

# Erathia

## *La Région (2)*



*carte du territoire*

Brigands, Raiders, Robber, Griffins peuplent les lieux. Ce n'est pas très visible sur cette carte mais les montagnes sont très hautes dans cette région. Cette région est remise à zéro après deux ans.

**Astuce :** Les bandits, Raider et autres personnes à pieds qui vivent au sud de la région peuvent facilement être amené dans le ravin. Une fois tout le monde en bas vous pouvez les dégommer sans prendre la moindre égratignure depuis le haut du ravin. Descendez ensuite ramasser votre butin.

## *Les Voyages*

- A pied vers l'Est : 5 jours jusqu'à *Harmondale*.
- A pied vers le Nord : 5 jours jusqu'à *Deyja*.
- A pied vers l'Ouest : 5 jours jusqu'à *Tatalia*.
- A pied vers le Sud : 5 jours jusqu'à *The Bracada Desert*.
- Par calèche : 2 jours jusqu'à *Harmondale* (Mardi, Jeudi, Samedi).
- Par calèche : 2 jours jusqu'à *Tatalia* (Lundi, Mercredi, Vendredi).
- Par calèche : 3 jours jusqu'à *Deyja* (Lundi, Jeudi).

- Par calèche : 3 jours jusqu'à *The Bracada Desert* (Mercredi, Samedi).
- En bateau : 4 jours jusqu'à *Avlee* (Lundi, Vendredi).
- En bateau : 2 jours jusqu'à *Tatalia* (Mardi, Jeudi, Samedi).
- En bateau : 6 jours jusqu'à *The Bracada Desert* (Mercredi).
- En bateau : 7 jours jusqu'à *Evenmorn Island* (Dimanche) – (Seulement si la quête Prêtre est finie)

## La Ville



Plan du village

### Les Fontaines et Puits

- +2 points de Force permanente, ce puits marche qu'une fois par personnage quel que soit son niveau en force.
- +20 points de résistance au corps, temporaire.
- +5 points de Personnalité, temporaire.
- +50 points de Force, temporaire.
- +5 points de Personnalité, temporaire.
- Guérit les maladies.

### Les Maisons

#### 1 Transport – Lady Catherine

Description : Permet de voyager un peu plus vite et loin. Les destinations sont *Avlee*, *Harmondale*, *The Bracada Desert* et *Evenmorn Island*.

Habité par : *Christopher le Capitaine*

Ouverture : 6am – 6pm

#### 2 Maison

Habité par : *Gina Barnes*

Quête: *Champion AcroMage*

#### 3 Maison – Expert Masse

Description : Permet de devenir Expert dans la compétence de la Masse.

Habité par : *Norbert Havest*

- 4 **Maison**  
 Description : Permet de devenir Membre de **La Guilde du Spiritisme** pour 50 gp.  
 Habité par : *Wilbur Eversmyle*
- 5 **Maison**  
 Description : *Tilgar Dirthmoore* permet de devenir Membre de **La Guilde du Corps** pour 50 gp.  
 Habité par : *Tilgar Dirthmoore* et *Nivek Arlund*
- 6 **Maison**  
 Description : Permet de devenir Membre de **La Guilde de l'Esprit** pour 50 gp.  
 Habité par : *Heather Cardon*
- 7 **Maison**  
 Habité par : *Norbert Thrust*  
 Quête: *La Lettre*
- 8 **Maison**  
 Description : *Pip Hilier* vend des caisses de plumes de Griffin pour 200gp et achète des caisses de tête de flèche pour gp.  
 Habité par : *Pip Hilier* et *Mattias Bearheart*
- 9 **Maison – Expert Corps**  
 Description : Permet de devenir Expert dans la magie du Corps.  
 Habité par : *Tristen Hearthsworn*
- 10 **Maison – Expert Esprit**  
 Description : Permet de devenir Expert dans la magie de l'Esprit.  
 Habité par : *Julian the Delver*
- 11 **Taverne – Griffin's Rest**  
 Description : On peut y d'acquérir la compétence du vol, du Désamorçage et de la Perception. Vous pouvez aussi jouer au jeu AcroMage. Si vous gagner : 1200gp.  
 Habité par : *Andrew le Tavernier*  
 Quête: *AcroMage*  
 Information : Le nombre maximum de rations de nourriture achetable est 12.  
 Ouverture : 5am – 2pm
- 12 **Banque – Bank of Erathia**  
 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 : *Arlis le Banquier*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 13 **Maison**  
 Description : Vous pouvez faire votre promotion de Croisé pour les Paladins.  
 Habité par : *Sir Charles Quixote* et *Alice Hargreaves* (après la quête *Hero* seulement)  
 Quête: *Croise* et *Hero*
- 14 **Maison**  
 Description : Vous pouvez faire votre promotion de Cavalier pour les chevaliers.  
 Habité par : *Frederick Org*  
 Quête: *Cavalié* et *Black Knight*
- 15 **Temple – House of Solace**  
 Description : Permet d'acquérir les compétences de Unarmed, Dodging et Marchandage.  
 Habité par : *Tolbert le Guérisseur*
- 16 **Castle Gryphonheart**  
 Description : C'est un vrai château, voir plan.  
 Habité par : *Catherine*  
 Quête: *Les Peintures*, *Le Prisonnier*, *Riverstride Plans*, *la Trompet de Gryphonheart* et *Villian*.  
 Ouverture : 6am – 6pm (salle du trône, uniquement si la quête *Rebuild Castle Harmondale* est faite)
- 17 **La Guilde du Corps**  
 Description : Permet d'acquérir la compétence de la Méditation et de la magie du Corps. Possibilité d'acheté des livres de sort niveau Maître.  
 Habité par : *Ubrecht Maître de la Guilde*

- Ouverture : 6am – 6pm
- 18 **La Guilde du Spiritisme**  
 Description : Permet d'acquérir la compétence de la Méditation et de la magie du Spiritisme. Possibilité d'acheté des livres de sort niveau Maître. Possibilité d'acheté des livres de sort niveau Grand Maître.  
 Habité par : *Merluynd Maître de la Guilde*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 19 **La Guilde de l'Esprit**  
 Description : Permet d'acquérir la compétence de la Méditation et de la magie de l'Esprit. Possibilité d'acheté des livres de sort niveau expert.  
 Habité par : *Agatha Maître de la Guilde*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 20 **Magasin – Her Majesty's Magics**  
 Description : Vous pouvez y acquérir les compétences de l'Identification et de la Réparation.  
 Habité par : *Nathan le Magicien*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 21 **Magasin – Lead Transformations**  
 Description : Vous pouvez y acquérir les compétences de l'Alchimie et de l'Identification de Monstres.  
 Habité par : *Margaret l'Alchimiste*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 22 **Maison**  
 Description : Vous pouvez faire la discussions.  
 Habité par : *Kira Cardin*
- 23 **Maison – Expert Epée**  
 Description : Vous pouvez devenir Expert dans la compétence de l'Epée.  
 Habité par : *Payge Rivenhill*
- 24 **Maison**  
 Description : Vous pouvez faire la discussions.  
 Habité par : *Karlin Talion*
- 25 **Maison**  
 Description : Vous pouvez faire la discussions.  
 Habité par : *Peggy Tish*
- 26 **Maison – Fabrique d'Objets**  
 Description : Vous pouvez faire produire des objets avec de la matière première. Entrer dans la maison, sélectionner le personnage qui des "ore" et elle vous donnera des objets en échange.  
 Habité par : *Cloud Agraynel*
- 27 **Maison – Fabrique d'Armures**  
 Description : Vous pouvez faire produire des armures avec de la matière première. Entrer dans la maison, sélectionner le personnage qui des "ore" et il vous donnera des armures en échange.  
 Habité par : *Robert Sourbrow*
- 28 **Maison – Fabrique d'Armes**  
 Description : Vous pouvez faire produire des armes avec de la matière première. Entrer dans la maison, sélectionner le personnage qui des "ore" et il vous donnera des armes en échange.  
 Habité par : *Qilliaian Laraselle*
- 29 **Maison**  
 Description : Vous pouvez faire la discussions.  
 Habité par : *Aaron Castro*
- 30 **Maison – Expert Bouclier**  
 Description : Vous pouvez devenir Expert dans la compétence du Bouclier.  
 Habité par : *Randal Wolverton*
- 31 **Maison**  
 Description : Vous pouvez faire la discussions.

- Habité par : *Aaron Castro*
- 32 **Harmondale Townhall**  
 Description : Permet d'avoir les contrats de chasseur de prime. Chaque mois une nouvelle chasse est proposée.  
 Habité par : *Lawrence The Clerc*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 33 **Maison**  
 Description : Vous pouvez faire la discussions.  
 Habité par : *Rawn Talreich*
- 34 **Centre d'entraînement – In Her Majesty's Service**  
 Description : Permet d'acquérir la compétence de la Musculation et du Armsmaster.  
 Habité par : *Tiberius L'Instructeur*  
 Information : Dans ce centre, il est possible de monter jusqu'au niveau 25.  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 35 **Magasin – The Queen's Forge (Ouest)**  
 Description : Permet d'apprendre la compétence de la Dague, de l'Epée et de la Hache.  
 Habité par : *Hammond le Forgeron*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 35 **Magasin – Queen Cathernine's (Est)**  
 Description : Permet d'apprendre la compétence du Cuire, des Cottes de Maille et des Plaques.  
 Habité par : *David L'Armurier*  
 Ouverture : 6am – 6pm
- 36 **Transport – Royal Steeds**  
 Description : C'est d'ici que vous pouvez partir en calèche vers d'autre région.  
 Habité par : *Arthur le Palefrenier*  
 Information : Il y a 3 des fers à cheval à prendre, chacun donnant +2 points de développement.  
 Ouverture : 6am – 6pm

## Les Donjons

### 1, 2 The Erathian Sewers

- Description : Les Egouts de la ville d'Erathia. C'est un repère de bandits.  
 Quête: *Rogue et Spy*

## Les Points Intéressants

### a Le Piédestal du Jour de Dieu

- Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort du Jour de Dieu est lance. Il dure 1 jours.

### b Le Piédestal de l'Héroïsme

- Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de l'Héroïsme est lance. Il dure 6 heures.

## La Région



Carte de la région

Pour **A** allez voir la section **La ville**.

### Les Fontaines et Puits

- I. +10 points de Dextérité, temporaire.

### Les Maisons

**1 Maison – Grand Maître Unarmed**

Description : Permet de devenir Grand Maître dans la compétence de Unarmed.

Habité par : *Norris*

**2 Maison – Maître Spiritisme**

Description : Permet de devenir Maître dans la magie du Spiritisme.

Habité par : *Heather Dreamwright*

**3 Maison – Grand Maître Dodging**

Description : Permet de devenir Grand Maître dans la compétence du Dodging.

Habité par : *Kenneth Wain*

**4 Tente – Maître Paques**

Description : Permet de devenir Maître dans la compétence des Plaques. Il y a une caisse à coté de la tente. Piégée comme il se doit.

Habité par : *Dekian Forgewright*

5 **Tente – Grand Maître Réparation**

Description : Permet de devenir Grand Maître dans la compétence de la Réparation. Il y a une caisse à coté de la tente. Piégée comme il se doit.

Habité par : *Gareth The Fixer*

6 **Tente**

Description : Vous pouvez faire la discussion.

Habité par : *Peni Prety*

7 **Altar**

Description : Vous donne +10 de chance, permanent, ca marche qu'une fois pas personnage.

8 **Hutte**

Description : Vous pouvez faire la discussion. Pour y parvenir, il faut savoir voler.

Habité par : *Tallia Ravenswood*

9 **L'Obélisque #2**

Description : Il y a deux caisses à proximité, dont une piégée.

Inscription : *ininhil\_*

10 **Maison – Gand Maître Feu**

Description : Permet de devenir Grand Maître dans la magie du Feu. Pour y parvenir, il faut savoir voler.

Habité par : *Blayze*

**Les Donjons**

1 **La Grotte des Bandits**

Description : Une grotte sombre et mal fréquentée.

Quête: *La Bague.*

2 **Fort Riverstride**

Description : Temple avec quelques monstres, de l'or et objets intéressant à prendre.

Quête: *Riverstride Plans.*

3 **The Erathian Sewers**

Description : Les Egouts de la ville d'Erathia. C'est un repère de bandits.

Quête: *Rogue et Spy.*

4 **The Hidden Tombe**

Description : Enfin la tombe du grand Maître...

Quête: *Ninja*

**Les Points Intéressants**

a **Caisse**

Description : Caisse sans piège et pas grand chose dedans.

b **Caisse**

Description : Caisse avec un piège et pas grand chose dedans.

c **Caisse + feu de camps**

Description : Caisse avec pas grand chose dedans et un feu de camp qui donne +2 de nourritures.

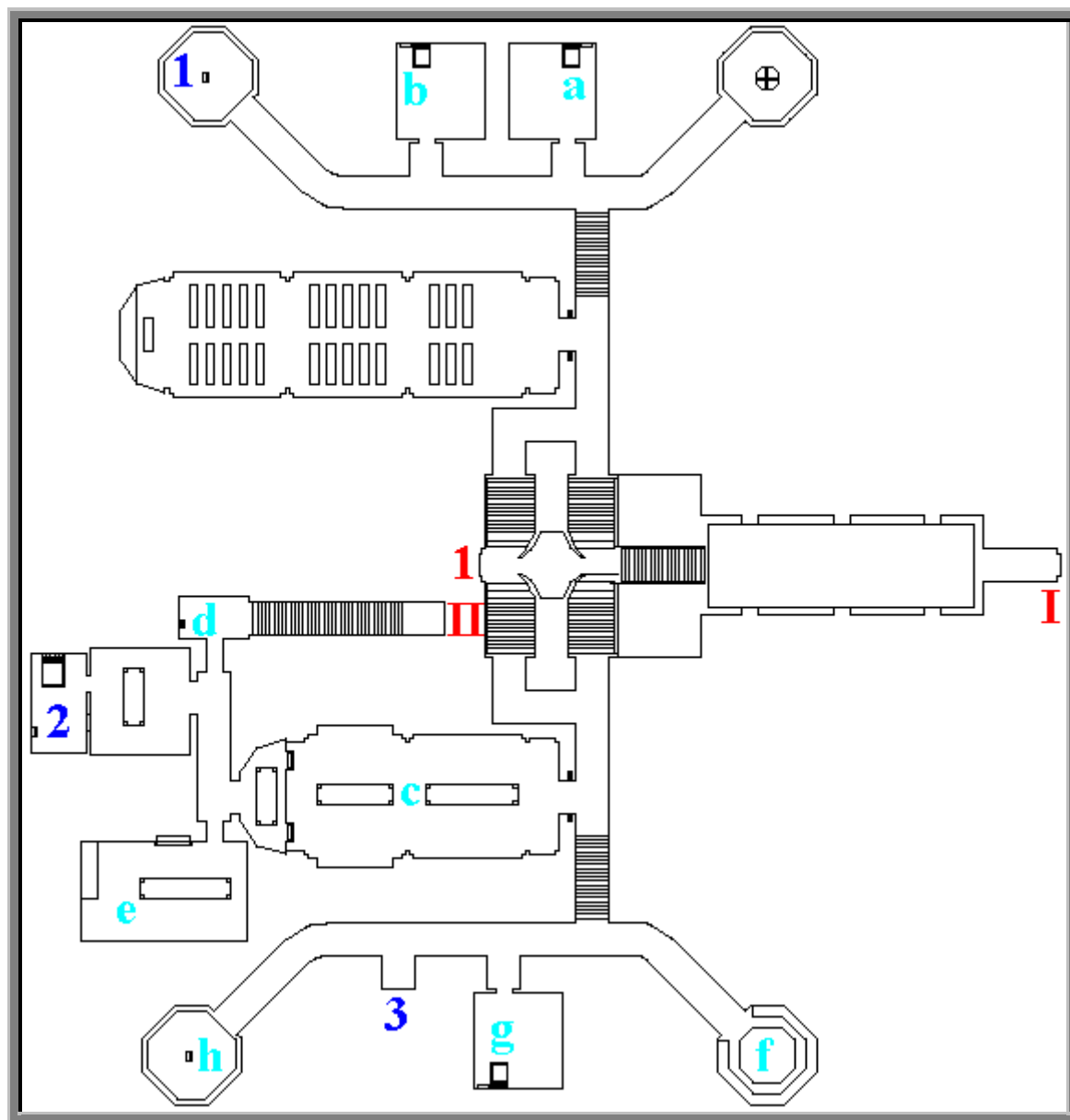
d **Caisse + chaudron**

Description : Caisse avec pas grand chose dedans et un chaudron qui donne +2 de protection à une magie des éléments.

e **Le Piédestal de jeu (orange)**

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

**Le Château Gryphonheart**

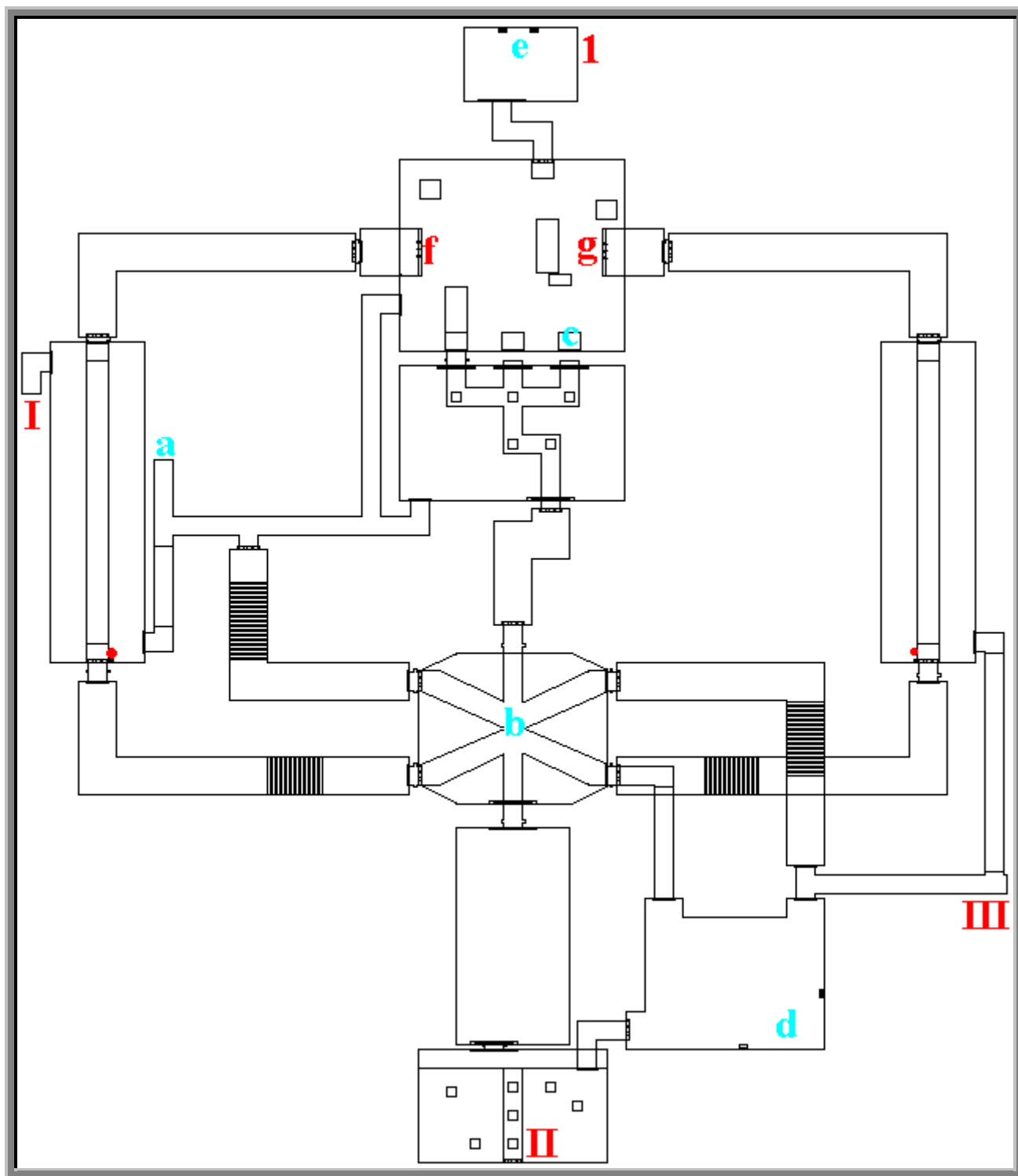


*Plan du château*

En **I** et **II** c'est l'entrée du château. En **a**, **b** et **g** vous trouvez une armoire piégée avec des objets respectables. En **1** vous trouvez un tableau d'Archibald Ironfist pour la quête *Les Peintures*, un coffre piégé et des barils de liquide. En **c** et **e** vous trouvez des barils de liquides. En **d** et **h** une caisse piégée. En **2** un tableau Roland d'Ironfist pour la quête *Les Peintures* et un coffre piégé avec une petite clé "Catherine's key", cette clé permet d'ouvrir la porte en **II** et la pièce **3**. En **f** il y a une bibliothèque. En **h** il y a un coffre piégé et des barils de liquides. Le château est essentiellement Habité par : des Conscripts, Soldiers, Initiates of the Sword, Fighters, Guards, Bowmans, Archers et Champions of the sword. Attention il n'est pas permis d'aller dans les ailles du château sans provoquer l'hostilité des habitants du lieu de même si vous êtes du côté obscur de la force les habitants vous attaqueront. En **1** vous avez la salle du trône avec *Queen Catherine* qui y habite (pour autant que vous ayez résolu la quête *Rebuild Castle Harmondale*). En **3** vous trouvez *Alice Hargreaves*, elle n'est accessible que si vous avez reçu la quête de *Villain*. Ce château est remise à zéro après une année.

**Astuce :** Pour la quête *Les Peintures*, pour vous éviter d'avoir tout le monde sur le dos, lancez le sort d'invisibilité. Evitez de passer trop près de PNJ et allez directement chercher les tableaux. N'ouvrez aucune caisse ou porte non nécessaire. Vous vous en sortirez sans que personne ne vous remarque.

*The Erathian Sewers*



*Plan des égouts*

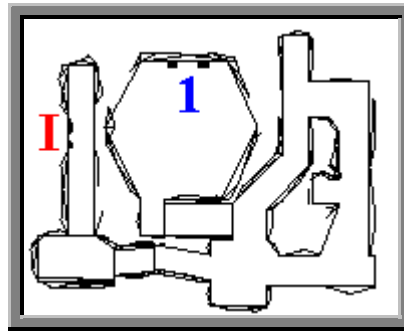
Dans ces lieux vivent des Voleurs, Rogues et des Rats. En **I** vous s'avez l'entrée donnant sur l'ouest du port d'Erathia. En **II** vous s'avez l'entrée donnant sur l'est du port d'Erathia et en **III** vous avez l'entrée qui donne sur le pond au centre de la région d'Erathia. En **a**, il y un téléporteur en **c**. En **c** il y a un téléporteur qui donne sur l'autre face du mur. En **b** il y a un piège qui s'active chaque fois que vous passez dans le coin. En **d** on trouve deux caisses piégées. En **e** des barils de liquides et deux coffres piégés, parterre vous trouvez une lettre. Les deux points **rouges** indiquent des leviers qui permettent de franchir les deux vastes salles. En **f** et **g** vous trouvez à chaque fois une série de trois manettes permettant de déplacer les blocs dans la salle. Une fois les blocs mis de telle manière qu'il vous est possible d'arrivé de l'autre coté de la salle, prenez le téléporteur

en **a**. Vous pourrez maintenant accéder à **e** et à **1**. En **1** vit *William Lasker*, le grand chef des bandits. Il peut vous faire Expert en Vole et en Désamorçage, en plus il est Grand Maître Dague, enfin il donne les Quête de Promotion de *Rogue* et *Spy*. Les égouts sont remise à zéro après deux ans.

**Astuce** : Tripoter les leviers en **f** et **g** un moment. Il n'y a pas vraiment de combinaison.

**Astuce** : Certain des habitants des lieux n'aiment pas les rats. Donc ils se battent entre eux.

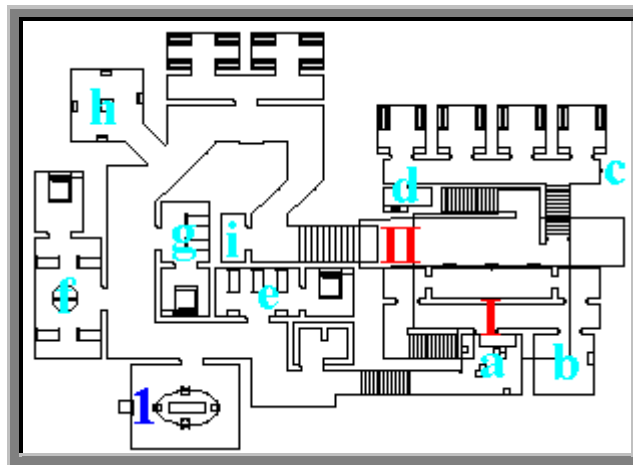
### La Grotte des Bandits



Plan de la Grotte

Robbers, Voleurs, Raiders, Maître Voleurs, Bandits gardent les lieux. En **I** vous avez l'entrée. En **1** vous trouverez la Bague de *Davrik Peladium* dans l'un des coffres dans l'autre se trouve une lettre. Les deux coffres sont piégés. Cette cave est remise à zéro après une année.

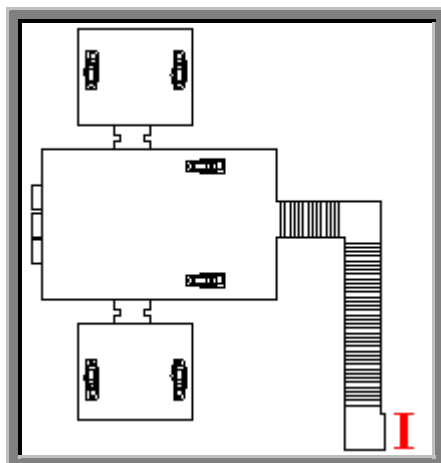
### Fort Riverstride



Plan du Fort

Swordman, Conscript et Fighter y vivent. Attention, si vous rentrez après l'avertissement des habitants des lieux, ils vous attaqueront. En **I** vous avez l'entrée depuis le haut du fort. En **II** c'est l'entrée depuis la rivière. En **a**, une pièce avec un parchemin d'ordres. En **b**, il y a une pièce avec des barils et une armoire piégée. En **c** il y a un piège qui s'active chaque fois que vous êtes en bas de l'escalier. Dans ce couloir il y a 4 pièces avec des armoires piégées, de l'or, quelques objets. Des armes de basse et des armures sont disponibles. Enfin en **d** une pièce cachée avec deux coffres. En **1** vous trouvez les plans derrière le tableau. Enfin en **e, f, g, h** et **i** des armoires et coffres piégés et des barils de liquides. Le Fort est remise à zéro après une année.

## The Hidden Tombe



Plan de la Tombe

Cette tombe est accessible uniquement si vous avez reçu la quête du *Ninja*. Vous commencez à désespérer de la trouver. Elle est remise à zéro après deux ans. Pressez les boutons dans l'ordre suivant : Nord, Est, Sud, Ouest et Centre, et vous pourrez enfin pénétrer dans la tombe. Vampires et Lichs vivent ici. Vous pouvez fouiller les sarcophages, ils ne sont pas piégés. Dans l'un des sarcophages j'ai trouvé le *Shadow's Mask*. L'entrée est en **I**.

## Quêtes

### Champion AcroMage

- Proposé par : *Gina Barnes* (village, maison **2**)  
 Description : Gagner une partie d'AcroMage dans les 13 Tavernes du pays d'Erathia.  
 Ou aller : Simplement aller dans toutes les Tavernes du contient d'Erathia et jouer jusqu'à ce que vous gagniez dans toutes au moins une fois. Les Tavernes se trouvent à : *Harmondale*, *Barrow Downs*, *Stone City*, *Erathia*, *Deyja*, *The Tularean Forest*, *Avlee*, *Tatalia*, *The Bracada Desert*, *Mount Nighon*, *Evenmorn Island*, *Céleste* et *The Pit*. Pour pouvoir jouer, il vous faut des cartes que vous trouverez en **1** dans *White Cliff Cave* à *Harmondale*. A chaque fois que vous gagnerez une partie dans une taverne vous recevrez des pièces d'or.  
 Gain : 100'000gp, +200 points de réputation, 50'000XP et un coffre plein de trésors (Artefact, Objets Magic Majeur, Relique, etc.). Le coffre est à coté de la maison.

### La Lettre

- Proposé par : *Norbert Thrust* (village, maison **7**)  
 Description : Apportez la lettre scellée à *Lord Markham* dans son manoir à *Tatalia*. Puis revenir voir *Norbert Thrust*.  
 Ou aller : Allez à *Tatalia* et se rendre dans le manoir de *Lord Markham* en **20**. *Lord Markham* va vous donner une plume qu'il vous faut ramener.  
 Gain : 2'000gp, +20 points de réputation et 5'000XP.

### Croise (Promotion)

- Proposé par : *Sir Charles Quixote* (village, maison **13**)  
 Description : Tuez *Wromthrax* le dragon dans sa grotte à *Tatalia*.  
 Ou aller : Allez à *Tatalia* dans la grotte du dragon en **2**. Tuez *Wromthrax*. C'est un Dragon bleu.  
 Gain : Vous pouvez maintenant grader à Hero ou Villian. 15'000XP et 60 points de réputation.

### Hero (Promotion Lumière)

- Proposé par : *Sir Charles Quixote* (village, maison **13**)  
 Description : Seulement possible si vous décidez de prendre le chemin de la lumière. Délivrer Mme *Alice Hargreaves* à *Deyja* dans la tour de William.  
 Ou aller : La tour se trouve en **1** sur la carte de la région de *Deyja*. Mme se trouve en **1** dans la tour.  
 Gain : 80'000XP pour le promu, 40'000XP pour les autres et 160 points de réputation.

### Cavalier (Promotion)

- Proposé par : *Frederick Org* (village, maison **14**)  
 Description : Tuez tués les morts vivant dans le manoir hanté à *Barrow Downs*.  
 Ou aller : Allez dans le manoir en **3** dans la région de *Barrow Downs* et tuez tout le monde.  
 Gain : Vous pouvez maintenant grader a Champion ou Back Knight. 30'000XP et 75 points de réputation.

### Black Knight (Promotion Ombre)

- Proposé par : *Frederick Org* (village, maison **14**)  
 Description : Seulement possible si vous décidez de passer du coté de la force obscure. Trouver le trésor des Elfes à *The Tularean Forest*.  
 Ou aller : Allez dans le château de *Navan* à *The Tularean Forest*, c'est au village en **19**. La salle du trésor se trouve en **1**.  
 Gain : 80'000XP pour le promu et 40'000Xp pour les autres et 160 points de réputation.

### Rogue (Promotion)

- Proposé par : *William Lasker* (Erathian Sewers, **1**)  
 Description : Voler le vase dans le manoir de *Lord Markkam*.  
 Ou aller : Allez à *Tatalia* dans le manoir de *Lord Markkam* (village en **20**). Le vase se trouve sur la cheminée en **1**. Attention ce n'est pas aussi facile que ça en a l'air.  
 Gain : 5'000gp, 30'000xp et 75 points de réputation.

### Spy (Promotion Lumière)

- Proposé par : *William Lasker* (Erathian Sewers, **1**)  
 Description : Vous pouvez faire cette quête uniquement si vous suivez le chemin de la lumière. Allez dans la Watchtower 6 à *Deyja*. Faites descendre le contre poids.  
 Ou aller : Allez dans la tour en **1** à *Deyja*. Faites descendre le contre poids en actionnant le levier en **1**.  
 Gain : 5'000gp, 80'000XP pour le promu, 40'000XP pour les autres et 200 points de réputation.

### Le Prisonnier

- Proposé par : *Queen Catherine* (Château Gryphonheart, salle **1**)  
 Description : Sauvez *Loren Steel* de Tularean Cave à *The Tularean Forest*.  
 Ou aller : *Loren Steel* se trouve en **1** dans la cave. Ou allez voir *Eldrich Parson* et vous donnera un imposteur à la place.  
 Gain : Faux *Loren* : perd une catégorie de réputation, 5'000gp, 5'000XP et 20 points de réputation.  
 Vrai *Loren* : 5'000gp, 10'000XP et 40 points de réputation.