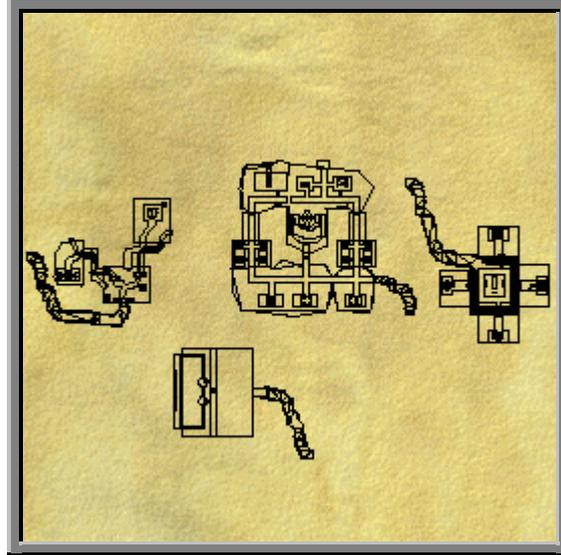


# The Pit

## *La Région (7)*



*carte du territoire*

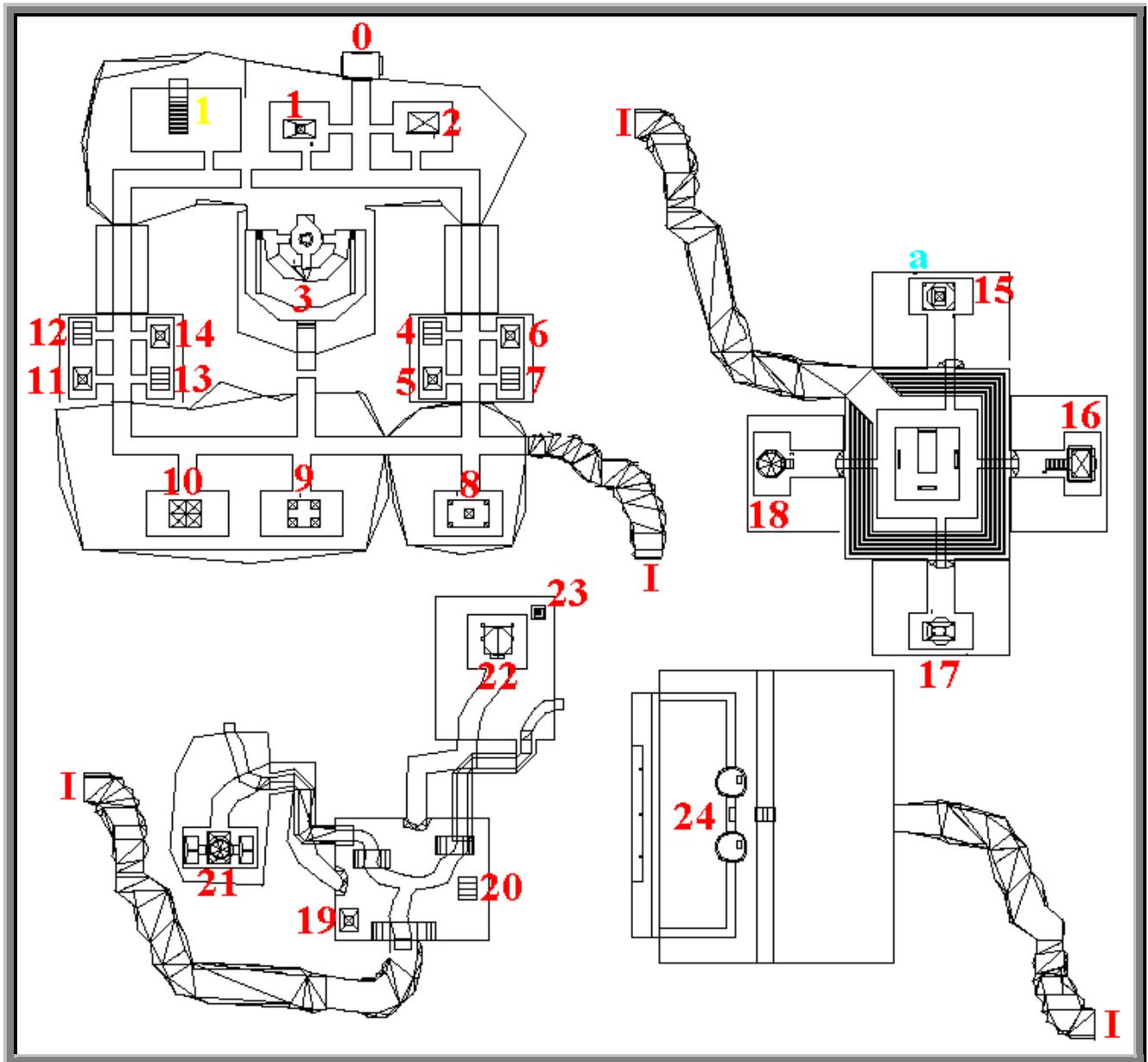
Bienvenu en enfer. Cette ville est construite sous terre est c'est rempli de lave. L'Enfer quoi. Faites attention car si vous faites un mauvais pas vous tomber dans the la lave et ca fait mal. Ici il y a plein de gardien qui surveille les lieux. Si vous avez choisit le chemin de l'Ombre c'est bon, ils ne vous ferons rein, dans l'autre cas... Les gardiens sont des Lich, King Lich, Power Lich, Nécromancer, Speaker of the Dead, Queens of the Dead, Minion Vampire, Vampire et des Elder Vampire. Cette ville est remise à zéro après deux ans.

Des votre arrivée dans la ville et que vous êtes de coté de l'ombre, allez voir *Archiduc Ironfist* dans son château en **24**. La salle du trône se trouve en **1**.

## *Les Voyages*

Il est impossible de quitter la ville via un autre chemin que la porte principale en **0**. Vous pouvez aussi utiliser la magie pour vous téléporté dans une autre région.

**La Ville**



Carte de la ville

La ville est constituée de 4 parties reliées par des téléporteurs. En **I** vous trouvez les téléporteurs qui permettent de passer d'une zone à l'autre.

**Les Maisons**

**0 Porte**

Description : Permet de sortir de la ville par un moyen terrestre.

**1 Magasin – Blades of Spite**

Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Épée, du Bâton, de la Dague, de la Hache et de l'Arc.

Habité par : *Spite le Forgeron*

Ouverture : 6pm – 6am

**2 Magasin – Shields of Malice**

Description : Permet d'apprendre la compétence du Cuir, des Cottes de Mailles, des Plaques et du Bouclier.

Habité par : *Malice l'Armurier*

- Ouverture : 6pm – 6am
- 3 **Taverne – The Vampyre Lounge**  
 Description : On peut y d’acquérir la compétence du vol, du Désamorçage et de la Perception. Vous Jouer au jeu AcroMage. Si vous gagner vous recevez 3000gp.  
 Habité par : *Paul le Tavernier*  
 Quête: *Champion AcroMage*  
 Information : Le nombre maximum de rations de nourriture achetable est 30.  
 Ouverture : 2pm – 5am
- 4 **Maison**  
 Description : Permet de devenir membre de la **Guilde de la Terre** pour 50gp.  
 Habité par : *Therese Umberpool*
- 5 **Maison**  
 Description : Vous permet de devenir un Ninja.  
 Habité par : *Stephan Sand*  
 Quête: *Ninja*
- 6 **Maison**  
 Description :  
 Habité par :
- 7 **Maison – Maître Ombre**  
 Description : *Halfgild Wynac* vous permet de devenir un Lich. *Seth Darkenmore* vous permet de devenir Maître dans la magie de l’Ombre.  
 Habité par : *Halfgild Wynac* et *Seth Darkenmore*  
 Quête: *Lich*
- 8 **Banque – Frozen Assets**  
 Description : Vous pouvez y déposer votre fric que vous avez si durement gagné. Il n’y a pas d’intérêt sur les comptes.  
 Habité par : *Greed le Banquier*  
 Ouverture : 6pm – 6am
- 9 **Centre d’entraînement – Perditiion’s Flame**  
 Description : Permet d’acquérir la compétence de la Musculation et du "Armsmaster".  
 Habité par : *Kahn l’Instructeur*  
 Information : Dans ce centre il est possible de monter jusqu’au niveau 200.  
 Ouverture : 6pm – 6am
- 10 **Maison**  
 Description :  
 Habité par :
- 11 **Maison – Expert Armes Antiques**  
 Description : Vous pouvez parler à *Dark Shade*, il n’est accessible que si vous avez fait la quête de *Breeding Zone*.  
 Habité par : *Dark Shade*  
 Quête: *Clanker’s Laboratory*
- 12 **Maison**  
 Description : Petite maison habite par un gentil garçon. Voire plan. Vous pouvez parler à *Tolberi*, il n’est accessible que si vous avez fait la quête de *Breeding Zone*.  
 Habité par : *Tolberi*  
 Quête: *Tolberi* et *Robert The Wise*
- 13 **Maison – Maître Armes Antiques**  
 Description : Vous pouvez parler à *Maximus*, il n’est accessible que si vous avez fait la quête de *Breeding Zone*.  
 Habité par : *Maximus*  
 Quête: *Soul Jars*
- 14 **Maison**  
 Description : Vous pouvez parler à *Kastor*, il n’est accessible que si vous avez fait la quête de *Breeding Zone*.  
 Habité par : *Kastor*  
 Quête: *Altar*

15 **Magasin – Eldritch Influences**

Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Identification et de la Réparation.

Habité par : *No'mead le Magicien*

Ouverture : 6pm – 6am

16 **La Guilde de la Terre**

Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Apprentissage et devenir débutant dans la Magie de la Terre. Possibilité d'acheter des livres sorts.

Habité par : *Beld Maître de la Guilde*

Ouverture : 6pm – 6am

17 **La Guilde de l'Ombre**

Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Apprentissage et devenir débutant dans la Magie de l'Ombre. Possibilité d'acheter des livres sorts.

Habité par : *Anguish Maître de la Guilde*

Ouverture : 6pm – 6am

18 **Magasin – Infernal Temptations**

Description : L'épicier du coin. Permet d'acquérir la compétence de l'Alchimie et de l'Identification de Monstres.

Habité par : *Nogard l'Alchimiste*

Ouverture : 6pm – 6am

19 **Maison**

Description : ?

Habité par : ?

20 **Maison**

Description : ?

Habité par : ?

21 **Hall of Dawn**

Description : Permet d'avoir les contrats de chasseur de prime. Chaque mois une nouvelle chasse est proposée.

Habité par : *Crowley The Clerc*

Ouverture : 6pm – 6am

Quête: *Bounty Hunter*

22 **Temple – Temple of Dark**

Description : Permet de se faire soigner pour quelques sous. Permet d'acquérir la compétence Unarmed, du Dodging et du Marchant. Permet de rentrer dans le Temple of Light.

Habité par : *Zevah the Healer*

Quête: *Altar*

Ouverture : 1am – 12pm

23 **L'Obélisque #7**

Inscription : *srhtfnut*

24 **Château de Gloaming – Grand Maître Ombre & Grand Maître Armes Antiques**

Description : Voir plus loin pour le plan.

Habité par : *Archibald Ironfist et Kastor.*

Quête: *The Pit*

Ouverture : 6pm – 6am

**Les Donjons**

1 **The Breeding Zone**

Description : La ca devient très chaud, prenez une crème à bronzer.

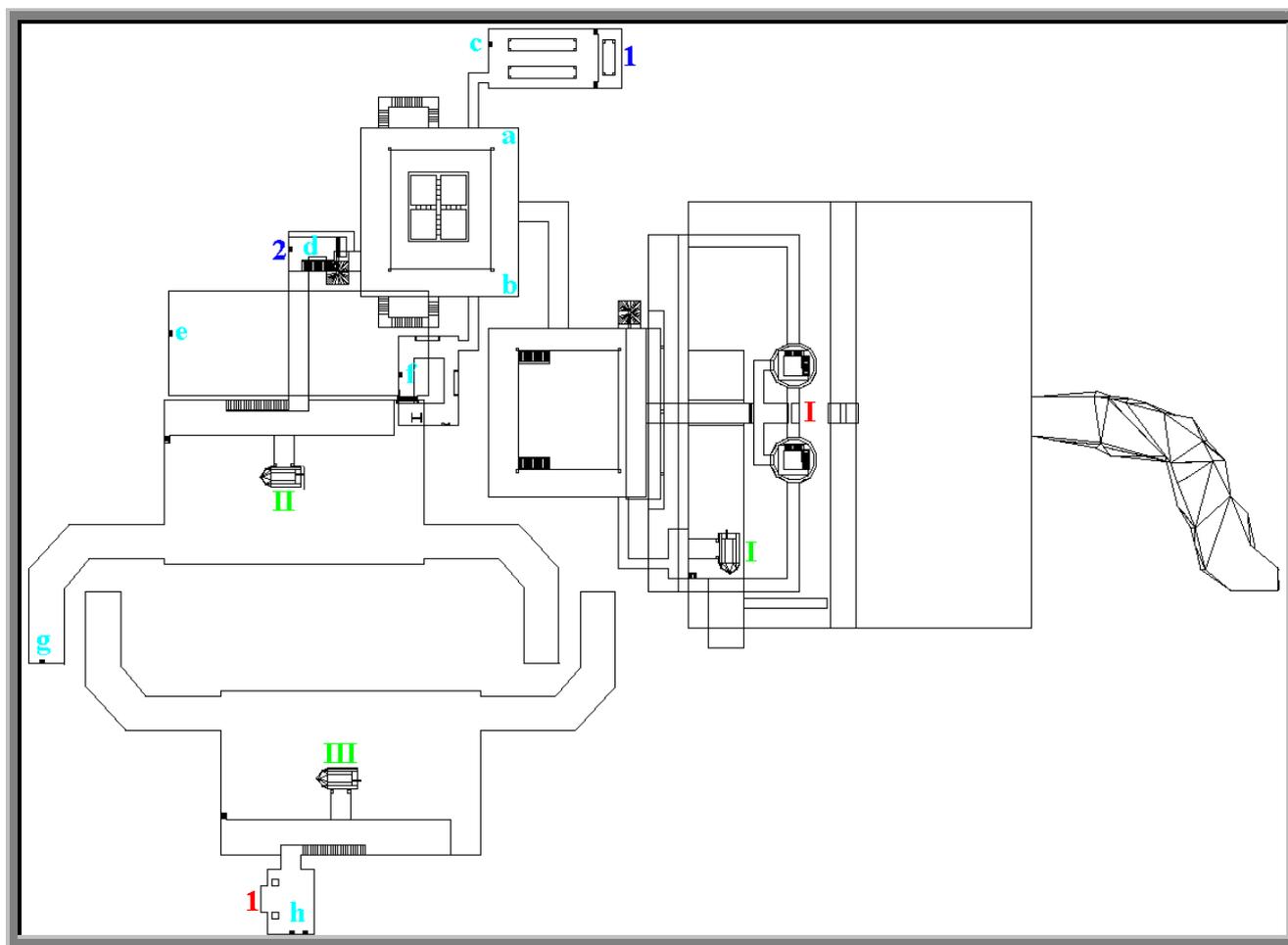
Quête: *Archmage et The Breeding Zone*

**Les Points Intéressants**

a **Caisse**

Description : Elle n'est pas piégée, mais entoure de lave, elle et bien protégée.

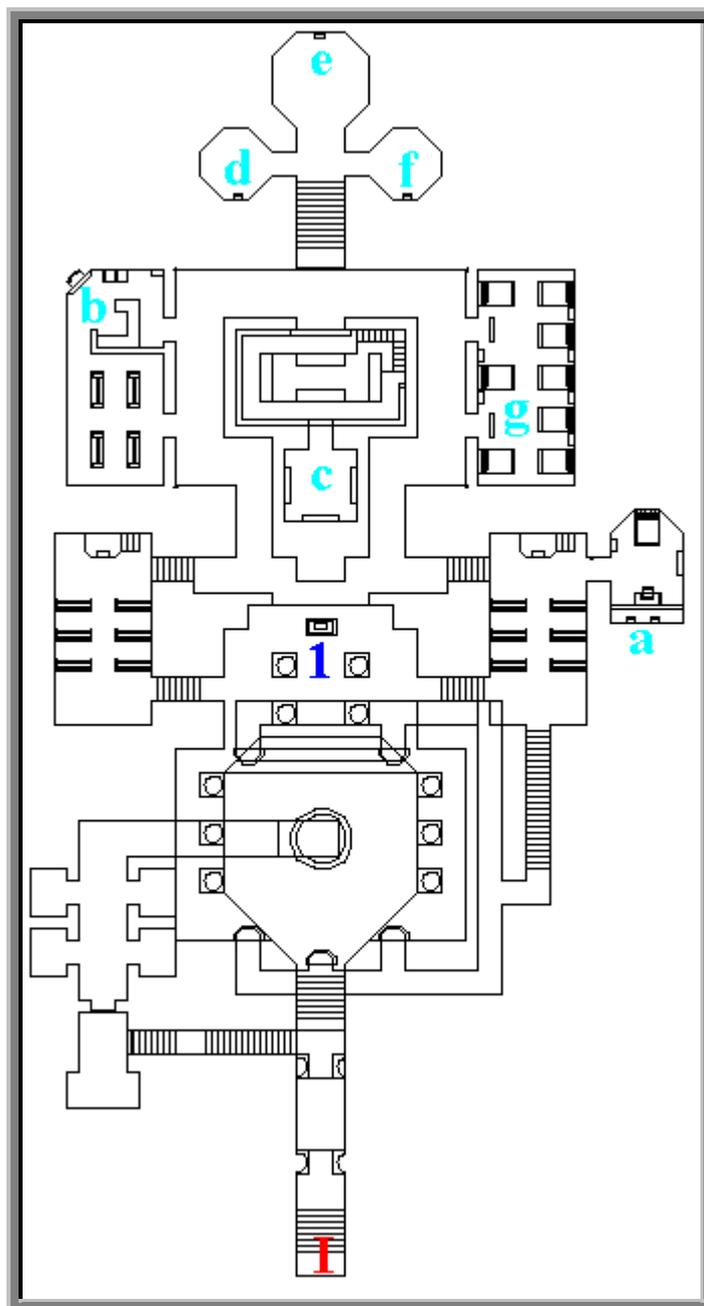
## Castle Gloaming



Plan du Château

Pas de quartier pour les adeptes de la lumière, va falloir vous battre, pour les autres c'est bon. Les gardiens des lieux ont des Gardes, Nécromancers, Speakers of the Dead, Queens of the Dead, Lichs, King Lichs, Power Lichs, Shades, Ghosts, Hobgoblins, Minion Vampires, Vampires et des Elder Vampires. En **I** vous avez l'entrée. La salle du trône se trouve en **1**. En **I**, **II** et **III** vous avez des bateaux qui vous emmène d'un point a l'autre (**I**→**II**→**III**→**I**). En **a** et **b** vous avez des barils de liquides. En **c** un coffre piégé. **d** vous donne droit à deux barils de liquides et un coffre piégé. Le coffre en **e** est accessible par télépathie (l'autre solution est à oublier, c'est trop chaud), en plus il est piégé, mais il en vaut la peine. Le coffre **f** contient beaucoup d'or, mais il faut en payer le prix avec un piège. Le coffre **g** est vide, difficile d'accès et piégé (plus tard il contient des combinaisons de plongées). Enfin en **h** vous avez deux coffres piégés vides (plus tard ils contiennent des combinaisons de plongées). Le château est remis à zéro après une année. En **1** vous trouvez la tapisserie pour la quête de *la Tapisserie (Malwick)*. En **2** vous avez les Souls Jars pour l'ad viseur de Céleste.

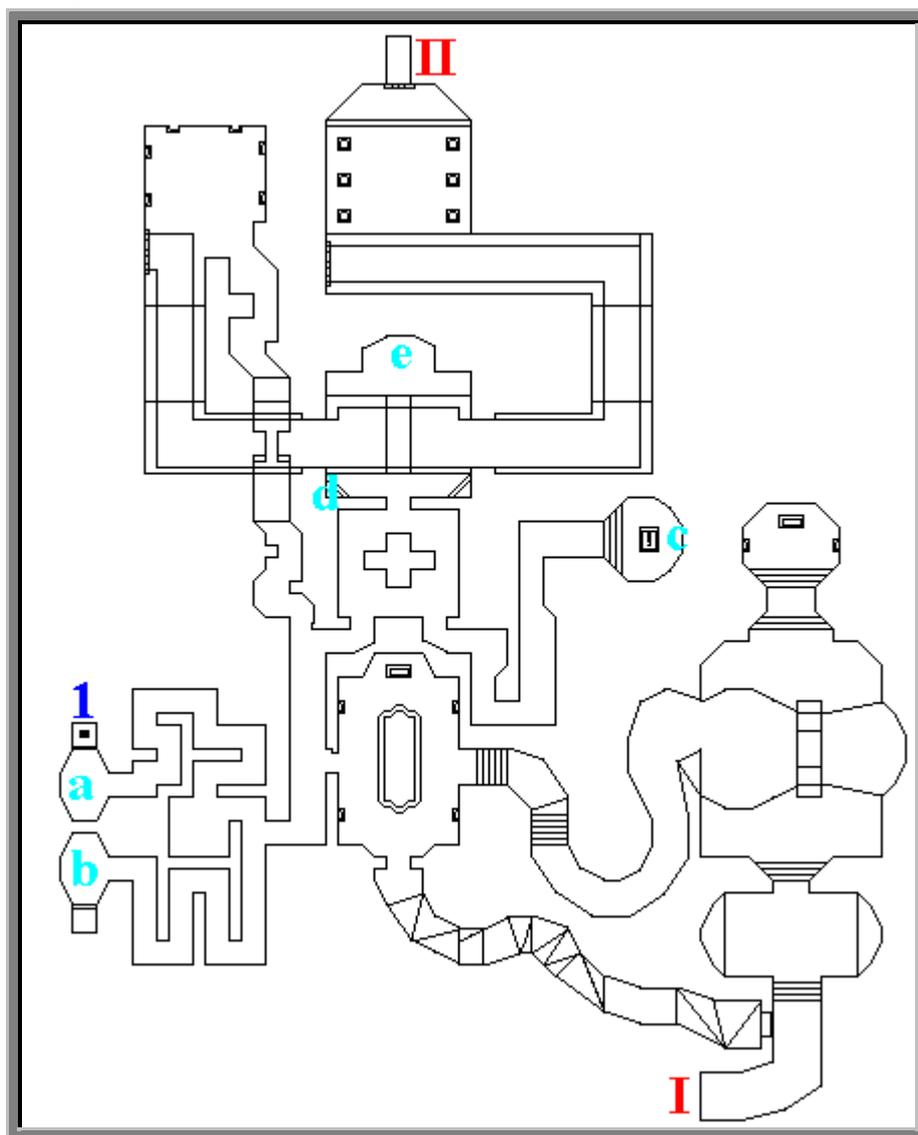
*The Temple of Dark*



*Plan du Temple*

Ici, à nouveau, si vous avez choisit le chemin de la Lumière il faudra vous battre pour avoir votre croûte. L'entrée est en **I**. Les gardiens qui déambulent ici sont des Minion Vampires, Vampires, Elder Vampires, Acolyte of the Moon, Cleric of the Moon et Priest of the Moon. Ils vous attaquent uniquement si vous êtes un gentil. En **a**, derrière le mur vous avez deux coffres piégés, vous avez aussi une armoire pleine d'or et une bibliothèque avec un parchemin de sort. En **b** vous avez une petite cuisine avec des barils de liquides et un feu de camps. En **c** une bibliothèque avec des parchemins de sorts. En **d**, **e** et **f** vous avez des barils de liquides et des coffres piégés. Dans les dortoirs en **g** vous avez les armoires des vampires, elles sont piégées mais ca vaut la peine d'y jeter un coup d'œil. Au pied de l'autel en **1**, derrière, il y a une zone sur laquelle vous devez presser pour que vous ayez accès a un coffre avec le morceau d'Altar. Le Temple est remis à zéro après deux ans.

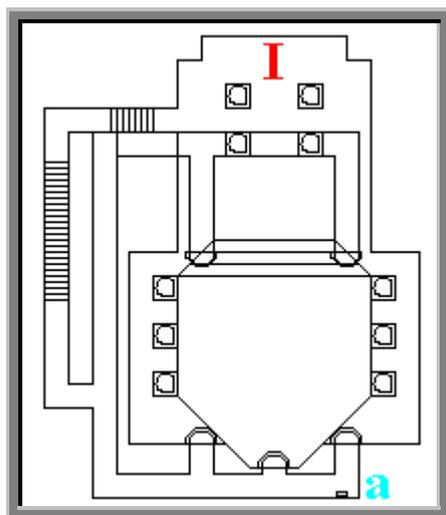
**Astuce :** Ne vous attardez pas ici, seul l'Altar et la pièce **g** sont intéressants. Si vous voulez vraiment bastonnez allez-y, je ne vous retiens pas.

*The Breeding Zone**Plan du Donjon*

Vous trouvez des Waren of Fire, Guardian of Flame, Fire Elemental, Behemoth, Young Behemoth, Ancient Behemoth, Goglin, Gog et Magog pour vous tenir compagnie. L'entrée est en **I**. La sortie est en **II**. Vous pouvez aussi ressortir par **I**. En **a** et **b** vous avez des boutons permettant d'ouvrir les deux caches. Dans l'une de cache, en **1**, se trouve un coffre piégé avec le livre d'Intervention divine pour la quête de l'Archmage. En **c** vous avez trois boutons vous permettant de faire baisser les murs pour aller en **d**. Buvez dans la fontaine en **d** pour actionner le pont permettant d'atteindre **e**. Le bouton **e** ouvre la porte pour sortir par la porte de derrière **II**. Ce donjon est remis à zéro chaque fois que vous ressortez de là.

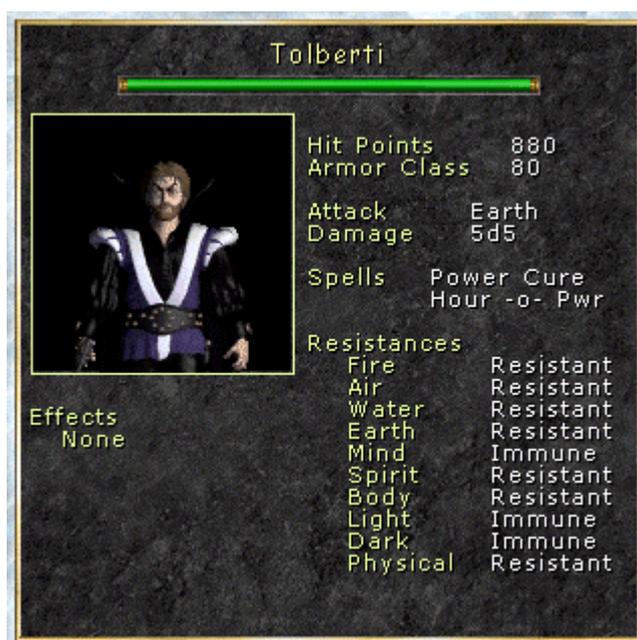
**Astuce** : Dès que vous avez ouvert le coffre en **1**, emparez-vous du livre car sinon il disparaît.

### Maison de Tolberi



Plan de la maison

En **I** vous avez l'entrée, et en **a** un coffre avec quelques parchemins de sort utiles si vous voulez le combattre. Si vous voulez savoir à qui ressemble le gros boss. Bien voici *Tolberi*. Son sort de guérison est très puissant. En plus monsieur est équipé d'une arme spéciale. Un blaster avec possibilité de vous éradiquer. Ca fait mal et il est très dur à tuer.



Tolberi

**Astuce :** Si vous ne vous sentez pas d'attaque pour tuer ce Monsieur, vous avez la possibilité de lui voler son cube. Tout ce qui importe pour terminer la quête de *Tolberi* c'est d'avoir le cube. Je vous conseil d'être Grand Maître vole et de sauvez avant de passé à l'acte. Il est aussi évident que vous êtes invisible pour cette action, sinon cela n'a pas de sens. Ce n'est pas facile alors sauvez et recommencer si nécessaire. Si vous continuez vous pouvez aussi avoir son blaster.

**Astuce :** Si vous tuez *Tolberi* vous aurez en plus droit à son blaster. Bien que vous ne sachiez pas l'utilisé.

## Quêtes

### Lich (Promotion Ombre)

- Proposé par : *Halfgild Wynac* (maison **7**)  
 Description : Retrouver les *Lich Jars* dans *The Wall of Mist* à *Céleste*.  
 Ou aller : Les Jars se trouvent en **4** dans la section principale de *The Wall of Mist*.  
 Gain : 80'000XP pour le promu et 40'000XP pour les autres et 160 points de réputation.

### Ninja (Promotion Ombre)

- Proposé par : *Stephan Sand* (maison **5**)  
 Description : Déchiffrer le message codé avec la clé trouvé dans l'école de magie à *Bracada*, puis allez sur la Tombe du maître au sur d'*Erathia*.  
 Ou aller : La clé se trouve en **1** dans l'école des Sorciers à *The Bracada Desert*. Le mode de décryptage se trouve en **1** dans votre château et le parchemin décrivant l'emplacement se trouve en **2** dans votre château. La tombe se trouve en **4** dans la région d'*Erathia*. Pour plus de détails sur cette quête voir le fichier des *Astuces*.  
 Gain : 80'000XP pour le promu et 40'000Xp pour les autres et 160 points de réputation.

### Breeding Pit (Ombre)

- Proposé par : *Archibald Ironfist* (château de *Gloaming* **24**, salle du trône **1**)  
 Description : Rentrer dans *The Breeding Pit* et en ressortir vivant.  
 Ou aller : *The Breeding Pit* se trouve dans la première zone de *The Pit*.  
 Gain : 50'000XP et 200 points de réputation. Vous avez accès à la magie de l'ombre.

### Clanker's Laboratory (Ombre)

- Proposé par : *Dark Shade* (maison **11**)  
 Description : Cette quête n'est accessible que pour les gros méchant. Détruire la protection magique dans le laboratoire de Clanker.  
 Ou aller : Le laboratoire se trouve en **2** dans la région de *The Tularean Forest*. Pour détruire la protection magique. C'est dans la salle **1**.  
 Gain : 50'000XP et 200 points de réputation.

### Soul Jars (Ombre)

- Proposé par : *Maximus* (maison **13**)  
 Description : Cette quête n'est accessible que pour les gros méchants. Retrouver la caisse de *Soul Jars* dans le château des Warlock.  
 Ou aller : Allez à *Mount Nighon* dans le château des Warlock (*Thunderfist Mountain*). La caisse se trouve en **1**.  
 Gain : 50'000XP et 200 points de réputation.

### Altar (Ombre)

- Proposé par : *Kastor* (maison **14**)  
 Description : Cette quête n'est accessible que pour les méchants. Retrouvez la clé (morceau d'Altar) dans le *Temple de la Lumière* et le *Temple de l'Ombre*.  
 Ou aller : La clé dans le *Temple de la Lumière* à *Céleste* se trouve en **1**. Celle dans le *Temple de l'Ombre* à *The Pit* se trouve en **1**.  
 Gain : Vous avez pleinement accès au Temple de l'Ombre. 50'000XP et 200 points de réputation.

### Robert The Wise (Ombre)

- Proposé par : *Tolberi* (maison **12**)  
 Description : Assassiner *Robert the Wise* dans sa maison à *Céleste* et lui prendre son cube.  
 Ou aller : La maison se trouve en **22** à *Céleste*. Faites votre office...

Gain : 250'000XP et 1000 points de réputation.

### Xenofex (Ombre)

Proposé par : *Kastor* (château de *Gloaming 24*, salle du trône **1**)

Description : Seulement si vous êtes d'accord avec Dark Vader. Allez dans the *Colony Zod* dans *The Land of the Giants* et supprimer le problème *Xenofex*.

Ou aller : Allez dans la *Colony Zod*. *Xenofex* se trouve dans sa chambre en **1**. Vous devez libérer *Roland Ironfist* avant.

Gain : 50'000gp, 500'000XP et 2000 points de réputation. Permet d'avoir la quête *Final Task*.

### Final Task (Ombre)

Proposé par : *Kastor* (château de *Gloaming 24*, salle du trône **1**)

Description : Seulement si vous êtes un vilain. Prendre les combinaisons de plongée dans les coffres à l'entrée de la salle du trône. Allez à *Avlee*, pour plonger sur *The Lincoln* et ramener le Cristal.

Ou aller : Allez à *Avlee* et plongez dans la mer à Ouest de la région. Vous devez mettre les combinaisons de plongée avant d'aller dans l'eau. Pour les mettre enlevez l'équipement que portent vos personnages, vous êtes par contre autorisé à porter des Blaster. Une fois dans le vaisseau en **1** dans la région de *Shoals*. Remettre votre équipement standard. Le Cristal se trouve en **1**.

Gain : Vous avez le droit de jouer à Might and Magic VIII.