de Marbre. Par terre, vous trouvez plein d'ingrédients pour vos potions, de tant à autre des jolis petits tas d'or ou des objets divers. Ce n'est pas un coin très sympathique, mais faisable avec des personnages très faibles et des arcs. Cette Région est remise à zéro après six mois.

Les Voyages

- A pied vers l'Est : 7 jours jusqu'à *Harmondale*.
- A pied vers le Nord : 5 jours jusqu'à *Harmondale*.
- A pied vers l'Ouest : 5 jours jusqu'à *The Bracada Desert*.
- A pied vers le Sud : 7 jours jusqu'à *The Bracada Desert*.

La Région



Plan de la Région

Les Fontaines et Puits

- I. +25 points de résistance au Feu, temporaire.

Les Maisons

1 **Maison**

Description : *Arvin Benecloud* achète du sable pour 3000gp et vend des caisses de bouteille de verre pour 2000gp.

Habité par : *Licia Rivenrock* et *Arvin Benecloud*

2 **Taverne – Miner's Only**

Description : On peut y d'acquérir la compétence du vol, du Désamorçage et de la Perception. Vous pouvez aussi jouer au jeu de l'AcroMage. 1800 gp si vous gagnez.

Habité par : *Aaron le Tavernier*

Information : Le nombre maximum de rations de nourriture achetable est 18.

Quête: *Champion AcroMage*

Ouverture : 5am – 2pm

3 **Maison (sud)**

Description : Juste discuter.

Habité par : *Kelly Garnet*

Maison (nord)

- Description : Juste discuter.
 Habité par : *Jasper Fissure*
- 4 **L'Obélisque #10**
 Inscription : *ivg_wnh_*
- 5 **Altar**
 Description : Chacun des personnages peut si faire "Bénir". Donne +10 points de Force et d'Endurance permanente.
- 6 **Maison**
 Description : Juste discuter.
 Habité par : *Dallia Sparks*
- 7 **Maison**
 Description : Juste discuter.
 Habité par : *Amethyst Gemstone*
- 8 **Maison**
 Description : Juste discuter.
 Habité par : *Felspar Toolmen*

Les Donjons

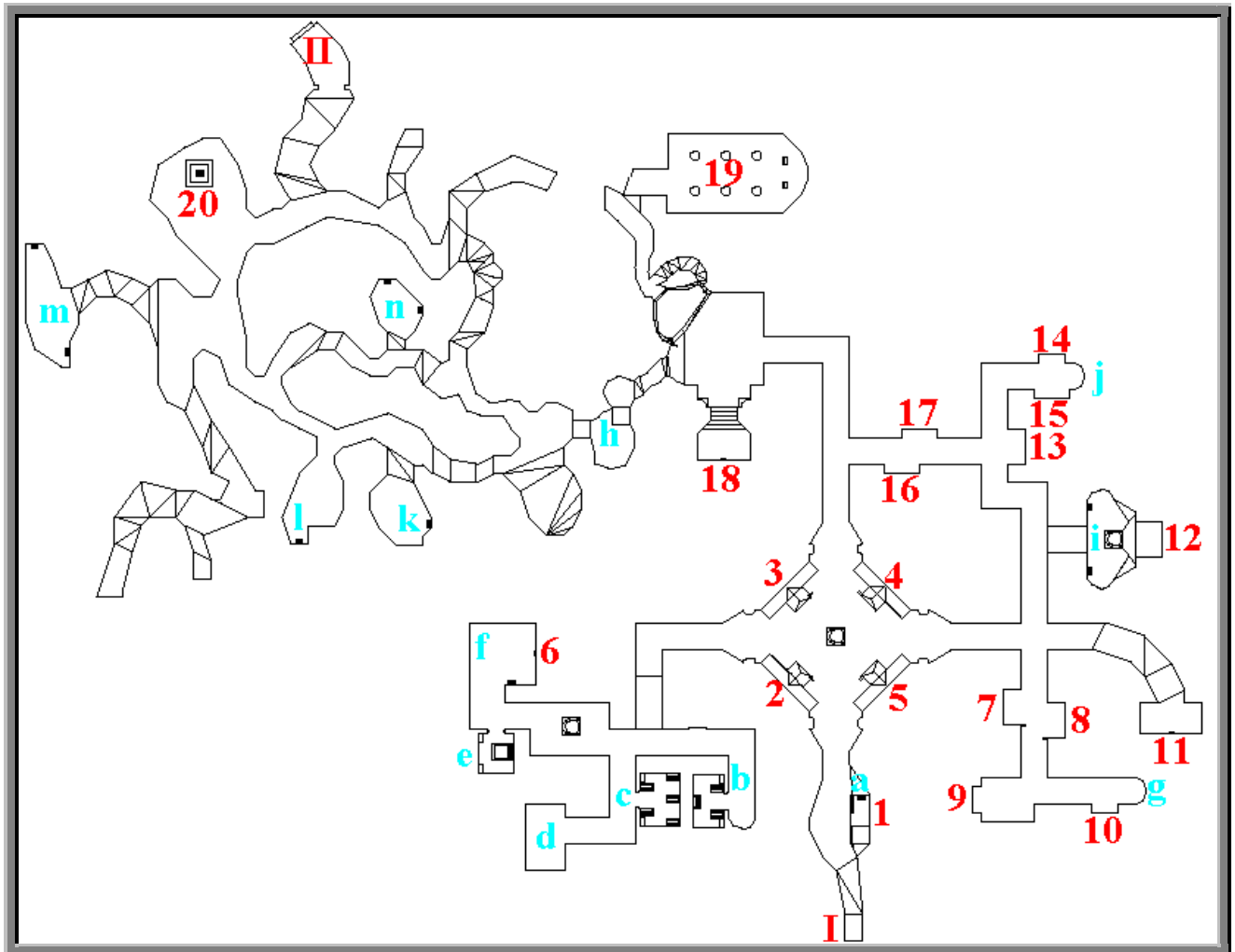
- 1 **Barrow IX**
 Description : C'est ici que vous pourrez initier votre moine.
 Quête: *Initaite, Arch Druid et Lanterne of Light*
- 2 **Barrow X**
 Description : C'est ici que vous pourrez initier votre moine.
 Quête: *Initaite, Arch Druid et Lanterne of Light*
- 3 **The Haunted Mansion**
 Description : Habiter par des Ghost, des Shades et autres trucs super chouette.
 Quête: *Les Peintures et Cavalier*
- 4 **Stone City**
 Description : Entrée de Stone City. Voir plan plus loin.
 Quête: *Rebuild Castle Harmondale et Les Troglodytes*
- 5 **Barrow VII**
 Description : C'est ici que vous pourrez initier votre moine.
 Quête: *Initaite, Arch Druid et Lanterne of Light*

Les Points Intéressants

- a **Coffre**
 Description : C'est un faux coffre qui vous téléporte en **b**. Je vous conseil de pas y toucher si vous n'avez pas purifié le coin **b**.
- b **Coffre**
 Description : Très beau coffre, beaucoup d'or et de très beaux objets. Il a en contre partie un beau piège. Mais attention, il n'est accessible que de puis **a**.
- c **Le Piédestal du Feu**
 Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de protection contre le feu est lancé. Il dure 5 heures.
- d **Le Piédestal du Spiritisme**
 Description : Lorsque l'on touche ce Piédestal le sort de protection contre le Spiritisme est lancé. Il dure 5 heures.
- e **Coffres**
 Description : Deux coffres avec de l'or et des objets simples.
- f **Le Piédestal de jeu (orange) + Coffre**
 Description : Permet de gagner 5 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois.
- g **Coffre**
 Description : Un coffre avec de beaucoup d'or.
- h **Chaudron**
 Description : Si vous buvez du chaudron une de vos résistances aux éléments recevra +2 points

- i **Coffre**
 Description : permanents.
 Un beau coffre piégé, mais avec des choses intéressantes.
 Quête: *Wizard*
- j **Coffre**
 Description : Coffre banal avec une lettre dedans.

Stone City



Plan de Stone City

C'est une ville sous terre, le repère des Nains. Dans la première partie il y a les maisons, puis, dans la partie basse, la mine avec des Troglodytes pour animer la partie. En **I** vous avez la sortie pour Barrow Downs et en **II** la sortie pour Nighon Tunnels. Dans la mine, regardez les murs, de temps à autre il y a des filons de minerais. Cette ville est remise à zéro après deux ans.

Les Maisons

- 1 **Maison**
 Description : Permet de devenir Membre de **La Guilde de la Terre** pour 50gp.
 Habité par : *Feldin Urthsmite*
- 2 **Magasin – The balanced Axe**
 Description : Vous pouvez y apprendre les compétences de la Masse et de la Hache (chez les Nains c'est prévisible).
 Habité par : *Ulther le Forgeron*
 Ouverture : 6am – 6pm

- 3 **Banque – Mineral Wealth**
 Habité par : *Rialt le banquier*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 4 **Taverne – Grogg’s Grog**
 Description : On peut y d’acquérir la compétence du vol, du Désamorçage et de la Perception. Vous pouvez aussi jouer au jeu de l’AcroMage. 2000gp si vous gagnez.
 Habité par : *Grogg le Tavernier*
 Information : Le nombre maximum de rations de nourriture achetable est 20.
 Quête: *Champion AcroMage*
 Ouverture : 5am – 2pm
- 5 **Magasin – The Polished Pauldron**
 Description : Vous pouvez acquérir les compétences des Cottes de Maille, des plaques et du Bouclier.
 Habité par : *Arthur le Armurier*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 6 **Centre d’entraînement – War College**
 Description : Permet d’apprendre les compétences de Armsmaster et de la Musculation.
 Habité par : *Angus l’Instructeur*
 Information Dans ce centre il est possible de monter jusqu’au niveau 100.
 Ouverture : 6am – 6pm
- 7 **Magasin – Potent Potions & Brews**
 Description : Permet d’apprendre les compétences de l’Alchimie et de l’Identification de Monstre.
 Habité par : *Digger l’Alchimiste*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 8 **Magasin – Delicate Thinks**
 Description : Permet d’apprendre les compétences de l’Identification et de la Réparation.
 Habité par : *Dozer le Magicien*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 9 **Maison – Expert Réparation**
 Description : Permet de devenir Expert dans la compétence de la Réparation.
 Habité par : *Balan Gizmo*
- 10 **Maison – Expert Plaques**
 Description : *Critias Burnkindle* vous permet de devenir Expert dans la compétence des Plaques.
 Habité par : *Spark Burnkindle* et *Critias Burnkindle*
 Quête: *Les Troglodytes* est donne par *Spark Burnkindle*.
- 11 **La Guide de la Terre**
 Description : Permet d’apprendre la compétence de l’Apprentissage et de la Magie de la Terre.
 Habité par : *Ariha Maître de la Guilde*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 12 **Salle du Trône**
 Habité par : *Hothfarr IX*
 Ouverture : 6am – 6pm
 Quête: *Rescue Dwarves*
- 13 **Maison – Expert Masse & Musculation**
 Description : *Trip Thorinson* vous permet de devenir Expert dans la compétence de la Musculation et *Aldrin Tamloc* de la Masse.
 Habité par : *Aldrin Tamloc* et *Trip Thorinson*
- 14 **Maison – Maître Hache**
 Description : Permet de devenir Maître dans la compétence de la Hache.
 Habité par : *Dalin Keenedge*
- 15 **Maison – Grand Maître Lance**
 Description : Permet de devenir Grand Maître dans la compétence de la Lance.
 Habité par : *Seline Falconeye*
- 16 **Maison – Expert Terre**
 Description : Permet de devenir Expert dans la magie de la Terre.
 Habité par : *Jasper Welman*

17 **Maison – Expert Marchand**

Description : Permet de devenir Expert dans la compétence du Marchandage.

Habité par : *Jobber Thain*

18 **Le Temple de Stone**

Description : Permet d'acquérir les compétences de Unarmed, Dodging et Marchandage.

Habité par : *Edwin le Guerriseur*

19 **Salle du Trésor**

Description : C'est plein d'or, d'objets et de coffres. Mais vous n'avez pas le droit d'y mettre les pieds sous risque de vous mettre toute la population à dos. Vous pouvez essayer en étant invisible, mais vous ne pourrez pas aller loin car ça grouille de nains.

20 **L'Obélisque #14**

Inscription : ___d___d

Les Points Intéressants

a **Coffre**

Description : Il est piégé, mais contient des objets acceptables.

b **Armoires**

Description : Il est piégé, mais contient des objets acceptables.

c **Armoires**

Description : Il est piégé, mais contient des objets acceptables.

d **Barils**

Description : Des liquides pour faire monter vos caractéristiques.

e **Armoires**

Description : Ils sont piégés, mais contiennent des objets acceptables.

f **Barils + coffre**

Description : Des liquides pour faire monter vos caractéristiques. Le coffre est piégé et ne contient rien.

g **Baril**

Description : Un baril avec un liquide pour faire monter vos caractéristiques.

h **Ascenseurs**

Description : Ascenseurs pour descendre à la mine. Il y a des barils sur le chemin en descendant.

i **Coffres**

Description : Ils sont piégés et vides.

j **Baril**

Description : Un baril avec un liquide pour faire monter vos caractéristiques.

k **Coffre**

Description : Il est piégé et avec un contenu peu intéressant.

l **Coffre**

Description : Il est piégé et avec un contenu peu intéressant.

m **Coffres**

Description : Ils sont piégés et avec un contenu peu intéressant.

n **Coffres**

Description : Ils sont piégés et avec un contenu peu intéressant.

Dwarven Barrow

C'est un labyrinthe composé de plusieurs sections. Chaque section a deux sorties avec un panneau de commande pour indiquer où aller. Il y a trois à quatre sorties possibles suivant la position des interrupteurs. En plus vous êtes obligé de faire Barrow VII, IX et X pour que vous puissiez lire tous les panneaux de commande dans les autres Barrow. Chaque section est remise à zéro après deux ans.

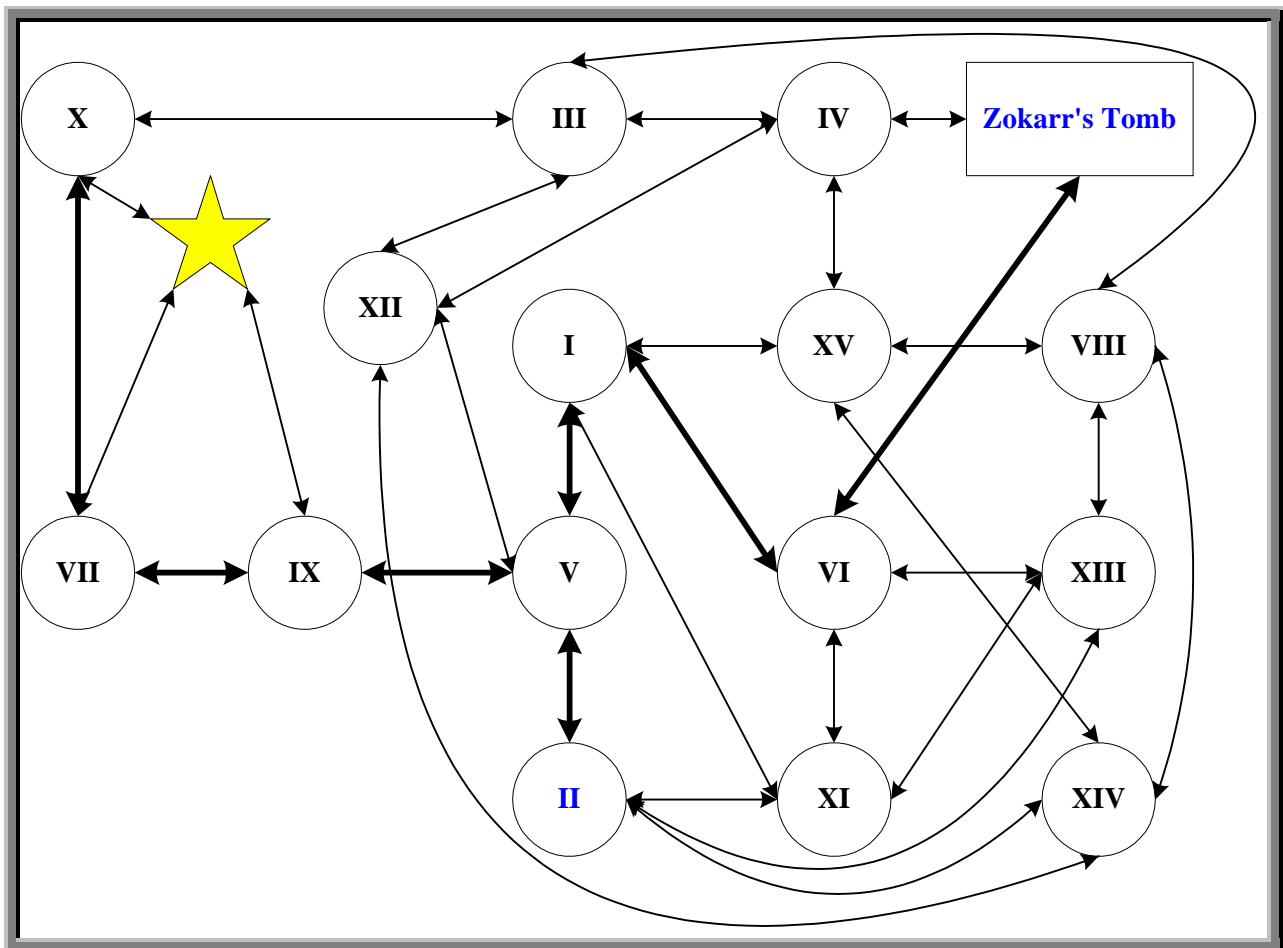
Ex :



Dans ce cas, on se trouve à Barrow IX, le lieu où vous vous trouvez est indiqué au milieu. Si vous choisissez de sortir du labyrinthe vous prendrez la sortie de droite. Si vous prenez la gauche vous pouvez choisir d'aller dans Barrow V ou VII, la direction est indiquée par la position de l'interrupteur. Les interrupteurs se trouvent respectivement à droite et à gauche de ce panneau.

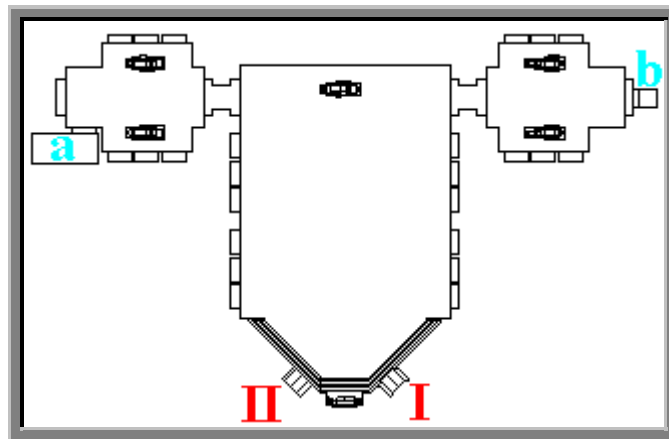
Graphe du Réseau

Vu la complexité du réseau de caverne, j'ai fait un graphe simplifié. Chaque flèche indiquant d'où à où il est possible d'aller. En **gras** j'ai le parcours idéal, le plus simple pour faire aboutir les différentes quêtes. J'ai mis ce parcours comme ça car c'est celui qui m'a posé le moins de résistance. L'étoile jaune c'est la sortie sur la région de *Barrow Downs*. Voir carte de la région pour savoir où vous sortez.



Graphe du réseau

Barrow I



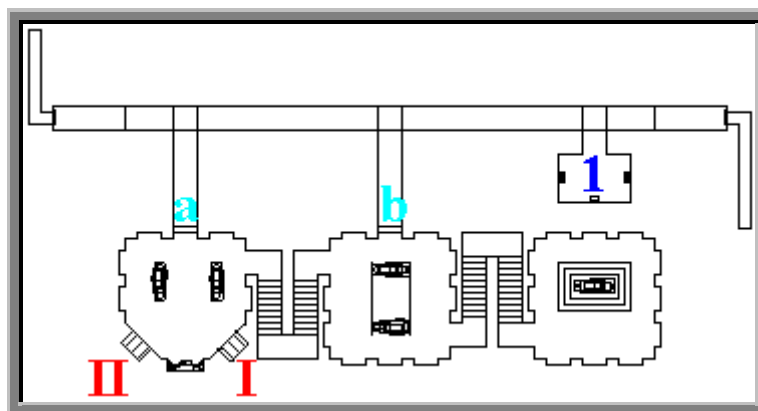
Plan de la section I



Sorties possible

Ici vous trouvez des Wights et des Chauve Souris. En **a** et **b**, il y a des caches. **I** sorties sur Barrow XI et VI, **II** sorties sur Barrow V et XV.

Barrow II



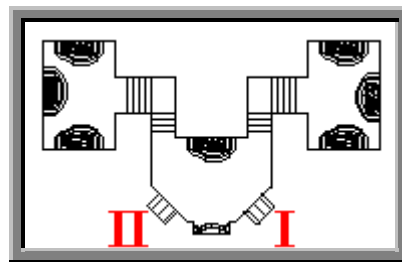
Plan de la section II



Sorties possible

Ici vous trouvez des Waking Deads, Zombies, Rats et des Rotted Corps. En **a** et **b** il y a des portes cachées. En **I** il y a trois coffres piégés, dans l'un d'eux vous trouvez la Lanterne de la quête *Lanterne of Light*. **I** sorties sur Barrow XII et VIII, **II** sorties sur Barrow X et IV.

Barrow III

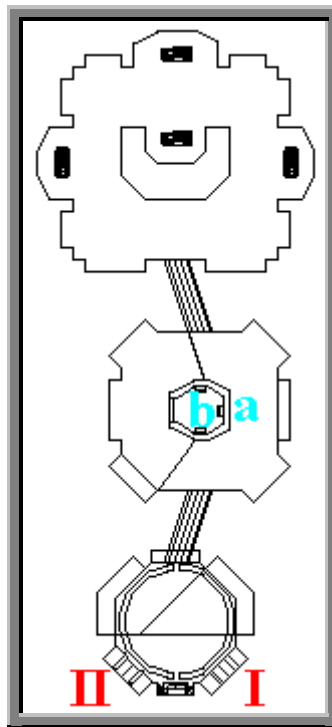


Plan de la section III



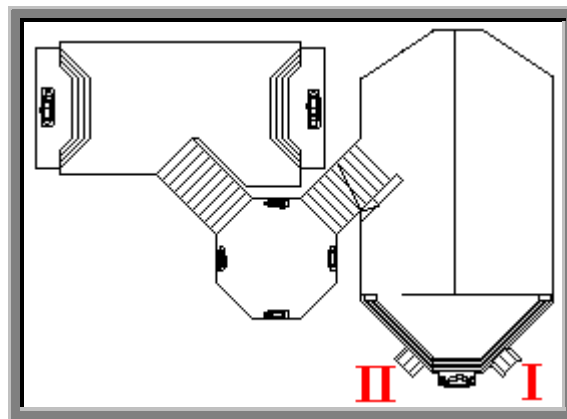
Sorties possible

Ici vous trouvez des Rats, Ghats, Ghoul et des Revenants. **I** sorties sur Barrow XII et VIII, **II** sorties sur Barrow X et IV.

Barrow IV*Plan de la section IV**Sorties possible*

Ici vous trouvez des Chauve Souris et des Skeletons. Le bouton en **a** ouvre la colonne centrale en **b**. Il y a trois coffres piégés, dedans rien de bien passionnant. **I** sorties sur *Zokarr's Tomb* et Barrow VII, **II** sorties sur Barrow XII et III.

Barrow V



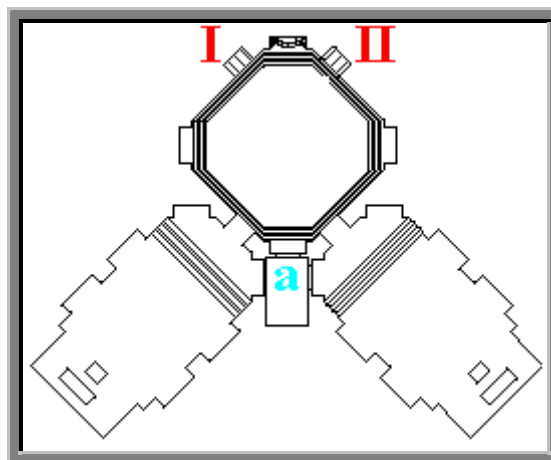
Plan de la section V



Sorties possible

Ici vous trouvez des Rats et des Skeletons. **I** sorties sur Barrow II et I, **II** sorties sur Barrow IX et XII.

Barrow VI



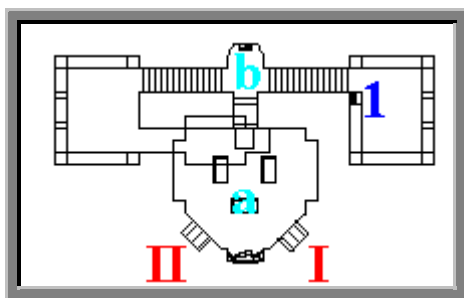
Plan de la section VI



Sorties possible

Ici vous trouvez des Rats et des Wights. En **a**, il y a une pièce secrète. **I** sorties sur Barrow XIII et Zokarr's Tomb, **II** sorties sur Barrow XI et I.

Barrow VII



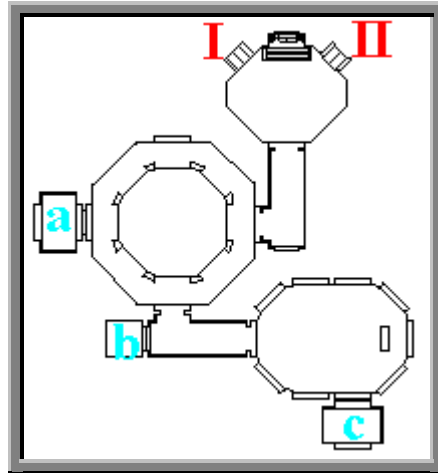
Plan de la section VII



Sorties possible

Ici vous trouvez des Goglines et des rats. Sur une des faces de l'autel en **a**, il y a un bouton qui ouvre une trappe dans le plancher. Cette trappe mène dans la partie arrière de cette section. En **b** il y a un autel qui permet d'ouvrir la porte de communication entre les deux parties. Au fond en **1** vous trouvez un coffre avec la clé qui ouvre le panneau de contrôle. Le coffre est bien sûr piégé et se trouve sur le rebord supérieur. On y monte par un petit ascenseur. **I** sorties sur Barrow XI et X, **II** sortie sur Barrow Downs (extérieur).

Barrow VIII



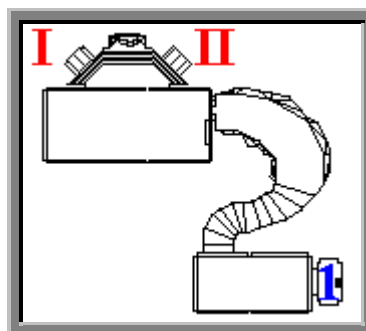
Plan de la section VII



Sorties possible

Ici vous trouvez des Rats et des Wights. En **a**, **b** et **c** se trouvent des caches. **I** sorties sur Barrow XIV et III, **II** sorties sur Barrow XV et XIII.

Barrow IX



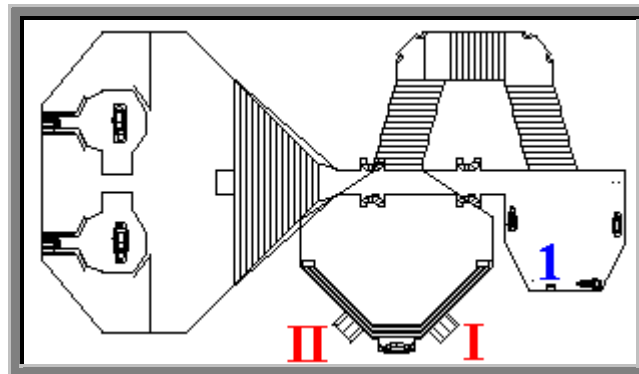
Plan de la section IX



Sorties possible

Ici vous trouvez des Gogins et des Chauve Souris. Derrière la bibliothèque il y a un escalier qui donne sur une nouvelle salle. Au fond en **1** vous trouvez un coffre avec la clé qui ouvre le panneau de contrôle. Le coffre est bien sur piégé, par contre, il y a beaucoup d'or à prendre autour du coffre. **I** sorties sur Barrow V et VII, **II** sortie sur Barrow Downs (extérieur).

Barrow X



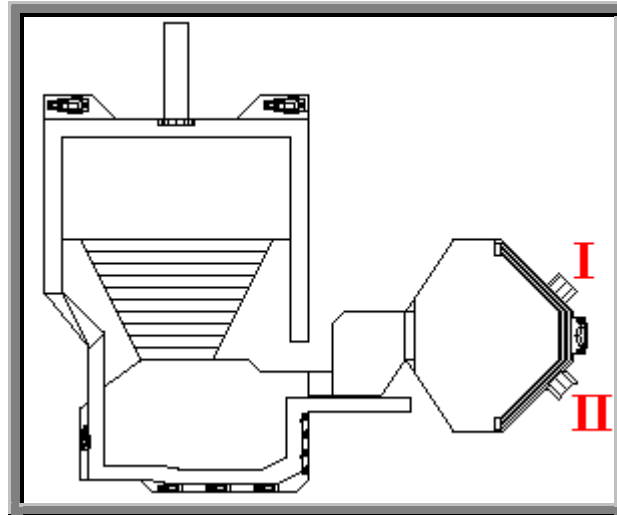
Plan de la section X



Sorties possible

Ici vous trouvez des Gogins, Gog et des Rats. En **I** vous trouverez un coffre piégé avec la clé qui ouvre le panneau de contrôle. **I** sorties sur Barrow VII et III, **II** sortie sur Barrow Downs (extérieur).

Barrow XI



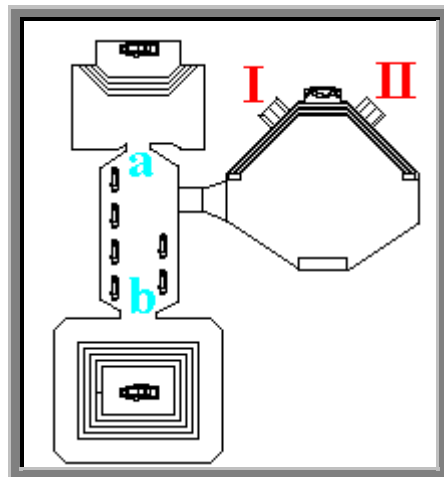
Plan de la section XI



Sorties possible

Ici vous trouvez des Chauve Souris, Zombies, Walking Dead et des Rotted Corps. **I** sorties sur Barrow II et XIII, **II** sorties sur Barrow I et VI.

Barrow XII



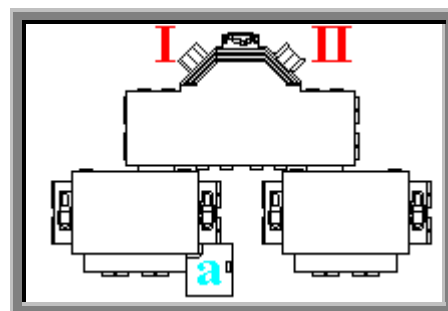
Plan de la section XII



Sorties possible

Ici vous trouvez des Chauve Souris et des Skeletons. La porte **a** s'ouvre lorsque vous cliquez sur la porte **b**, et vise et versa. **I** sorties sur Barrow XIV et IV, **II** sorties sur Barrow V et III.

Barrow XIII



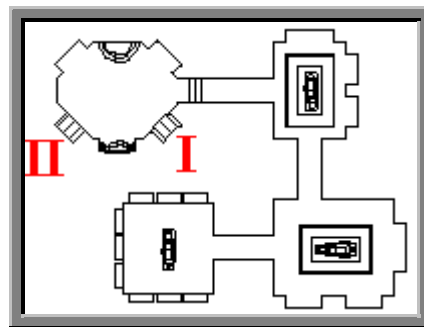
Plan de la section XIII



Sorties possible

Ici vous trouvez des Chauve Souris et des Ghoul. En **a**, il y a une pièce secrète. **I** sorties sur Barrow XI et II, **II** sorties sur Barrow VIII et VI.

Barrow XIV



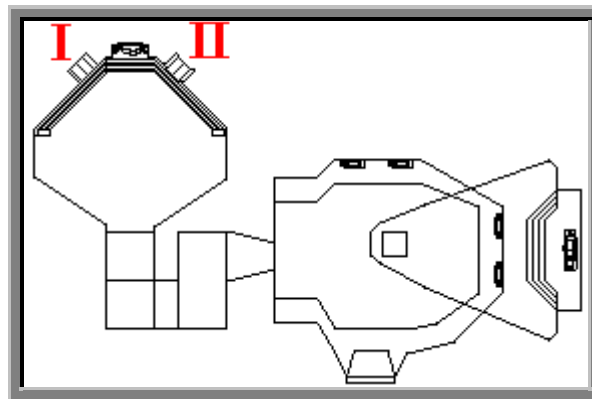
Plan de la section XIV



Sorties possible

Ici vous trouvez des Revenants, Ghast, Ghoul et des Chauve Souris. **I** sorties sur Barrow VIII et XV, **II** sorties sur Barrow II et XII.

Barrow XV



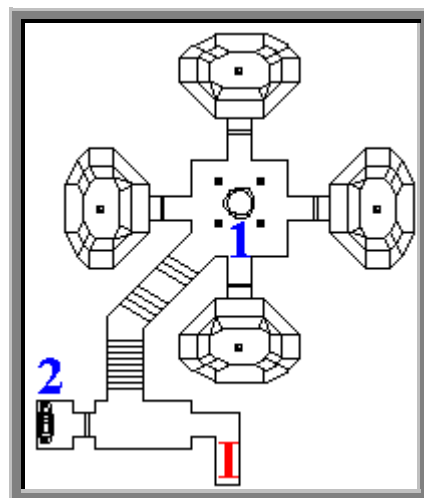
Plan de la section XV



Sorties possible

Ici vous trouvez des Rats et des Rotted Corps. **I** sorties sur Barrow VIII et XIV, **II** sorties sur Barrow IV et I.

Zokarr's Tomb

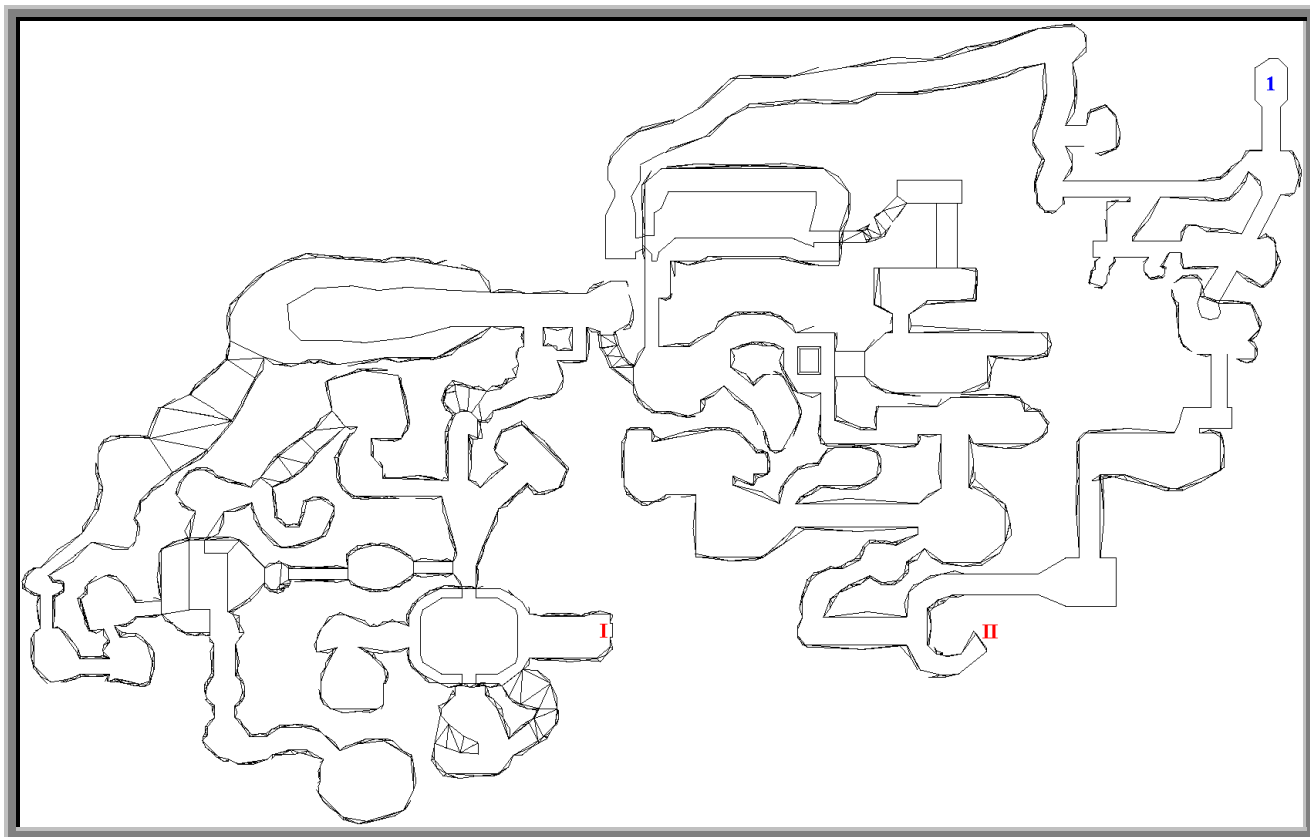


Plan de la Tombe

L'entrée est en **I**. Lorsque vous ressortez vous retombez quelques part dans une des sections de Dwarven Barrow qui permet accéder à ce tombeau. Ici vous trouvez des Ghasts et des Wights. Si vous buvez de la

fontaine en **1** vous serez promu *Moine Initie*, pour autant que vous ailliez reçu la quête. En **2**, déposez le crâne de *Zokarr IV* pour compléter la quête de *Arch Druid*. Cette Tombe est remise à zéro après deux ans.

Nighon Tunnels

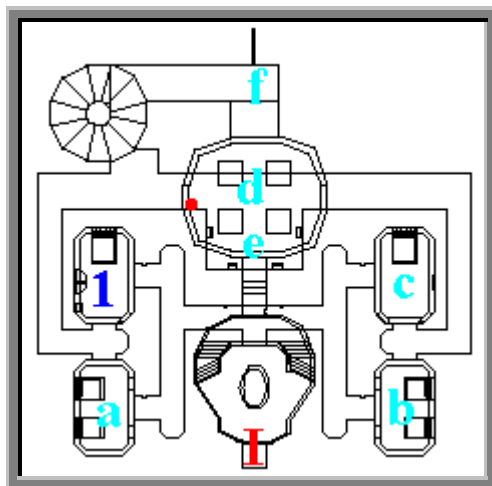


Plan des tunnels

Ce n'est pas un lieu très recommandable pour les débutants. C'est très grand et c'est que de la baston. Vous pouvez vous faire aider par les centaines de nains qui y vivent ou les gentilles demoiselles Warlock contre les méchants Goglines, Gogs et Magogs. Il y a des quantités phénoménales d'or à prendre, de quoi vous faire de très belle réserve de guerre. L'entrée **I** donne sur *Stone City* et l'entrée **II** donne sur *Thunderfist Mountain*, ne pensez même pas passer cette porte si vous n'avez pas des gros personnages ou le sort d'invisibilité, car de l'autre côté il y a deux Minotaures qui guettent les imprudents. En **1** vous trouvez le crâne de *Zokarr IV* avec sa hache à deux mains pour la quête de *Arch Druid*. Ces tunnels sont remis à zéro après deux ans.

Astuce : Avant d'entrer dans le *Thunderfist Mountain*, entrée **II**, lancer un sort d'invisibilité. Car de l'autre côté vous serez directement confronté à des Minotaures.

The Haunted Mansion



Plan du Donjon

Ici habitent des Ghosts, Shades, Wraiths et des Barrow Wight. Ces derniers sont des gros poissons, faite gaffe, sauf si vous avez déjà des gros Bills. En **I** vous avez l'entrée, en **1** accroché au mur vous trouvez une peinture pour la quête *Les Peintures*. Il y a des armoires et des coffres en **1**, **a**, **b**, **c** et **e**, toutes sont piégées évidemment, mais ça vaut la peine d'y jeter un coup d'œil. En **d** il y a une librairie avec plein de parchemins de sort. Enfin, en **f**, il y a une manette qui active un piège devant vous (pan plein dans le mille, petit curieux). Ce manoir est remis à zéro après une année. Pour pouvoir accéder à **f**, il faut pousser le livre dans la bibliothèque vers le point **rouge**.

Quêtes

Les Troglodytes

- Proposé par : : *Spark burnkindle* (stone city, maison **10**)
 Description : Tuez tous les Troglodytes qui hantent la mine de *Stone City*.
 Ou aller : Descendre dans la mine est faire le vide. Pour descendre prendre l'ascenseur en **h** à Stone City.
 Gain : 5'000XP, 2'500gp et 20 points de réputation.

Rescue Dwarves

- Proposé par : : *Hothfarr IX* (stone city, maison **12**)
 Description : Sauvez ses hommes dans la sa mine *Red Dwarf Mine* dans la région de *The Bracada Desert* avec la fiole que vous donne le Roi.
 Ou aller : Allez dans la mine en **1** dans *The Bracada Desert* et sauvez tout le monde. Il y a 7 nains à sauver. Mais je n'ai pas trouvé Blanche Neige ou elle s'est transformée en Médusa.
 Gain : Permet de se faire aider pour la quête *Reduild Castle Harmondale*. 5'000gp, 13'500XP et 50 points réputation. Permet enfin de faire des contacts avec les autres châteaux.