Digitally signed
by WizIce

Ravage Roaming

Monstres Wyvern (Wyvern, Horned Wyvern et Ancient Wyvern), Gorgon (Brass Gorgon, Bronze Gorgon et Iron Gorgon), Ogre (Ogre Brawler, Ogre Warrior et Ogre Magi)
Quêtes *Champion Acromage et Potion of Pure Luck.*
Statistiques Mise à zéro : 1 an, pièges : 2, trésors : 2, Rencontre : 10% {30%, 30%, 40%}.

C'est un poil désertique ici. Les rares brins d'herbe qui poussent sont mangés par les Gorgons. Excellent coin pour venir chasser le canard (Wyvern) et taper sur des Ogres. Sinon pas grand choses à dire.

Quitter la région

En bateau

Nom : Mist, Localisation : Dans le village en **1**, Coût : 250gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
-.-	***Ravenshore***	***Shadowspire***	***Ravenshore***	-.-	***Ravenshore***	-.-
-.-	4 jours	6 jours	4 jours	-.-	4 jours	-.-

A Pieds

Nord	Est	Sud	Ouest

Garrote Gorge	*Garrote Gorge*	*Garrote Gorge*	*Garrote Gorge*
5 jours	10 jours	10 jours	10 jours

La Région

Pour la description et les détails du village de Ravage Roaming (A) voir plus loin dans le document. L'entrée **I** permet de rejoindre Balthazar Lair. En **II** vous avez la porte pour le Plan de l'Eau. Pour les détails du Barbarian Fortress (B) référez-vous plus loin dans le document. Lorsque vous aurez fait alliance avec les Minotaures, l'entrée en disparaît. A la place vous aurez l'entrée **III**.

Les Habitations & Constructions

1	**Obélisque #4**	
	Description	`amonghiss.`
	Quête	*Obélisques*

Les Donjons

1	**Church of Eep**	
	Description	Lieu saint pour les adeptes de Eep. En plus ça sent le fromage.
	Quête	*Les Fromages*
2	**The Crypte of Korbu**	
	Description	Ce lieu doit être protégé par la magie car son état est parfait même après des siècles.
	Quête	*Lich*

Les Points d'Intérêts

a	**Caisses**	
	Description	Deux caisses piégées, mais contiennent de l'or et quelques objets.
b	**Le Piédestal de l'Esprit**	
	Description	Lance le sort de protection contre l'Eprit. Durée : 5 heures.
c	**Caisses – Trésor de Stanley le Pirate**	
	Description	Six caisses piégées, mais contiennent beaucoup d'or et des gemmes. Dans l'une des caisses vous avez un artefact.
	Quête	*Le Trésor*
d	**Le Piédestal de jeu (rouge)**	
	Description	Permet de gagner 7 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois.
e	**Rocher**	
	Description	Sous le rocher un coffre piégé avec de l'or et des objets.
	Coordonnées	X : 2'310, Y : 3'510

Le Village

Les Habitations & Constructions

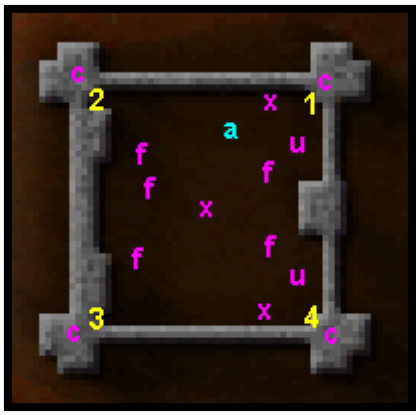
1	**Transport – Mist**	
	Description	Depuis ici vous pouvez aller directement à ***Ravenshore*** et ***Shadowspire***.
	Habitant	*Barr the Smuggler*
	Ouverture	6am – 6pm
2	**Maison**	
	Description	Il vous achète des Horn of Wyvern pour 1'500gp.
	Habitant	*Xevius*
3	**Taverne – Bull's Eye Inn**	
	Description	La taverne du coin. Vous pouvez apprendre les compétences du Désamorçage et Perception pour 500gp.
	Information	Nourriture : 40, Chambre : 160gp, Acromage : 4'000gp
	Habitant	*Gurney the Innkeep*
	Ouverture	5am – 2am
	Quête	*Champion Acromage*
4	**Maison**	
	Description	Il vous cause des adeptes de Eep.
	Habitant	*Vish*
5	**Maison**	
	Description	Il vous dit ou se trouve la Crypte de Korbu.

	Habitant	*Pordo*
6	**Maison**	
	Description	Il vous cause.
	Habitant	*Davee Sail*
7	**Maison**	
	Description	Vous donne la quête.
	Habitant	*Galvinus*
	Quête	*Potion of Pure Accuracy*
8	**Maison**	
	Description	Il vous vend des caisses de *Ground Wyvern Horn* pour 7'500gp et vous achète des *Credit Vouchers* pour 7'300gp..
	Habitant	*Cagnor*

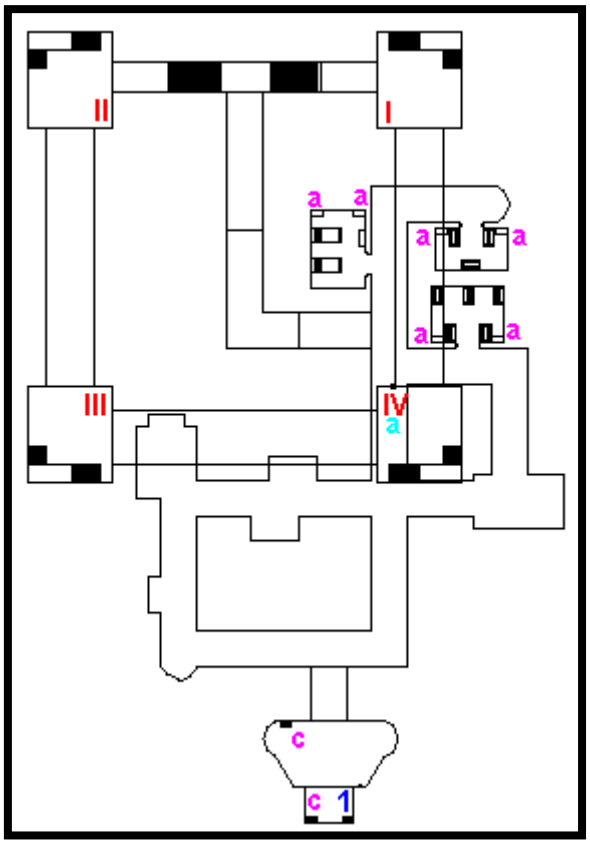
Les Points d'Intérêts

a	**Coffre**	
	Description	Un simple coffre piégé.

Barbarian Fortress



C'est un donjon par-dessus le marché. L'extérieur se présente comme suit : Tous les **x** représentent des barils, chaque baril contient un liquide qui monte l'une de vos caractéristiques, et des chaudrons qui montent l'une de vos résistances (pour les détails voir ***Potions et Liquides***). Les **f** représentent des feux de camps, chaque feu vous donnant un certain nombre de rations de nourriture. Chaque **u** est un fer à cheval. Chaque fer vous donne +2 points de développement. Enfin chaque **c** est un coffre piégé. Les entrées dans le fort sont désignées par les nombres **1** à **4** et donnent respectivement dans le donjon sur les entrées **I** à **IV**. En **a** vous avez une caisse sur la pile qui contient un **artefact**.



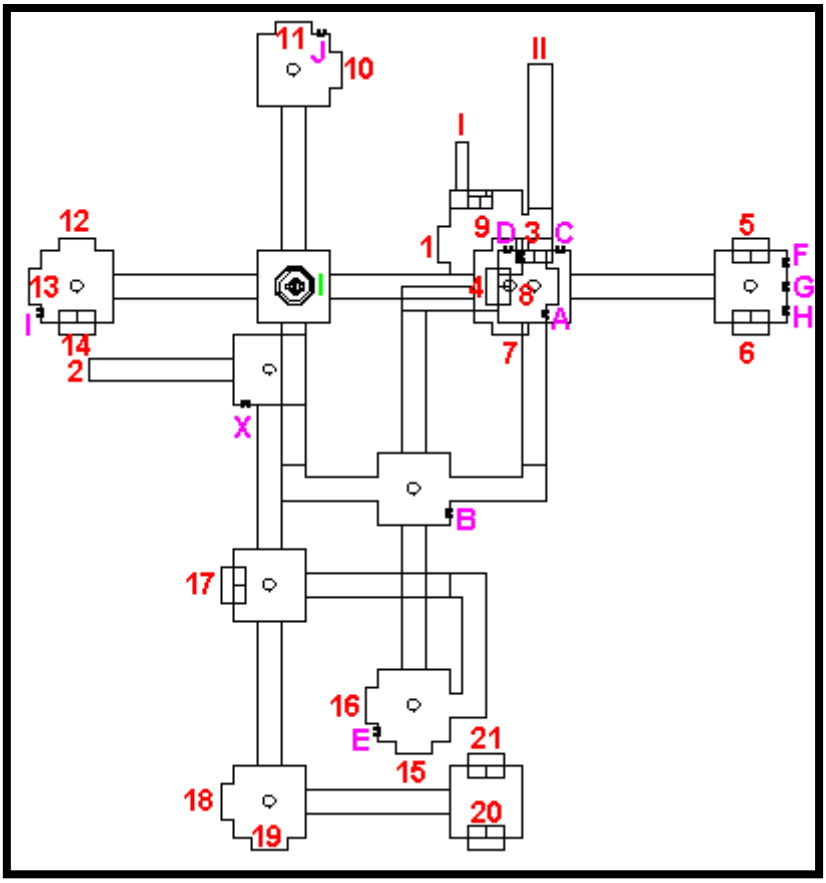
Monstres Ogre (Ogre Brawler, Ogre Warrior et Ogre Warleader), Orge Mage (Orge Mage Apprentice, Ogre Warrior, Ogre Magi et Orge Mage), Mercenary (Soldier of Fortune, Mercenary et Mercenary Capitain)

Quêtes *Alliance des Dragons et Alliance des Dragons Hunters.*

Statistiques Mise à zéro : 2 ans, pièges : 5, trésors : 5, Rencontre : 20% {20%, 50%, 30%}.

Vous devez activer le levier en **a** pour aller à la cave (c'est à l'étage). Les **a** représentent des armoires, piégées comme il se doit. Chaque **c** est un coffre piégé. L'œuf de dragon pour les quêtes d'alliance se trouve en **1**.

Balthazar Lair



Monstres	Triton (Triton, Triton Warrior et Triton Crusader), Minotaur* (Minotaur Guard, Minotaur Warrior et Minotaur Battleleader), Minotaur Peasant* (3 types)
Quêtes	*The Rescue, Alliance des Minotaures et Minotaur Lord.*
Statistiques	Mise à zéro : 2 ans, pièges : 6, trésors : 4, Rencontre : 0% {0%, 100%, 0%}.

Les créatures marquées d'un * ne sont pas hostiles. L'entrée / sortie sur Ravage Roaming se trouve en **I** et **II**. Dans un premier temps c'est un donjon. Lorsque vous aurez asséché toutes les zones inondées le donjon sera considéré comme une ville.

Ordre pour drainer le Lair : A, B, C, E, G, D, J, C, E, F, D, I, C, X.
Pour remettre à zéro : A.

Au moment où vous montez le levier X vous avez une scène animée intermédiaire. Après quoi le Lair sera accessible et toutes les maisons habitées. Lorsque la ville est restaurée, l'entrée **I** se ferme.

Astuce : Allez boire à la fontaine **I** dans le Lair pour activez le sort du Town Portal.

Astuce : Lorsque vous finissez la quête les habitations restent parfois toutes sous l'eau. Pour se faire remontez simplement à la surface. Passez par la porte principale qui s'est ouverte, et pas par la bouche d'aération qui vous à servi pour entrer. Normalement si vous entrez à nouveau dans le Lair, les maisons ne sont plus sous l'eau.

Les Puits & Fontaines

I Soigne toutes les blessures de vos personnages. Pas de limite de soins.

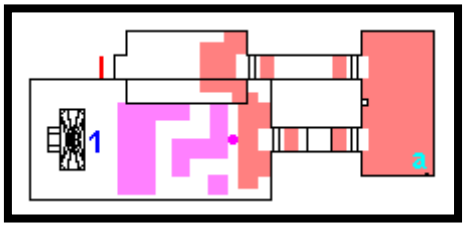
Les Habitations & Constructions

1	**Maison**	
	Description	Vous donne la quête. Après la quête il devient un PNJ. C'est un Minotaure de niveau 15.
	Habitant	*Thanys*
	Quête	*The Rescue*
2	**Maison**	
	Description	Vous donne son accord pour l'alliance et vous permet d'acceder au reste des échopes et maisons du Lair.
	Habitant	*Masul*
	Quête	*Alliance des Minotaures.*
3	**Magasin – Linked Mail**	
	Description	Armures à acheter. Vous pouvez apprendre les compétences des Cottes de Mailles et Plaques pour 1'000gp.
	Habitant	*Delios the Armorsmith*
	Ouverture	6am – 6pm
	Information	Renouvellement de la marchandise tous les 28 jours.
4	**Magasin – Ayzar's Axes**	
	Description	Armes à acheter. Vous pouvez y apprendre les compétences de la dague, de la Lance, du Bâton et de la Hache pour 1'000gp.
	Habitant	*Ayzar the Blacksmith*
	Ouverture	6am – 6pm
	Information	Renouvellement de la marchandise tous les 28 jours.
5	**Magasin – Amulets of Power**	
	Description	Apprenez les compétences de l'Identification et de la Réparation pour 750gp.
	Habitant	*Thurl the Magicien*
	Ouverture	6am – 6pm
	Information	Renouvellement de la marchandise tous les 28 jours.
6	**Magasin – Guild of Mind**	
	Description	Vous pouvez-y acheter tous les sorts cléricaux jusqu'au niveau expert. Vous pouvez apprendre la compétence de la Méditation et des magies cléricales pour 1'000gp.
	Habitant	*Didos the Scribe*
	Information	Renouvellement de la marchandise tous les 28 jours.
7	**Maison – Grand Maître Perception**	
	Description	La truffe d'or est pour vous avec 6'000gp.
	Habitant	*Balan Suretail*
8	**Maison**	
	Description	C'est un PNJ. Ce Minotaure est de niveau 30.
	Habitant	*Rionel*
9	**Maison**	
	Description	Maison sous l'eau.
10	**Maison**	
	Description	Maison sous l'eau.
11	**Maison**	
	Description	Il vous cause de la porte du le plan de l'eau.
	Habitant	*Ferris*
12	**Maison**	
	Description	C'est un PNJ. C'est le plus balaise des Minotaures, il est de niveau 50.
	Habitant	*Ulbrecht*
13	**Maison – Grand Maître Hache**	
	Description	Même le roi des nains va vous envier si vous lui payez 8'000gp.

	Habitant	*Garic Senjac*
14	**Magasin – Perius' Powder**	
	Description	Quelques objets à acheter ? Vous pouvez apprendre les compétences de l'Identification de Monstres et de l'Alchimie pour 750gp.
	Habitant	*Perius the Alchimist*
	Ouverture	6am – 6pm
	Information	Renouvellement de la marchandise tous les 14 jours.
15	**Maison – Maître Air**	
	Description	Pour 4'000gp vous êtes un maître dans la magie de l'air.
	Habitant	*Hollis Stormeye*
16	**Maison**	
	Description	Promotion de vos Minotaures.
	Habitant	*Tessalar*
	Quête	*Minotaur Lord.*
17	**Temple – The Shaman**	
	Description	Faites un don ou faites vous soigner par le prêtre du coin. Vous pouvez apprendre les compétences du marchandage et régénération pour 750gp. Lorsque vous faites un don, le prêtre vous lance un sort (aléatoire).
	Habitant	*Wyx the Healer*
	Ouverture	1am – 12pm
18	**Maison – Maître Esprit**	
	Description	Pour 4'000gp vous êtes un maître dans la magie de l'Esprit.
	Habitant	*Barbara Lotts*
19	**Maison – Maître Cuir**	
	Description	Pour 3'000gp vous êtes un maître pour porter des armures de cuir.
	Habitant	*Shamus Hollyfield*
20	**Banque – Guild House of Finance**	
	Description	Plus sûr peut pas trouver. Ils sont balaises les gardes
	Habitant	*Ignus the Banker*
	Ouverture	6am – 6pm
21	**Centre d'entraînement – Balthazar Academy**	
	Description	Le centre d'entraînement pour faire monter le niveau de votre héros. Vous pouvez apprendre les compétences de l'Armsmaster et de la Musculation pour 750gp.
	Information	Niveau maximum : 200
	Habitant	*Gierd the Instructor*
	Ouverture	6am – 6pm

Les Donjons

Church of Eep



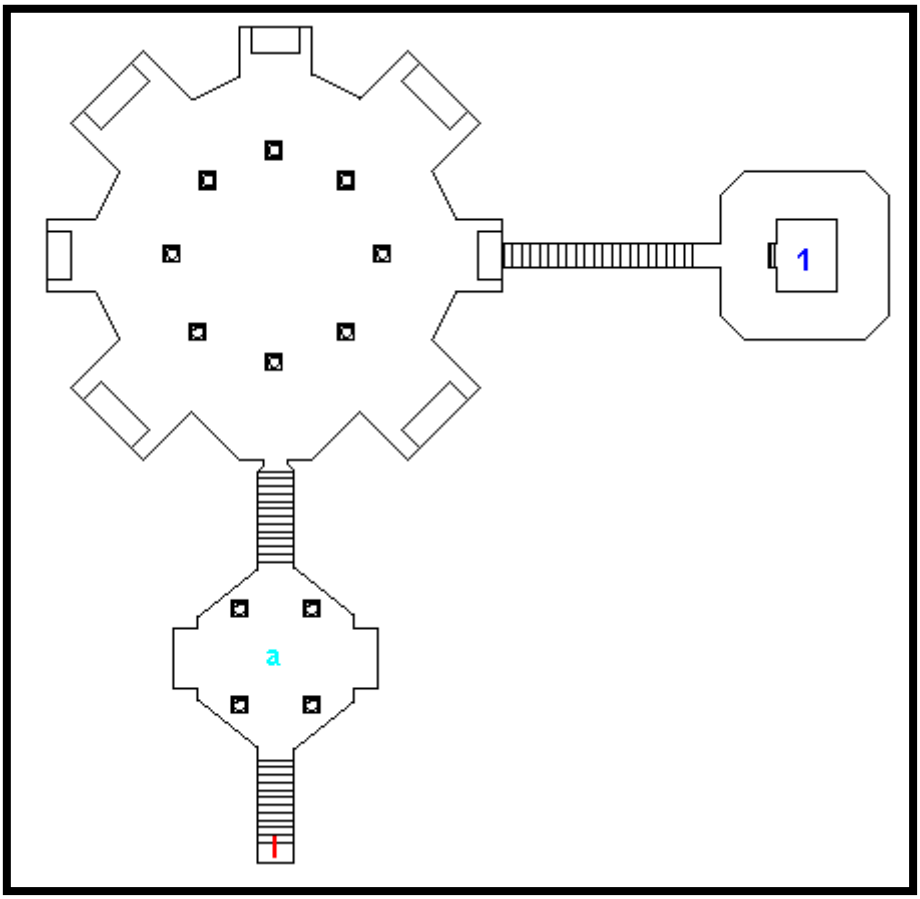
Monstres	Animalist (Animalist, Sphapeshifter et Lycantrope), Ratman (Ratman, Wererat et Greater Wererat), Rat (Bestial Animalist, Bestial Shapeshifter et Bestial Lycantrope)
Quête	*Les Fromages*
Statistiques	Mise à zéro : 2 ans, pièges : 4, trésors : 2, Rencontre : 10% {34%, 33%, 33%}.

A l'entrée en **I** vous devez taper. C'est un donjon vraiment chiant ! Les zones rouges ne sont pas des pièges mais des zones qui ferme la porte devant vous lorsque vous marchez dessus. Irritant quoi ! Vous devez sauter par-dessus ces zones pour éviter que les portent ne se ferment. En **a** vous avez un bouton pour déplacer la caisse qui se trouve au centre de la pièce. Montez ensuite sur le coffre pour ouvrir les portes pour sortir. Sautez devant la porte que vous voulez. Les zones magentas vous téléportent sur le **point** chaque fois que vous marcher dessus. Le coffre en **1** contient l'objet tant convoité : le "*Ball of Dunduck*".

Astuce : Ayez au moins un personnage avec un niveau **16** de base, **8** expert ou **7** maître dans la compétence de la Perception.

Note : Vous ne pouvez pas faire usage de sort de lévitation des vampires dans ce donjon. Vous devrez trouver autre chose.

The Crypte of Korbu



Monstres	Efreeti (Efreeti Soldier, Efreeti Knight et Efreeti Lord), Naga (Naga, Naga Warrior et Naga Queen)
Quête	*Nosferatus*
Statistiques	Mise à zéro : 2 ans, pièges : 7, trésors : 4, Rencontre : 10% {50%, 50%, 0%}.

Des Efreetis vous frittent la gueule à l'entrée en **I**. La salle **a** est piégée à mort. Enfin en **1** se trouve le sarcophage de *Korbu*.