

# The Bracada Desert

## *La Région (5)*



*carte du territoire*

C'est une région sans vrai village. Il y a une myriade de tours dispersées sur tout le territoire. Ici vous trouvez des Griffins, Hunting Griffins et Royal Griffins. Il y a aussi d'autres monstres mais ils sont temporairement non hostiles, ils le deviennent si vous passé du côté obscur de la force. Cette région est remise à zéro après deux ans.

**Astuce :** penser à utiliser les téléporteurs pour vous déplacer dans la région. Et spécialement pour atteindre les tours sur les butes. Elles ne sont généralement pas accessible par des moyens terrestre ordinaires. Ici le sort de vol est très intéressant.

**Astuce :** Les centaines de Golems qui vivent ici ne sont pas hostiles, pour autant que vous ne leurs faites rien. Vous ne pourrez pas les utiliser contre les Griffins. Ils ne s'attaquent pas mutuellement.

## *Les Voyages*

- A pied vers le Nord : 5 jours jusqu'à *Erathia*.
- A pied vers l'Est : 5 jours jusqu'à The *Barrow Downs*.

- Par calèche : 3 jours jusqu'à *Erathia* (Lundi, Mercredi, Vendredi, Dimanche).
- Par calèche : 5 jours jusqu'à *Harmondale* (Mardi, Samedi).
- En bateau : 4 jours jusqu'à *Tatalia* (Lundi, Mercredi, Vendredi)
- En bateau : 6 jours jusqu'à *Erathia* (Dimanche).
- En bateau : 6 jours jusqu'à *The Tularean Forest* (Samedi)

## Le Région



Plan de la Région

Dans cette vous trouvez une énorme quantité de téléporteurs, qui vous balade d'un coin à l'autre. J'ai recensé les paires en **magenta**. Les téléporteurs **z** vous ramènent toujours sur le point **magenta**. Le téléporteur **h** est totalement aléatoire et vous envoie n'importe où sur la carte.

### Les Fontaines et Puits

- I. +25 points d'Intelligence et de Personnalité, temporaire.
- II. Permet de faire des vœux. Protéger vous avec le sort de Protection contre la magie puis donnez vous a cœur joie. Chaque vœux coûte 100gp. A plusieurs effet variable mais pas très puissant.

### Les Maisons

#### 1 Transport – Enchantress

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

Habité par: *Adric le Capitaine*

- Ouverture : 6am – 6pm
- 2 **Maison – Expert Lumière & Maître Méditation**  
 Description : *Ethan Lightsworm* vous permet de devenir Expert dans la Magie de la Lumière. *Tessa Greensward* vous permet de devenir Maître dans la compétence de la Méditation.  
 Habité par: *Ethan Lightsworm* et *Tessa Greensward*
- 3 **Maison – Expert Musculation**  
 Description : Permet de devenir Expert dans la compétence de la Musculation.  
 Habité par: *Kelli Hollyfield*
- 4 **Maison – Promotion**  
 Habité par: *Lysander Sweet*  
 Quête: *Ranger Lord*
- 5 **Maison – Promotion**  
 Habité par: *Leda Rowan*  
 Quête: *Champion*
- 6 **Maison – Expert Dodging & Expert Unarmed**  
 Description : *Spyder* vous permet de devenir Expert dans la compétence du Dodging. *Puddle Stone* vous permet de devenir Expert dans la compétence de Unarmed.  
 Habité par: *Spyder* et *Puddle Stone*
- 7 **Maison – Expert Alchimie**  
 Description : *Bryce Watershed* vous permet de devenir Expert dans la compétence de l’Alchimie. *Janet Thomas* vous permet de devenir Membre de **La Guilde de l’Eau** pour 50gp.  
 Habité par: *Bryce Watershed* et *Janet Thomas*
- 8 **Maison – Grand Maître Plaques**  
 Description : Permet de devenir Grand Maître dans la compétence des Plaques.  
 Habité par: *Brand the Maker*
- 9 **Maison – Grand Maître Marchandage**  
 Description : Permet de devenir Grand Maître dans la compétence du Marchandage. Cette maison ne peut-être atteinte qu’en volant.  
 Habité par: *Brighma the Frugal*
- 10 **Transport – Crystal Caravans**  
 Description : C’est d’ici que vous pouvez partir en calèche vers d’autre région.  
 Habité par: *Erwin le Palefrenier*  
 Information : Il y a 3 des fers a cheval a prendre, chacun donnant +2 points de développement.  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 11 **Maison – Grand Maître Air**  
 Description : Permet de devenir Grand Maître dans la Magie de l’Air. Cette maison ne peut-être atteinte qu’en volant.  
 Habité par: *Gayle*
- 12 **Temple – Temple of Light**  
 Description : Permet d’acquérir les compétences de Unarmed, Dodging et Marchandage.  
 Habité par: *Reginald le Guérisseur*  
 Ouverture : 1am – 12pm
- 13 **Maison**  
 Description : Vous pouvez leurs faire la discussions.  
 Habité par: *Gary Zimm* et *Mattic Bowes*  
 Quête: *Seasons’Stole*
- 14 **Maison – Expert Dague & Expert Arc**  
 Description : *Smiling Jack* vous permet de devenir Expert dans la compétence de la Dague. *Wil Rudyman* vous permet de devenir Expert dans la compétence de l’Arc.  
 Habité par: *Smiling Jack* et *Wil Rudyman*
- 15 **Téléporteur pour Céleste**  
 Description : Vous permet de rejoindre Céleste. N’est accessible qu’après la quête du Juge.
- 16 **Maison – Maître Identification**  
 Description : Permet de devenir Maître dans la compétence de L’Identification.  
 Habité par: *Samuel Benson*
- 17 **L’Obélisque #5**

- Inscription : ts\_rehmu
- 18 **Maison**  
 Description : Vous pouvez lui faire la discussions.  
 Habité par: *Alashandra Reese*
- 19 **La Guilde de l'Eau**  
 Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Apprentissage et de la magie de l'Eau. Possibilité d'acheter des livres de sort niveau Maître.  
 Habité par: *Lund Maître de la Guilde*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 20 **La Guilde de la Lumière**  
 Description : Permet d'acquérir la compétence de la magie de la Lumière. Possibilité d'acheter des livres de sort niveau Expert.  
 Habité par: *Lews Maître de la Guilde*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 21 **Altar**  
 Description : Vous pouvez y priez... Mettes la statuette de l'Ange sur cette Altar.  
 Quête: *Les Statuettes*
- 22 **Taverne – Familiar Place**  
 Description : On peut y d'acquérir la compétence du vole, du Désamorçage et de la Perception. Vous pouvez aussi jouer au jeu AcroMage. 1400 gp pour le gagnant.  
 Habité par: *Bismor le Tavernier*  
 Quête: *AcroMage, Le Juge*  
 Information : Le nombre maximum de rations de nourriture achetable est 14.  
 Ouverture : 5am – 2pm
- 23 **Magasin – Edmond's Ampules**  
 Description : On peut y d'acquérir la compétence de l'Alchimie et de l'Identification des Monstres.  
 Habité par: *Admond l'Alchimiste*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 24 **Magasin – Artifacts & Antiquities**  
 Description : On peut y d'acquérir la compétence de l'Identification et de la Réparation.  
 Habité par: *Admond le Magicien*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 25 **Maison – Maître Bâton**  
 Description : Permet de devenir Maître dans la compétence du Bâton.  
 Habité par: *Samuel Benson*
- 26 **Maison – Expert Apprentissage**  
 Description : Permet de devenir Expert dans la compétence de l'Apprentissage.  
 Habité par: *Issac Applebee*
- 27 **The School of Sorcery – Promotion**  
 Description : Voire plan... Vous pouvez devenir membre de la bibliothèque, 5000gp/6mois c'est cher payez mais ça peu valoir la peine.  
 Quête: *Wizard et Archmage*

### Les Donjons

- 1 **The Red Dwarf Mines**  
 Description : Ce lieu est hanté par le spectre de Médusa. Ici c'est que de la magie et pas du tout.  
 Quête: *Rescue Dwarves et Warrior Mage.*

### Les Points Intéressants

- a **Caisse**  
 Description : Elle est piégée, mais contient des choses intéressante, dont la mauvaise tête du Golem  
 Quête: *Wizard*
- b **Caisse**  
 Description : Elle est piégée, mais contient des choses intéressante, dont l'autre tête de Golem  
 Quête: *Wizard*

c **Le Piédestal de la Terre**

Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de la protection contre la Terre est lancé. Il dure 5 heures.

d **Le Piédestal du Bouclier**

Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort du Bouclier est lancé. Il dure 6 heures.

e **Caisses**

Description : Elles ne sont pas piégées et ne contiennent pas grand chose d'intéressant.

f **Caisse**

Description : Elle n'est pas piégée et ne contiennent pas grand chose d'intéressant.

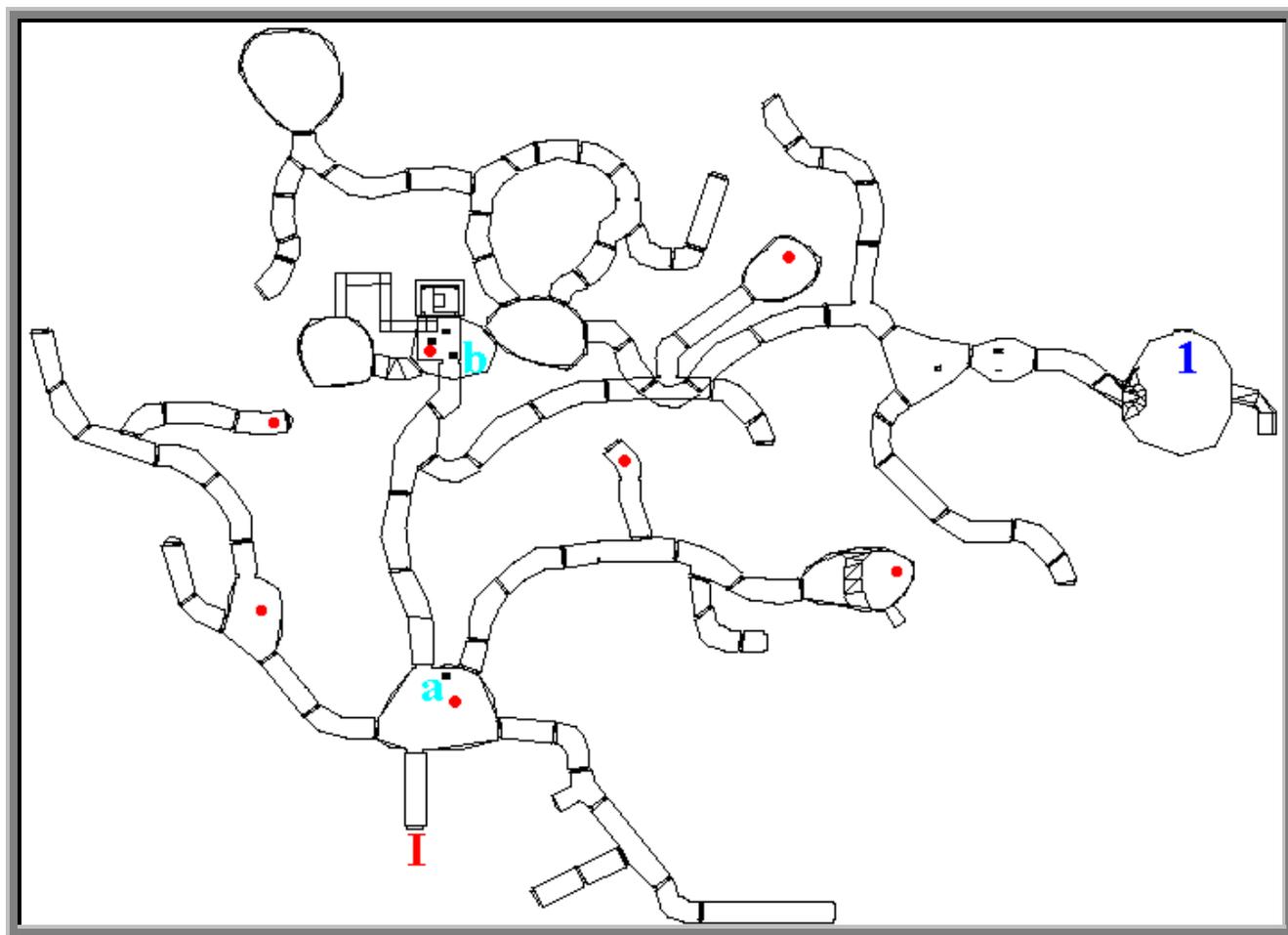
g **Caisse**

Description : Elle n'est pas piégée.

h **Le Piédestal de Jeu (orange)**

Description : Permet de gagner 5 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois.

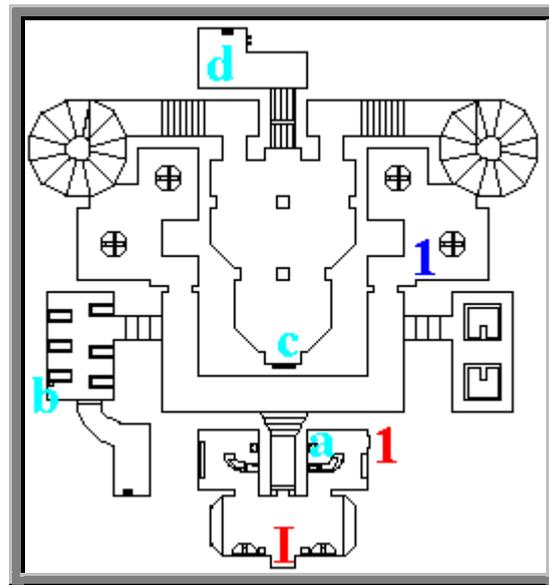
### *The Red Dwarf Mines*



*Plan de la mine*

En **I** c'est l'entrée de la cave. Vous y rencontrerez des Emerald Ooze, Sapphire Ooze, Bloodstone Ooze, Médusa,. Bref pour le premier niveau seul la magie peut venir à bout des Oozes. Dans le deuxième niveau seul la loi du bâton et des coups de poings permettra de venir à bout des Médusas, c'est une sacrée baston. Regardez les parois de la mine, ils y a des filons. Bref les nains a sauver sont marqués d'un point **rouge** et sont tous au premier niveau. Le mécanisme à saboter pour la quête de promotion est en **1**. Enfin en **a** et **b** vous trouvez des chariots de mineurs avec du matos. Cette mine est remise à zéro après deux ans.

## The School of Sorcery



Plan de l'Ecole

Dans l'école vous trouvez des Sorciers, Wizards, Golem, etc... N'allez pas dans les lieux qui ne vous sont pas autorisés car sinon vous aurez toute l'école sur le dos, ce sont des adeptes de la magie de la Lumière. L'entrée est en **I**. En **1** vous trouvez *Thomas Grey* qui vous permet de faire votre promotion. En **a** dans l'armoire du comptoir se trouve le bouton qui ouvre la porte centrale de l'école. En **b** il y a un bouton juste au sol qui couvre la porte sur la pièce cachée, il y a une caisse piégée. Une fois activé le bouton en **c** vous avez accès à **d**, là se trouvent des barils de liquides, une caisse piégée et deux boutons. Cette école est remise à zéro après deux ans. Le parchemin avec la clé (*The Wave Scroll*) pour la quête du *Ninja* se trouve en **1**.

## Quêtes

### Ranger Lord (Promotion Lumière)

- Proposé par : *Lysander Sweet* (maison **4**)  
 Description : Cette quête n'est possible que si vous suivez le chemin de la lumière. Retrouver the Heart of the Wood et le ramener à The Oldest Tree à *The Tularean Forest*.  
 Ou aller : The Heart of the Wood se trouve dans le coffre en **1** dans The Mercenary Guild à *Tatalia* (plan région **3**). The Oldest Tree se trouve en **d** dans la région de *The Tularean Forest*.  
 Gain : 20 points de réputation et 5'000XP lorsque vous rendez le cœur à l'arbre. 160 points de réputation et 80'000XP pour le promu et 40'000XP pour les autres lorsque vous recevrez votre promotion.

### Champion (Promotion Lumière)

- Proposé par : *Leda Rowan* (maison **5**)  
 Description : Cette quête n'est possible que si vous suivez le chemin de la lumière. Gagner 5 victoires dans l'Arène en mode Knight.  
 Ou aller : Pour aller à l'Arène, utilisez le transport à cheval un dimanche à *Harmondale*. Faites le 5 week-end de suite puis revenez voir Mr. *Leda Rowan*. Faites cette quête avec de gros bras ce n'est pas de la tarte. J'avais des personnages de niveau 30, ils n'ont même pas eu le temps de bouger le petit doigt que j'en avais déjà deux de morts, bon j'ai fait le teste en mode Lord alors resté en mode Knight.  
 Gain : 160 points de réputation et 80'000XP pour le promu et 40'000XP pour les autres.

### Wizzard (Promotion)

- Proposé par : *Thomas Grey* (maison **27**)  
 Description : Rassembler les six morceaux du golem et reconstruire le golem.  
 Ou aller : La bonne tête se trouve dans le coffre **a** à *The Bracada Desert* (ne pas prendre la tête dans le coffre **b**) , le torse dans le coffre **i** à *Barrow Downs*, le bras droit dans le coffre **b** à *Tatalia*, le bras gauche dans un coffre à cote de l'obélisque en **5** sur la carte de la région d'*Avlee*, la jambe droite dans le coffre **g** et enfin la jambe gauche dans le coffre **d** à *Deyja*.  
 Gain : Permet de grader à Archimage ou Lich, 75 points de réputation et 30'000XP. Vous avez un super Golem à votre service, il fera le chien de garde dans votre château à la première occasion ou vous y mettrez à nouveau les pieds.

### Archimage (Promotion Lumière)

- Proposé par : *Thomas Grey* (maison **27**)  
 Description : Cette quête n'est possible que pour les personnes qui suivent le chemin de la Lumière. Faudra retrouver le livre de magie de la lumière, Intervention Divine, qui se trouve à *The Pit* dans *The Breeding Zone*.  
 Ou aller : *The Breeding Zone* est en **X** à *The Pit*. Le livre se trouve en **1** dans le donjon.  
 Gain : 10'000gp, 200 points de réputation et 80'000XP pour le promu et 40'000XP pour les autres.

### Seasons'Stole (Lumière)

- Proposé par : *Gary Zimm* (maison **13**)  
 Description : Retrouvez *the Seasons'Stole* dans *The Hall of the Pit*.  
 Ou aller : Allez dans the *Hall of the Pit* à *Deyja*. L'objet se trouve dans la caisse en **1**.  
 Gain : 10'000gp, 30 points de réputation et 7'500XP.