

Ravenshore



Monstres Dark Elf Warrior* (Dark Elf Warrior, Dark Elf Defender et Dark Elf Crusader), Centaures (Centaure, et), Loups (Dire Wolf Yearling, Dire Wolf et Pack Leader)

Quêtes *Champion Acromage, La Lettre de Dadeross, Obélisques et Bounty Hunter*

Statistiques Mise à zéro : 2 ans, pièges : 1, trésors : 1, Rencontre : 10% {0%, 50%, 50%}.

Bienvenu dans l'une des places fortes des Elfes noirs (avec un * ne vous attaquent pas). Ravenshore est la capitale de Jadame. Cette ville concentre toutes les facilités d'une ville digne d'Erathia. Au centre de la ville vous avez le fameux cristal du gros méchant. Le cristal est immanquable avec son rose pétant !

Astuce : Les loups vous donnent des pelages que vous pouvez revendre pour un bon prix (250gp). Prévoyez assez de place dans votre inventaire ou faites la navette régulièrement jusqu'en ville pour les revendre chez *Maddigan the Tracker* dans la maison **45**.

Astuce : J'ai réussi assez facilement à tuer les centaures en courant tout le temps et en tapant dessus avec mes armes de mêlées. Courir permet d'éviter leurs tirs à distance. Ils n'attaquent qu'avec des arcs de feu. Les arcs sont uniquement efficaces lorsque ces bêtes sont arrêtées. Hors, manque de bol, elles courent beaucoup.

Astuce : Allez boire à la fontaine **I** en ville pour activez la région pour le sort du Town Portal.

Quitter la région

En Bateau

Nom : The Dauntless, Localisation : Dans le port en **1**, Coût : 100gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
--	<i>Dagger</i>	--	<i>Dagger</i>	--	--	<i>Regna</i>
--	5 jours	--	5 jours	--	--	8 jours

Regna est accessible uniquement si vous y avez déjà mis les pieds.

Nom : Wind, Localisation : Dans le port en **60**, Coût : 500gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
<i>Ravage</i>	--	<i>Shadowspire</i>	--	<i>Ravage</i>	--	--
4 jours	--	6 jours	--	4 jours	--	--

En Calèche

Nom : Guild Caravans, Localisation : en ville en **10**, Coût : 50gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
<i>Alvar</i>	--	--	<i>Shadowspire</i>	--	<i>Alvar</i>	<i>Garrote</i>
2 jours	--	--	2 jours	--	2 jours	L'Arène 2 jours 5 jours

A Pieds

Nord	Est	Sud	Ouest
<i>Alvar</i>	<i>Shadowspire</i>	--	<i>Garrote Gorge</i>
5 jours	5 jours	--	5 jours

La Région



Pour la description et les détails de la ville de Ravenshore (A) voir plus loin dans le document. Tous les **x** représentent des barils, chaque baril contient un liquide qui monte l'une de vos caractéristiques (pour les détails voir *Potions et Liquides*).

Les Habitations & Constructions

1	Oracle	
	Description	Si vous avez perdu quelques chose c'est ici que vous pouvez le récupérer.
	Habitant	Oracle
2	Obélisque #7	
	Description	ethesunsh. Vous trouvez deux barils à côté de l'obélisque.
	Quête	Obélisques

Les Donjons

1	Smuggler's Cove	
	Description	La cave des contrebandiers.
	Quêtes	Blackmail, le Faux Rapport et Irabelle.
2	Chapel of Eep	
	Description	Place sainte pour les servants de Eep.
	Quête	Les Fromages

3	Tomb of Lord Brinne
Description	Comme vous vous en doutez <i>Lord Brinne</i> repose ici :).
Quête	<i>NWC</i>
4	Dire Wolf Den
Description	C'est une grosse tanière.
Quête	<i>The Dire Wolfs</i> et <i>Bone of Doom</i> .

Les Points d'Intérêts

a	Le Piédestal de jeu (orange)
Description	Permet de gagner +5 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois.
b	Caisse + feu de camps
Description	Le feu de camps donne des rations de nourritures. La caisse est bien piégée, mais contient beaucoup d'or et quelques menus objets.
c	Caisse
Description	La caisse est piégée, mais contient de l'or et quelques menus objets.
d	Le Piédestal de la Terre
Description	Lorsque vous le touchez, le sort de protection contre la terre est lancé, durée : 5 heures.
e	Caisses + feu de camps
Description	Le feu de camps donne des rations de nourritures. Trois caisses bien piégées, mais contiennent de l'or et quelques menus objets.
f	Caisse
Description	La caisse est piégée, mais contient de l'or et quelques menus objets.
g	Bouée
Description	Donne 5 points de développement au personnage qui la touche en premier. Le personnage qui touche la bouée doit avoir 20 de chance ou plus.
Coordonnées	X : -4'905, Y : -15'100
h	Caisse
Description	La caisse est piégée, mais contient de l'or et quelques menus objets.
i	Caisse
Description	La caisse est piégée, mais contient de l'or et quelques menus objets.
j	Caisse
Description	Cachée dans un arbre, cette caisse est piégée, mais contient de l'or et quelques objets. Vous y trouvez généralement une bague relique (pas toujours, recharge une partie dans ce cas).
Coordonnées	X : -4'965, Y : 14'065
k	Arbre généreux
Description	Vous donne un regent. Ne marche qu'une seule fois. Vous devez avoir un niveau 3 ou plus dans la compétence Réparation.
Coordonnées	X : 1'965, Y : 4'990
l	Caisse
Description	La caisse est piégée, mais contient de l'or et quelques menus objets.

La Ville de Ravenshore



Tous les **x** représentent des barils, chaque baril contient un liquide qui monte l'une de vos caractéristiques (pour les détails voir *Potions et Liquides*). La ville de Ravenshore étant grande, il est inévitable d'avoir des problèmes avec l'évacuation des déchets (non la voirie n'est pas en grève, nous ne sommes pas à Paris). Vous trouvez un tas d'ordure à tous les emplacements marqués d'un **o**. Faites attention, car vous pouvez être pris pour un clochard à force de mettre votre nez dans les ordures et vous pouvez aussi choper des cochonneries. Enfin en **c** vous avez des fers à cheval. Chaque fer vous donne +2 points de développement.

Les Puits & Fontaines

- I** +200gp si vous n'avez pas d'or.
- II** +25 de force, effet temporaire.
- III** Eau pas très fraîche, elle vous empoisonne.

Les Habitations & Constructions

1	Transport – The Dauntless
Description	Depuis ici vous pouvez aller directement à <i>Dagger Wound Island</i> en 4 jours.
Habitant	<i>Alinor the Captain</i>
Ouverture	6am – 6pm
2	Temple – Sanctum
Description	Faites un don ou faites-vous soigner par le prêtre du coin. Vous pouvez apprendre les compétences du marchandage et régénération pour 500gp. Lorsque vous faites un don, le prêtre vous lance un sort (aléatoire).
Habitant	<i>Maricia the Healer</i>
Ouverture	1am – 12pm
3	Maison – Guild of Bounty Hunters
Information	Ici vous pouvez recevoir des quêtes de chasseur de primes. C'est bien lorsque vous avez besoin d'or.
Habitant	<i>Bryant Conlan</i>
Quête	<i>Bounty Hunter</i>
4	The Adventurer's Inn
Description	Retrouvez ici les héros que vous n'avez pas engagé. Pour savoir qui peut s'y trouver, référez-vous au document sur les <i>PNJ</i> .
5	Maison – Expert Méditation
Description	Vous voulez devenir expert dans compétence de la Méditation? Alors adressez-vous à lui pour 500gp.
Habitant	<i>Alton Putman</i>
6	Maison
Description	Pas grand chose à dire sauf qu'il vous donne une quête.
Habitant	<i>Lathius</i>
Quête	<i>Eclipse</i>
7	Maison
Description	Maison très luxueuse, son habitante ne fait que bavarder.
Habitant	<i>Payge Karrand</i>
8	Maison – Maître Plaques
Description	Pour seulement 3'000gp il vous fait Maître dans la compétence des plaques.
Habitant	<i>Botham</i>
9	Maison
Description	Vous pouvez faire du commerce ici. Pour 6'500gp il vous vend des "Crédit Vouchers" et pour 6'294gp il vous achète du "Silver Dust of the Sea".
Habitant	<i>Neblick</i>
10	Transport – Guild Caravans
Description	Depuis ici vous pouvez aller directement à <i>Shadowspire, Alvar</i> ou <i>Garrote Gorge</i> en 2 jours.
Habitant	<i>Wayland the Stablemaster</i>
Ouverture	6am – 6pm
11	Banque – Steele's Vault
Description	Déposez y votre or en toute sécurité, le gardien des lieux apprécie grandement les objets jaunes, brillants et de forme ronde.
Habitant	<i>Steele the Banker</i>
Ouverture	6am – 6pm
12	Magasin – The Polished Shield
Description	Quelques menues armures à acheter. Vous pouvez apprendre les compétences des Cottes de Mailles et Cuir pour 500gp.
Habitant	<i>Walvis the Armorsmith</i>

Ouverture 6am – 6pm
 Information Renouvellement de la marchandise tous les 14 jours.

13 Maison

Description Achète du cuir de Naga pour 500gp.
 Habitant *Reaver*

14 Maison

Description C'est un héros qui se propose de se joindre à votre équipe. C'est un Troll de niveau 50.
 Habitant *Thorne Understone*

15 Maison – Expert Feu

Description Avec 1'000gp il est agréable de devenir un expert dans la magie du feu.
 Habitant *Taren Tempar*

16 Maison – Maître Dark Elf

Description Ici votre Elf peut devenir Maître dans sa compétence spéciale.
 Habitant *Lanshee Caverhill*

17 Magasin – Apothecary

Description Quelques menus objets à acheter. Vous pouvez apprendre les compétences de l'identification de monstres et de l'alchimie pour 500gp.
 Habitant *Tristan the Alchemist*
 Ouverture 6am – 6pm
 Information Renouvellement de la marchandise tous les 7 jours.

18 Taverne – Kessel's Kantina

Description La taverne du coin, c'est glauque à souhait. Vous pouvez apprendre les compétences du Désamorçage et Perception pour 500gp.
 Information Nourriture : 10, Chambre : 10gp, Acromage : 1'000gp
 Habitant *Kessel the Innkeep*
 Ouverture 5am – 2am
 Quête *Champion Acromage*

19 Centre d'entraînement – Gymnasium

Description Le centre d'entraînement pour faire monter le niveau de votre héros. C'est un centre très limité. Vous pouvez apprendre les compétences de l'Armsmaster et de la Musculation pour 500gp.
 Information Niveau maximum : 10
 Habitant *Yarin the Instructor*
 Ouverture 6am – 6pm

20 Maison

Description Il vous donne quelques explication sur les pirates de Regna.
 Habitant *Ethan Hillsman*

21 Maison

Description C'est un héros qui se propose de se joindre à votre équipe. Il est prêtre de niveau 15.
 Habitant *Maylander*

22 Maison

Description Ici habite la grande prêtresse du jeu Acromage, elle vous propose le concours traditionnel.
 Habitant *Tonk Blueswan*
 Quête *Champion Acromage*

23 Maison – Grand Maître Marchandage

Description Devenez un grand maître en marchandage pour 8'000gp, le prix ne peut pas être marchandé.
 Habitant *Raven Quicktongue*

24 Maison

Description Il vous donne quelques explication sur les contrebandiers et le cristal.
 Habitant *Thomas Laraselle*

25	Maison – Maître Dague
Description	Devenez un maître dans le maniement de la dague pour 5'000gp.
Habitant	<i>Jobber</i>
26	Maison
Description	Il vous donne quelques explications sur les pirates.
Habitant	<i>Karlin Ivers</i>
27	Maison – Expert Lance & Expert Masse
Description	Vous voulez compléter votre formation dans les compétences de la lance et de la masse ? Alors vous êtes à la bonne adresse. Pour 2'000gp vous gardez.
Habitants	<i>Matric Townsaver</i> et <i>Lisha Sourbrow</i>
28	Magasin – Vexation's Hexas (Est, 1^{er} étage)
Description	Vous pouvez-y acheter tous les sorts d'élémentaire jusqu'au niveau expert. Vous pouvez apprendre les compétences d'apprentissage et des magies élémentaires pour 500gp.
Habitant	<i>Vexation the Scribe</i>
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 14 jours.
29	Magasin – Keen Edge
Description	Quelques armes sont à vendre. Vous pouvez y apprendre les compétences de l'épée, de la dague, de la lance et du bâton pour 500gp.
Habitant	<i>Reaver the blacksmith</i>
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 14 jours.
30	Magasin – Needful Things
Description	Il vend du petit matos. Apprenez les compétences de l'Identification et de la réparation.
Habitant	<i>Jed the Magician</i>
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 14 jours.
31	Magasin – Caori's Curios
Description	Elle vend du petit matos. Apprenez la compétence de l'Identification et de la réparation.
Habitant	<i>Caori the Magician</i>
Ouverture	6am – 6pm
32	Maison
Description	Il vous donne quelques explications sur The Vault of Time.
Habitant	<i>Poundlin Deerhunter</i>
33	Maison
Description	Il vous donne quelques explication sur les pirates. <i>Arius</i> est un héros Minotaure qui se joint volontiers à vous. Il est de niveau 5.
Habitant	<i>Gizmo Bertam</i> et <i>Arius</i>
34	Maison
Description	Habitée uniquement après la quête <i>Coulez la flotte de Regna</i> .
Habitants	<i>Queen Catherine</i> et <i>King Roland</i>
35	Maison – Expert Epée
Description	Plus de dextérité dans la compétence de l'épée ne vous fera pas de mal. Pour 2000 vous devenez un expert.
Habitant	<i>Aerie Luodrin</i>
36	Maison
Description	Il vous donne quelques explication sur les pirates.
Habitant	<i>Brigham Kinney</i>

37	Maison
Description	Habitée uniquement après la quête <i>Coulez la flotte de Regna</i> . Xanthor remplace Derrin Delver après que vous avez reçu la quête de Xanthor.
Habitants	<i>Derrin Delver et Xanthor</i>
Quête	<i>Xanthor et Heart Elementals</i>
38	Maison
Description	Cette nécromancienne peut se joindre à vous.
Habitant	<i>Karanya Memoria</i>
39	Merchant House of Alvar
Description	Vous pouvez entrer dans la maison. Cf. plan plus loin.
Quête	<i>La Lettre de Dadeross, Blackmail, Bastian Loudrin, Coulez la flotte de Regna, Xanthor.</i>
40	Maison
Description	Parlez à Elgar pour la quête.
Habitant	<i>Elgar Fellmoon</i>
Quête	<i>La Lettre de Dadeross, Blackmail, Bastian Loudrin, Coulez la flotte de Regna, Xanthor.</i>
41	Maison – Grand Maître Identification Monstres
Description	Après avoir visité cette personne les monstre n’aurons plus de secret pour vous. Tout ça pour 6’000gp.
Habitant	<i>Blacken Stonecleaver</i>
42	Maison – Expert Spiritisme
Description	Pour 1000gp vous êtes un expert dans la magie du Spiritisme.
Habitant	<i>Straton Hawthorne</i>
43	Taverne – The Dancing Ogre
Description	Une autre taverne bien plus chère. Vous pouvez apprendre les compétences du Désamorçage et Perception pour 1’000gp.
Information	Nourriture : 17, Chambre : 28gp, Acromage : 1’700gp
Habitant	<i>Trishia the Innkeep</i>
Ouverture	5am – 2am
Quête	<i>Champion Acromage</i>
44	Maison – Maître Hache (sud)
Description	Pour 5’000gp vous êtes un maître pour couper du bois avec votre hache. Cette maison est d’un mauvais goût.
Habitant	<i>Jasp Hunter</i>
	Maison (nord)
Description	Il vous cause du cristal. Il devient un PNJ après la quête. C’est un prêtre du soleil de niveau 50.
Habitant	<i>Dervish Chevron</i>
Quête	<i>Blazen Stormlance</i>
45	Maison
Description	Elle vous prend des peaux de loups pour 250gp.
Habitant	<i>Maddigan the Tracker</i>
Quête	<i>The Dire Wolfs</i>
46	Maison
Description	Il vous cause des pirates.
Habitant	<i>Dotes</i>
47	Maison – Expert Réparation
Description	Rien de mieux qu’un "do-it yourself" dans un groupe. Avec 500gp vous êtes promu expert.
Habitant	<i>Evandar Lotts</i>
48	Maison – Maître Arc

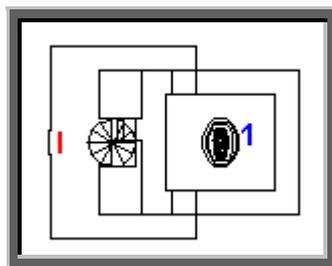
Description	Vous avez encore du chemin à faire avant de pouvoir vous frotter à Aléria (sic Warcraft 2), mais pour 5'000gp vous êtes quand même un maître.
Habitant	<i>Oberic Nosewort</i>
49 Maison	
Description	Il vous informe sur ce que vous pouvez faire avec votre pierre d'ore et sur la potion d'Anointed Herb.
Habitant	<i>Wilburt</i>
50 Maison	
Description	Vous fait un commentaire sur le mage qui a foutu le méga bordel en ville.
Habitant	<i>Samuel Jack</i>
51 Maison – Expert Eau	
Description	Enfin vous pouvez être gradé dans la magie de l'eau, avec 1'000gp et 4 en magie de l'eau vous passez expert.
Habitant	<i>Ulbrecht Pederton</i>
52 Maison – Expert Lumière	
Description	1'000gp et vous êtes un expert dans la magie de la lumière.
Habitant	<i>Archibald Dawnglow</i>
53 Maison – Expert Bâton	
Description	Votre bâton ne fait pas assez de dégâts ? Mettez 2'000gp sur la table et vous êtes expert.
Habitant	<i>Puddle Thain</i>
54 Maison – Expert Cotte de Maille	
Description	Améliorez le confort de votre cotte de maille en passant expert dans la compétence. 1'000gp et c'est bon.
Habitant	<i>Tobren Forgewright</i>
55 Maison	
Description	Cette jolie Dow vous dit tout sur comment vous procurer du fromage.
Habitant	<i>Jillian Applebee</i>
56 Maison	
Description	Encore un allumé qui vous cause du gros Bill.
Habitant	<i>Aznog Black</i>
57 Maison	
Description	Une autre allumée qui vous cause du gros Bill.
Habitant	<i>Elsie Apple</i>
58 Maison	
Description	Il vous dit certaines choses sur les receleurs d'ore et les gens de Regna.
Habitant	<i>Holden</i>
59 Maison	
Description	Il vous vend de la pulpe de Tobersk pour 300gp et vous achète des fruits de Tobersk pour 255gp.
Habitant	<i>Holden</i>
60 Transport – Wind	
Description	Depuis ici vous pouvez aller directement à <i>Shadowspire</i> en 6 jours et <i>Ravage Roaming</i> en 4 jours. Le service est tous les jours.
Habitant	<i>Peel the Smuggler</i>
Ouverture	6am – 6pm
61 Magasin – Self Guild	
Description	Ici c'est LA guilde pour acheter les sorts cléricaux au niveau grand maître. Pour 750gp vous pouvez apprendre les compétences de la Méditation et des magies cléricales.
Habitant	<i>Kojo the Scribe</i>
Ouverture	6am – 6pm

Les Donjons

i	Escaton's Crystal
Description	C'est un endroit bien bizarre !
Quête	<i>Source du Cataclysm</i>
Les Points d'Intérêts	
a	Caisse
Description	Piégée avec quelques menus objets et de l'or.
b	Le Piédestal de jeu (blanc)
Description	Permet de gagner 10 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois.
c	Caisse
Description	Cette caisse est fermée à clé tant que vous n'avez pas terminé la quête du <i>Champion Acromage</i> .
Quête	<i>Champion Acromage</i>
d	Feu de camps
Description	Le feu de camps donne des rations de nourritures.
e	Feu de camps
Description	Le feu de camps donne des rations de nourritures.
f	Arbre à bouteilles
Description	Videz l'une de vos bouteilles sur l'arbre. C'est pratique si vous voulez avoir des bouteilles vides.
g	The Vault of Time
Description	Ce n'est pas facile d'ouvrir ce coffre fort ! Mais une fois ouverte c'est très intéressant. Plusieurs artefacts, de l'or et des ore de première qualité.
Quête	<i>Obélisques</i>

Les Donjons

Tomb of Lord Brinne



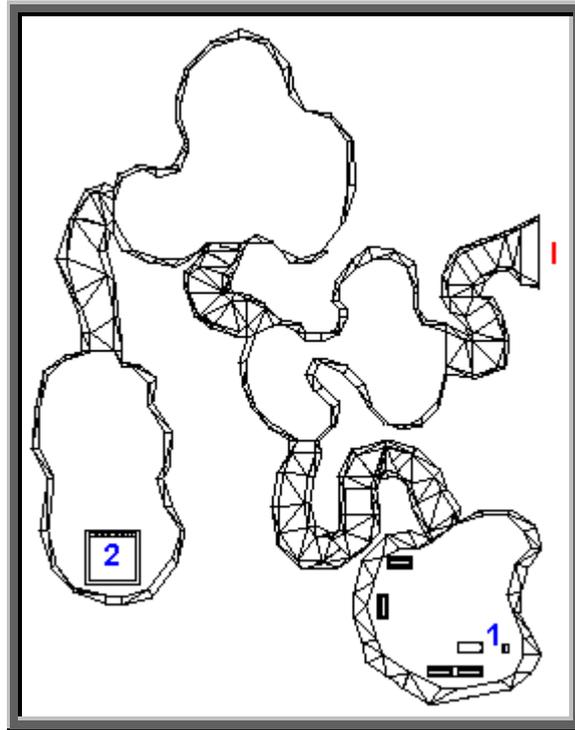
Monstres Aucun

Quêtes *NWC*

Statistiques Mise à zéro : 1 an, pièges : 0, trésors : 2, Rencontre : 0% {100%, 0%, 0% }.

Vous rentrez dans cette tombe en **I**. Tous les grands Lords de la Guilde de la Flûte en Bois et quelque autres sont les gardiens de la tombe. Dans la tombe en **1** vous avez une flûte.

Astuce : Les gardiens sont immunisés contre toutes les formes d'attaques magiques et physiques. Seules les attaques des dragons peuvent les toucher. Alors si vous voulez tuer ces gardiens venez simplement ici avec votre dragon et tuez-les. Les gardiens sont considérés comme des Dark Elfs Peasant, alors ils ne rapportent rien :(.

Dire Wolf Den

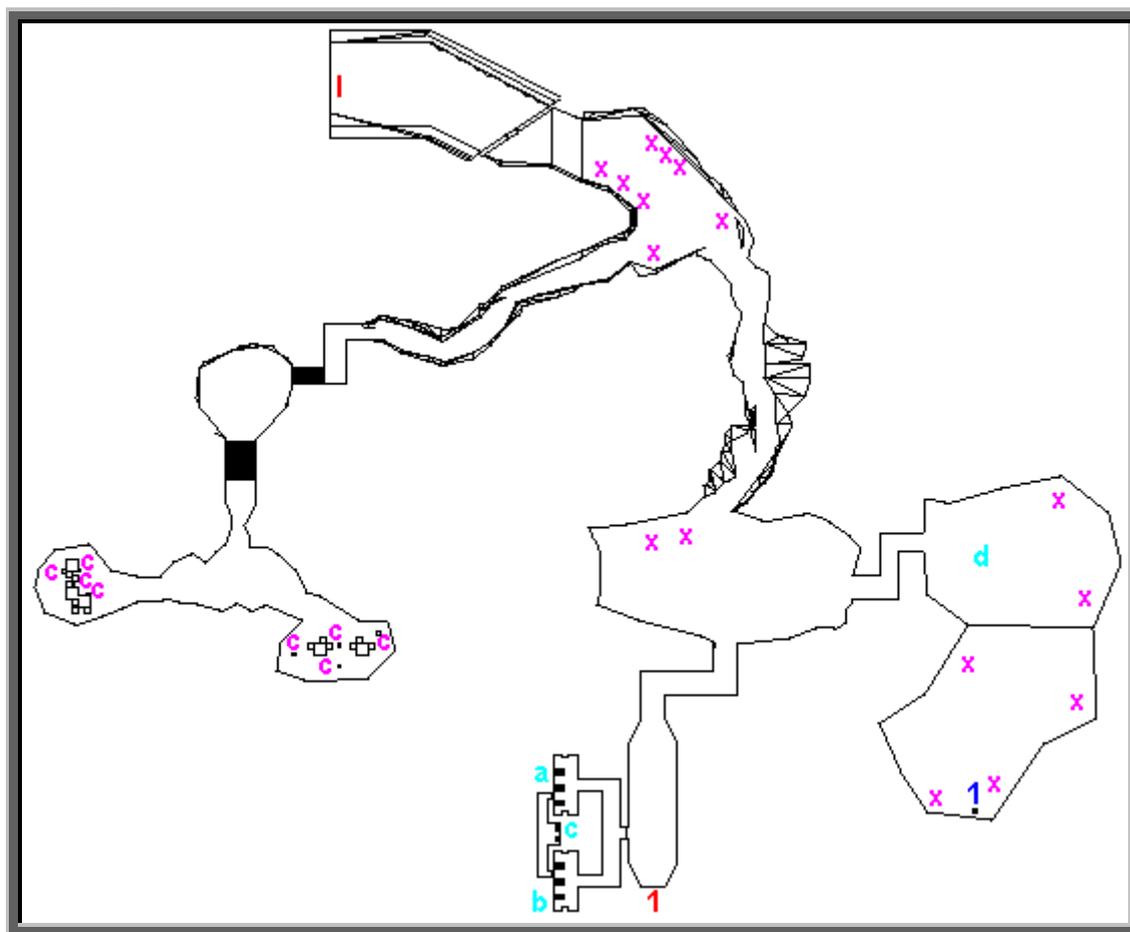
Monstres Loups (Dire Wolf Yearling, Dire Wolf et Pack Leader), Ratman (Ratman, Wererat et Greater Wererat)

Quêtes *The Dire Wolves et Bone of Doom.*

Statistiques Mise à zéro : 6 mois, pièges : 2, trésors : 2, Rencontre : 10% {100%, 0%, 0% }.

L'entrée est en **I**. En **1** vous trouver le Bone of Doom. Le coffre contenant cet os est piégé. En **2** vous avez une cage avec deux Pack Leader. Il faut les tuer pour honorer la quête de *The Dire Wolves*.

Smuggler's Cove



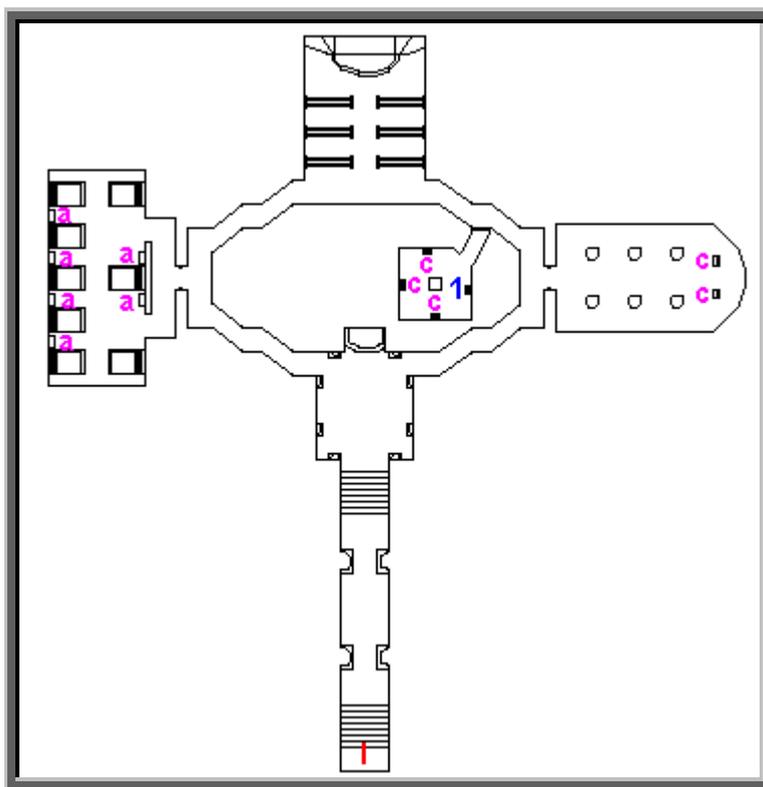
Monstres Animalist (Animalist, Shapeshifter et Lycantrope), Ratman (Ratman, Wererat et Greater Wererat), Rat (Bestial Animalist, Bestial Shapeshifter et Bestial Lycantrope)

Quêtes *Blackmail, le Faux Rapport et Irabelle.*

Statistiques Mise à zéro : 6 mois, pièges : 2, trésors : 2, Rencontre : 10% {33%, 33%, 34%}.

C C'est plein de murs secrets à déplacer. En **I** c'est l'entrée. Tous les **x** représentent des barils, chaque baril contient un liquide qui monte l'une de vos caractéristiques (pour les détails voir *Potions et Liquides*). Les **c** sont des caisses, toutes sont piégées. En **1** vous trouvez *Arion Hunter* le chef des contrebandiers. Les chambres **a** et **b** contiennent toutes deux, deux armoires piégées. En **c** vous avez deux coffres. Dans ces trois lieux les armoires et coffres valent la peine d'être visités. Si vous allez dans le dépôt en **d**, faites attention aux trous au plafond, ce sont des pièges qui font très mal. En **1** vous trouvez la *Anointed Potion* dans un coffre piégé.

Chapel of Eep



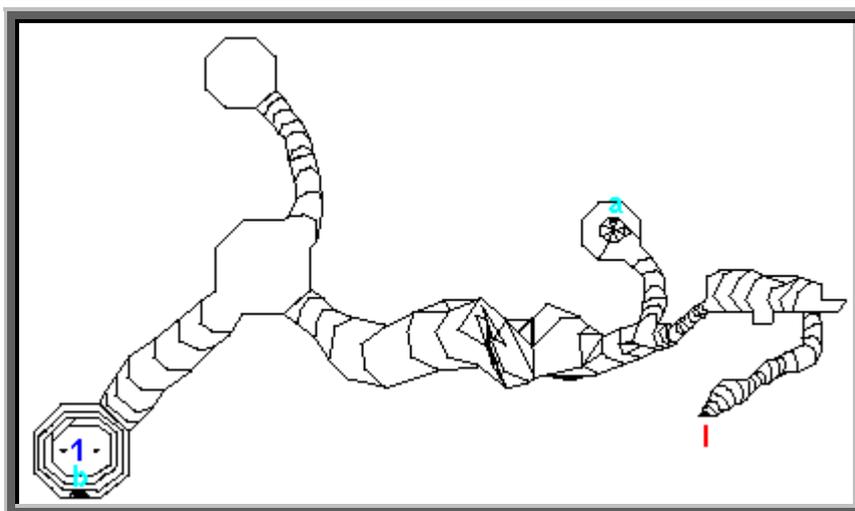
Monstres Animalist (Animalist, Sphapeshifter et Lycantrope), Ratman (Ratman, Wererat et Greater Wererat), Rat (Bestial Animalist, Bestial Shapeshifter et Bestial Lycantrope)

Quêtes *Les Fromages*

Statistiques Mise à zéro : 2 ans, pièges : 3, trésors : 2, Rencontre : 10% {34%, 33%, 33%}.

En **I** vous avez l'entrée. Les **c** sont des caisses, toutes sont piégées. Les **a** sont des armoires, toutes sont piégées. Dans le coffre en **1** vous avez le morceau de fromage "Log of Eldenbrie" pour la quête *les Fromages*. Dans tous les coffres et armoires vous trouvez de l'or et des objets intéressants pour un début.

Escaton's Crystal



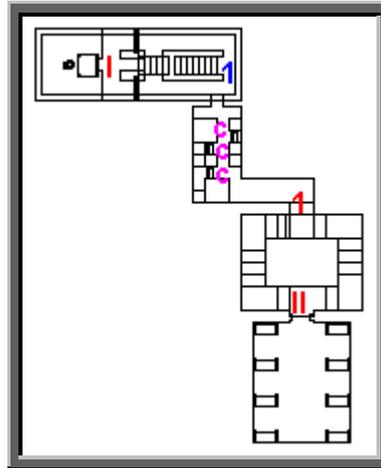
Monstres Crystal Walker (Crystal Walker, Crystal Guardian et Crystal Sentry), Crystal Dragon (Sapphire Dragon, Emerald Dragon et Ruby Dragon)

Quêtes *Source du Cataclysme*

Statistiques Mise à zéro : 2 ans, pièges : 10, trésors : 5, Rencontre : 10% {50%, 50%, 0% }.

C'est pire que dans Austin Power II. Dès votre entrée en **I** vous baignez dans une ambiance rose bonbon. Les monstres sont vraiment balaises, mais en contrepartie vous recevez des tonnes d'objets monstrueux. Dans le coffre en **a** vous avez un artefact. En **b** vous avez une série de cristaux et un bouton. Appuyez sur le bouton pour entendre une mélodie. Reproduisez la même mélodie, c'est-à-dire [1,3,2,1,2,3,1,3,1], pour activer le téléporteur **1** vers le plan entre les plans.

Merchant House of Alvar



Monstres Aucun.

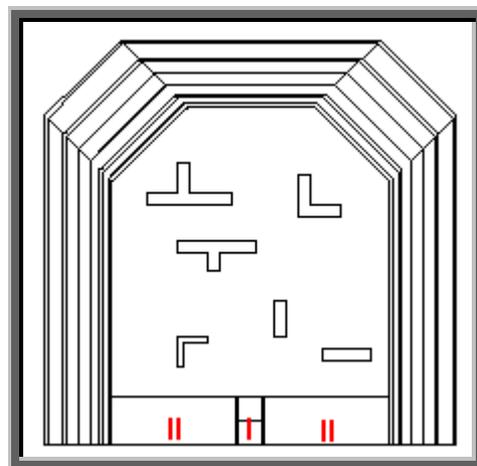
Quêtes *Blackmail, Bastian Loudrin, Coulez la flotte de Regna, Xanthor et Riddles*

Statistiques Mise à zéro : 2 ans, pièges : 0, trésors : 3, Rencontre : 0%.

Les entrées sont localisées en **I** et en **II**. Fouillez dans les bibliothèques en **1** pour trouver des parchemins de sort, une page déchiré d'un livre (utile pour la quête d'Escaton "Riddles") et un livre sur l'histoire sur le donjon *The Vault of Time*. Les coffres en **c** sont vides, vous avez le droit d'y déposer des objets temporairement. Un **1** vous trouvez la chambre de *Elgar Fellmoon*.

Astuce : Le dépôt dans ces coffres de vos biens est totalement déconseillé. En effet, lorsque le donjon est remis à jour, le contenu des coffres disparaît avec. Ce qui est très fâcheux. Allez plutôt déposer des affaires dans l'inventaire de vos PNJ qui sont restés dans la Taverne des Aventuriers.

L'Arène



Monstres Tous en fonction de votre niveau.

Statistiques Mise à zéro : à chacun de vos passages, pièges : 1, trésors : 1.

ARÈNE *n. f.* (1155; lat. *aréna*). ♦ **1°** *Vx* ou *poét.* Sable. - Etendue sableuse. «*L'énorme rue-place est une arène de sable fin*» (GIDE). ♦ **2°** Aire sablée d'un amphithéâtre où les gladiateurs combattaient. V. **Lice**. - Fig. *Descendre dans l'arène*, accepter un défi, s'engager dans un combat, une lutte. *L'arène politique*. Aire sablée d'un cirque, d'un amphithéâtre où ont lieu des courses de taureaux. *Le taureau entre dans l'arène*. ♦ **3°** *Par ext.* Au plur. (XVI^e) **ARÈNES** : amphithéâtre romain. *Les arènes d'Arles, de Vérone*. (Fin XIX^e) Amphithéâtre où se déroulent des courses de taureaux. *Les arènes de Madrid, de Mexico*. *Les «pauvres gens qui venaient vendre des oranges autour des arènes»* (MONTHERLANT). ♦ **4°** (1846). *Techn.* Sable argileux. - (XX^e) *Géol.* *Arène granitique*, sable où domine le granit.

Bon, bref, vous savez à peu près tout. Ce lieu est considéré comme un intérieur (mouais) et vous ne pouvez pas sauver votre partie. Il y a 4 niveaux de difficulté et les monstres sont proportionnels aux niveaux de vos personnages. Vous pouvez gagner beaucoup d'or ! En **I** c'est l'entrée du quartier du Maître des lieux, il vous proposera de faire des combats de différents niveaux. En **II** c'est les sorties, que vous soyez gagnant ou perdant c'est par-là que vous retournez à Ravenshore.

Attention, c'est votre personnage principal qui fait foi pour le choix de vos adversaires. Donc, si vous avez votre personnage au niveau 50 et un autre au niveau 5, même si vous prenez le défi avec celui-là c'est votre personnage qui décidera.