

Alvar



Monstres	Dark Elf Warrior* (Dark Elf Warrior, Dark Elf Defender et Dark Elf Crusader), Ogre (Ogre Brawler, Ogre Warrior et Ogre Magi), Wasp (Wasp Worker, Wasp Sentry et Wasp Warrior)
Quêtes	Champion Acromage, Bastian Loudrin, Ogres Fortress et Potion of Pure Luck.
Statistiques	Mise à zéro : 2 ans, pièges : 1, trésors : 1, Rencontre : 10% {0%, 50%, 50% }.

C'est une sympathique région avec un fleuve, des collines, quelques belles falaises pour faire de l'escalade. Bref, un coin idéal pour prendre des vacances. Le seul hic c'est que la région est infestée de guêpes géantes sacrement coriace à buter (avec une équipe faible uniquement :). Les Ogres aussi ont élu domicile dans ces lieux. Ils font mal et sont très rapides. Les monstres avec un * sont pacifiques. Tant que vous ne leur faites rien ils restent gentils.

Astuce : Vous pouvez utiliser le fleuve comme barrière naturelle pour faire du tir à l'Ogre. C'est moins sport qu'au corps à corps mais tellement plus efficace.

Astuce : Si vous êtes avec une équipe pas trop forte, n'allez pas dans la direction du nid de guêpes. C'est bien trop dur pour vous. Attendez d'être un peu plus fort.

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

Quitter la région

En Calèche

Nom : Guild Caravans, Localisation : en ville en **32**, Coût : 75gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
<i>Ravenshore</i>	<i>Shadowspire</i>	--	<i>Garrote</i>	<i>Ravenshore</i>	--	<i>Garrote</i>
2 jours	3 jours	--	3 jours	2 jours	--	3 jours

A Pieds

Nord	Est	Sud	Ouest
<i>Ironsand Desert</i>	<i>Ironsand Desert</i>	<i>Ravenshore</i>	<i>Murmurwoods</i>
10 jours	5 jours	5 jours	5 jours

La Région



Pour la description et les détails de la ville de Alvar (A) voir plus loin dans le document. Tous les **x** représentent des chaudrons, chaque chaudron augmente l'une de vos résistances à la magie (pour les détails voir *Potions et Liquides*). 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.

Les Habitations & Constructions

1	Maison	Description	Elle vous crée des objets avec des ores que vous trouvez par terre.
		Habitant	<i>Kerin Bremen</i>
2	Maison	Description	Il vous crée des armures avec des ores que vous trouvez par terre.
		Habitant	<i>Karn Bowes</i>
3	Maison	Description	Gibere vend du Tobersk Brandy pour 500gp et achete des bouteilles de Tobersk Pulp pour 386gp.
		Habitant	<i>Gibere</i>
4	Taverne – Miho's Roadhouse	Description	Une taverne sur la route pour Alvar. Vous pouvez apprendre les compétences du Désamorçage et Perception pour 500gp.
		Information	Nourriture : 20, Chambre : 40gp, Acromage : 2'000gp
		Habitant	<i>Miho the Innkeep</i>
		Ouverture	5am – 2am
		Quête	<i>Champion Acromage</i>
5	Tentes	Description	Elles contiennent des coffres piégés. Les coffres contiennent de l'or et quelques menus objets.
6	Obélisque #5	Description	Objetsap.
		Quête	<i>Obélisque</i>

Les Donjons

1	Ogres Fortress	Description	Fort massif des armées des Ogres.
		Quête	<i>Irabelle et Ogres Fortress</i>
2	Wasp Nest	Description	Je n'aime pas les guêpes. Par contre elles fond de la gelée royale, c'est très bon.

Les Points d'Intérêts

a	Caisses	Description	Les caisses sont piégées, mais contiennent de l'or et quelques menus objets.
b	Caisse	Description	La caisse est piégée, mais contient de l'or et quelques menus objets.
c	Le Piédestal de jeu (rouge)	Description	Permet de gagner 7 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois.
d	Feu de camps	Description	Le feu de camps donne des rations de nourritures.
e	Coffre	Description	Coffre caché dans le mur du fort. Cliquez sur le milieu du mur arrière du fort pour accéder au coffre (pas le mur d'enceinte). Le coffre est piégé bien sûr. Dans le coffre vous avez un artefact. Pour y parvenir utilisez le sort de saut ou de vol. Pour ressortir de l'enceinte déplacez-vous sur la droite ou la gauche pour être téléporté vers l'entrée.
		Coordonnées	X : -20'530, Y : 2'845
f	Arbre généreux	Description	Donne des potions blanches lorsque vous cliquez dessus. Pas de limite. Vous devez

Coordonnées avoir un niveau 7 ou plus dans la compétence Réparation.
 X : -15'440, Y : 19'600

g	Arbre généreux
Description	Il vous donne une bague si vous avez au moins 5 dans la compétence de la réparation.. Ne marche qu'une seule fois. Vous devez avoir un niveau 5 ou plus dans la compétence Réparation.
Coordonnées	X : 14'705, Y : -380
h	Caisse
Description	A la bas d'un arbre, une caisse est piégée, mais contient de l'or et quelques menus objets.

La Ville d'Alvar



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*). 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** Restore votre mana.
- II** +2 de force, effet permanent. Jusqu'à concurrence de 18 pour un personnage.
- III** +25 de Personnalité, effet temporaire.
- IV** Ne fait rien.

Les Habitations & Constructions

1	Magasin – Elemental Guild
Description	Vous pouvez y acheter tous les sorts d'élémentaire jusqu'au niveau grand maître. Vous pouvez apprendre les compétences d'apprentissage et des magies élémentaires pour 500gp.
Habitant	<i>Yadia the Scribe</i>

	Ouverture	6am – 6pm
	Information	Renouvellement de la marchandise tous les 14 jours.
2	Maison – Maître Lance	
	Description	Vous voulez devenir maître dans le maniement de la lance? Alors adressez-vous à elle pour 5'000gp.
	Habitant	<i>Ashandra Withersmythe</i>
3	Maison – Expert Dague	
	Description	Tous les experts de la dague ont reçu leur enseignement d'elle. Avec la modique somme de 2'000gp elle vous donne un cours.
	Habitant	<i>Lori Vespers</i>
4	Maison – Grand Maître Arc	
	Description	Avec Loris et 8'000gp vous devenez un as du tir a distance.
	Habitant	<i>Loris</i>
5	Maison –Maître Cotte de Maille	
	Description	Vous vous sentez à l'étroit dans votre cotte de maille ? Devenez un maître avec Halian Eversmyle pour 3'000gp.
	Habitant	<i>Halian Eversmyle</i>
6	Maison –Expert Dark Elf	
	Description	Pour 1'000gp vous devenez un expert dans le compétence d'Elfes noirs.
	Habitant	<i>Fedwin Dervish</i>
7	Maison – Expert Bouclier	
	Description	Ca ne vous coûtera que 1'000gp pour devenir un expert dans le maniement d'un bouclier.
	Habitant	<i>Qillian Moore</i>
8	Maison – Grand Maître Dark Elf	
	Description	Déposez 8'000gp et devenez grand maître dans la magie des Elfes noirs.
	Habitant	<i>Ton Agraynel</i>
9	Maison –Expert Esprit	
	Description	Devenir expert dans la magie de l'Esprit c'est possible pour 1'000gp.
	Habitant	<i>Shane of Krewlen</i>
10	Maison –Maître Désamorçage	
	Description	Pour 2'500gp vous êtes capable de désamorcer presque n'importe quoi.
	Habitant	<i>Kelli Lightfinger</i>
11	Maison –Expert Perception	
	Description	Comment trouvez les piège plus facilement ? Simplement en déposant 500gp sur la table, vous serez ensuite promu expert.
	Habitant	<i>Silk Nightwalker</i>
12	Magasin – Self Study	
	Description	Vous pouvez-y acheter tous les sorts cléricaux du niveau de base. Vous pouvez apprendre la compétence de la Méditation et des magies cléricales pour 1'000gp.
	Habitant	<i>Larin the Scribe</i>
	Ouverture	6am – 6pm
	Information	Renouvellement de la marchandise tous les 28 jours.
13	Maison – Expert Identification	
	Description	Les objets simples n'auront plus de secret pour vous si vous lui donnez 500gp.
	Habitant	<i>Kyra Sparkmen</i>
14	Maison – Expert Magie de l'Ombre	
	Description	Votre nécromancier veut devenir plus noir encore ? Venez ici avec 1'000gp.
	Habitant	<i>Patwin Darkenmore</i>
15	Maison – Maître Feu	
	Description	La maîtrise du feu passe par lui pour 4'000gp.
	Habitant	<i>Solomon Steele</i>

16 Maison – Maître Terre	
Description	La maîtrise de la magie de la Terre passe par elle pour 4'000gp.
Habitant	<i>Dorothy Sablewood</i>
17 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>Cahalli Evenall</i>
Quête	<i>Bounty Hunter</i>
18 Maison – Expert Alchimie	
Description	Les potions expert sont à votre portée pour 500gp.
Habitant	<i>Tabitha Watershed</i>
19 Merchant Guildhouse	
Description	Le palace de Bastian Loudrin, grand pont de marchands de Jadame.
Habitant	<i>Bastian Loudrin</i>
Quête	<i>Bastian Loudrin, Sea of Fire et quêtes des alliances</i>
20 Temple – House of Healing	
Description	Faite 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>Maeglan the Healer</i>
Ouverture	1am – 12pm
21 Banque – Guild House of Finance	
Description	Déposez y votre or en toute sécurité, le gardien des lieux apprécie grandement les objets jaunes, brillants et de forme ronde.
Habitant	<i>Isram the Banker</i>
Ouverture	6am – 6pm
22 Maison	
Description	Pas grand chose à dire sauf qu'il vous donne une quête.
Habitant	<i>Asael Fromago</i>
Quête	<i>Les Fromages</i>
23 Maison – Patriarche	
Description	Rien ne vaut un Elf Patriarche dans votre équipe. Faites votre promotion avec lui.
Habitant	<i>Relburn Jeebes</i>
Quête	<i>Patriarch</i>
24 Maison – Maître Méditation	
Description	La maîtrise de la méditation avec Gretchin Nevermore pour 2'500gp.
Habitant	<i>Gretchin Nevermore</i>
25 Maison	
Description	Il est l'historien de la guilde de marchands de Alvar.
Habitant	<i>Sahil Italle</i>
29 Magasin – Polished Steel	
Description	Les armes sont à acheter. Vous pouvez y apprendre les compétences de l'épée, de la dague, de la masse et de l'arc pour 500gp.
Habitant	<i>Kashue the blacksmith</i>
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 14 jours.
27 Magasin – Prepared Potions	
Description	Quelques objets à acheter ? Vous pouvez apprendre les compétences de l'Identification de Monstres et de l'Alchimie pour 500gp.
Habitant	<i>Navarre the Alchemist</i>
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 7 jours.

28 Magasin – Armory	
Description	Quelques armures à acheter. Vous pouvez apprendre les compétences du Cuir, des Cottes de Mailles, Plaques et du Bouclier pour 500gp.
Habitant	<i>Chaynal the Armorsmith</i>
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 14 jours.
29 Magasin – Arcane Items	
Description	Apprenez les compétences de l'Identification et de la Réparation pour 500gp.
Habitant	<i>Allanya the Magician</i>
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 14 jours.
30 Centre d'entraînement – Guild Training Hall	
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 500gp.
Information	Niveau maximum : 25
Habitant	<i>Barin the Instructor</i>
Ouverture	6am – 6pm
31 Taverne – Profit House	
Description	La taverne du coin. Vous pouvez apprendre les compétences du Désamorçage et Perception pour 500gp.
Information	Nourriture : 15, Chambre : 22gp, Acromage : 1'000gp
Habitant	<i>Dantilion the Innkeep</i>
Ouverture	5am – 2am
Quête	<i>Champion Acromage</i>
32 Transport – Guild Caravans	
Description	Depuis ici vous pouvez aller directement à <i>Shadowspire</i> , <i>Ravenshore</i> ou <i>Garrote Gorge</i> .
Habitant	<i>Templeton the Stablemaster</i>
Ouverture	6am – 6pm
33 Maison	
Description	C'est un héros qui se propose de se joindre à votre équipe. C'est un Elf de faible niveau 5.
Habitant	<i>Rohani Oscleton</i>
34 Maison – Maître Marchandage	
Description	La maîtrise l'art du commerce pour 5'000gp.
Habitant	<i>Fenton Iverson</i>
35 Maison	
Description	C'est un héros qui se propose de se joindre à votre équipe. C'est un Elf de niveau 15.
Habitant	<i>Jasp Thelbourne</i>
36 Maison	
Description	Vous cause un peu.
Habitant	<i>Myles Greydawn</i>
37 Maison	
Description	C'est un héros qui se propose de se joindre à votre équipe. C'est un Elf Patriarch de niveau 30.
Habitant	<i>Adric Stellar</i>
38 Maison	
Description	Vous donne la quête.
Habitant	<i>Rihansi</i>
Quête	<i>Potion of Pure Luck</i>
39 Maison	
Description	Il vous crée des armes avec des ores que vous trouvez par terre.

Habitant *Turgon Bombah*

40 Maison

Description Il vous achète des oreilles d'Ogres pour 500gp.

Habitant *Keldon*

Quête *Ogres Fortress*

41 Maison

Description Il vous dit chez qui allez pour vendre les produits des guêpes.

Habitant *Brand Featherwind*

42 Maison

Description Il cause des Ogres.

Habitant *Dekian Farswell*

43 Maison

Description Il vous achète des dards de guêpes pour 500gp.

Habitant *Veldon*

Les Donjons

1 Dark Dwarf Compound

Description Les nains sont de nouveaux habitants dans cette région et les mines sont profondes et sombres.

Quête Minotaure Lord

Les Points d'Intérêts

a Le Piédestal du Jour des Dieux

Description Lance le sort du Jour des dieux (+35 à chaque caractéristique), durée : 1 jour.

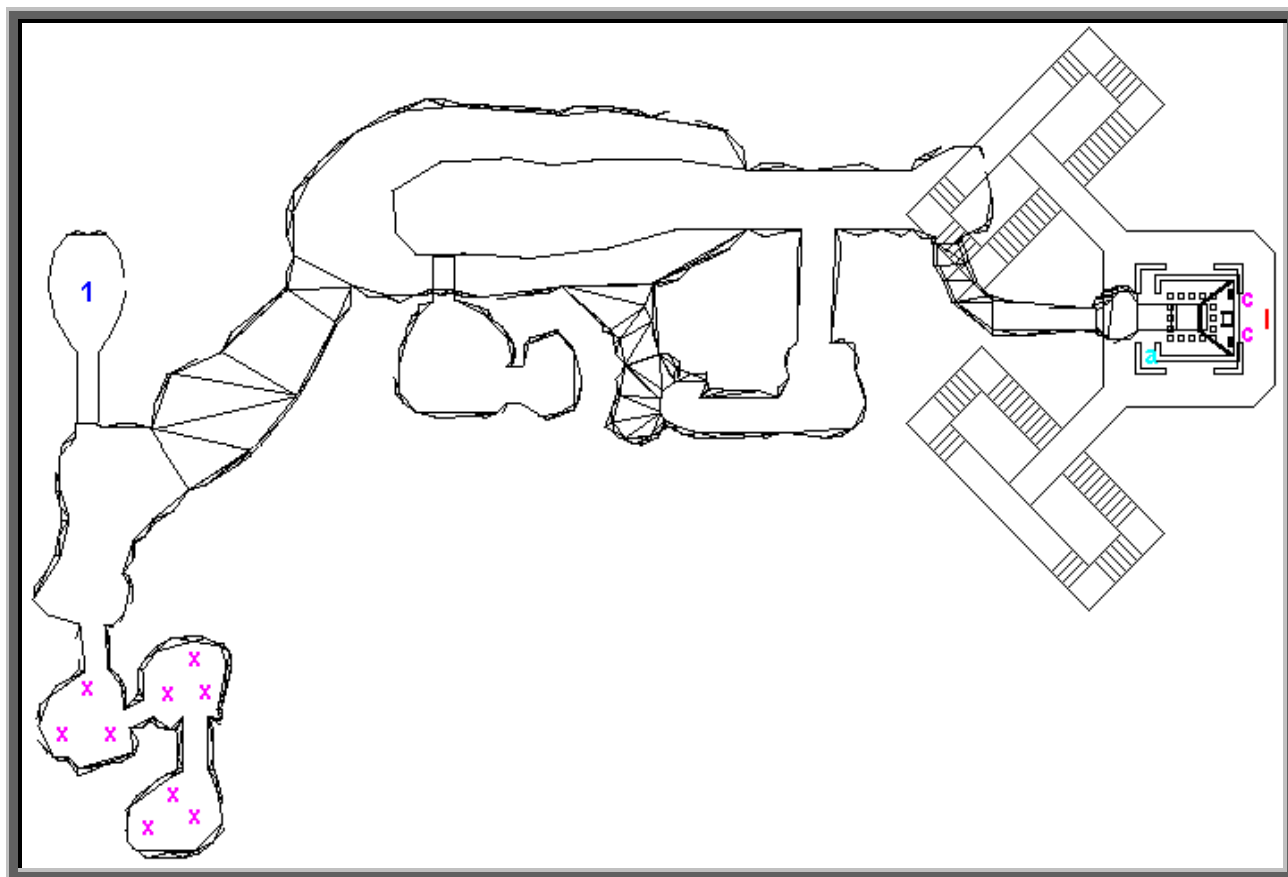
b Rocher

Description Sous le premier rocher devant la guilde des Éléments vous avez un coffre piégé avec de l'or et quelques objets.

Coordonnées X : -4'200, Y : 10'670

Les Donjons

Ogres Fortress

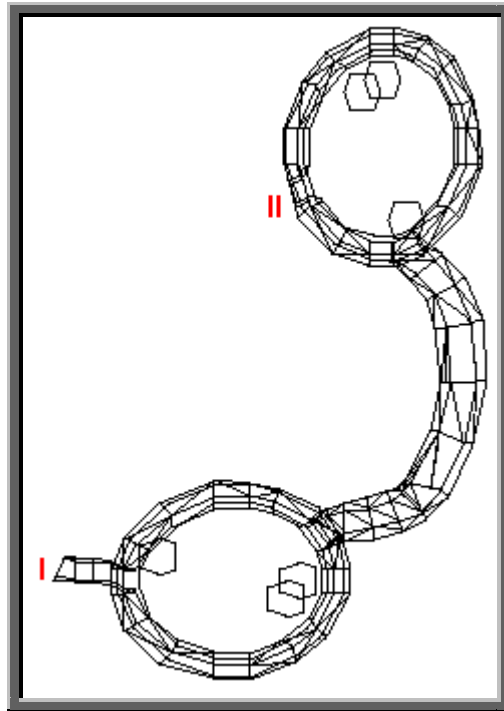


Monstres Ogre Warrior (Ogre Brawler, Ogre Warrior et Ogre Warleader), Human Mercenary (Soldier of Fortune, Mercenary et Mercenary Captain), Orge Mage (Orge Mage Apprentice, Ogre Warrior, Ogre Magi et Orge Mage)

Quêtes *Irabelle et Ogres Fortress*

Statistiques Mise à zéro : 2 ans, pièges : 3, trésors : 2, Rencontre : 10% {50%, 10%, 40%}.

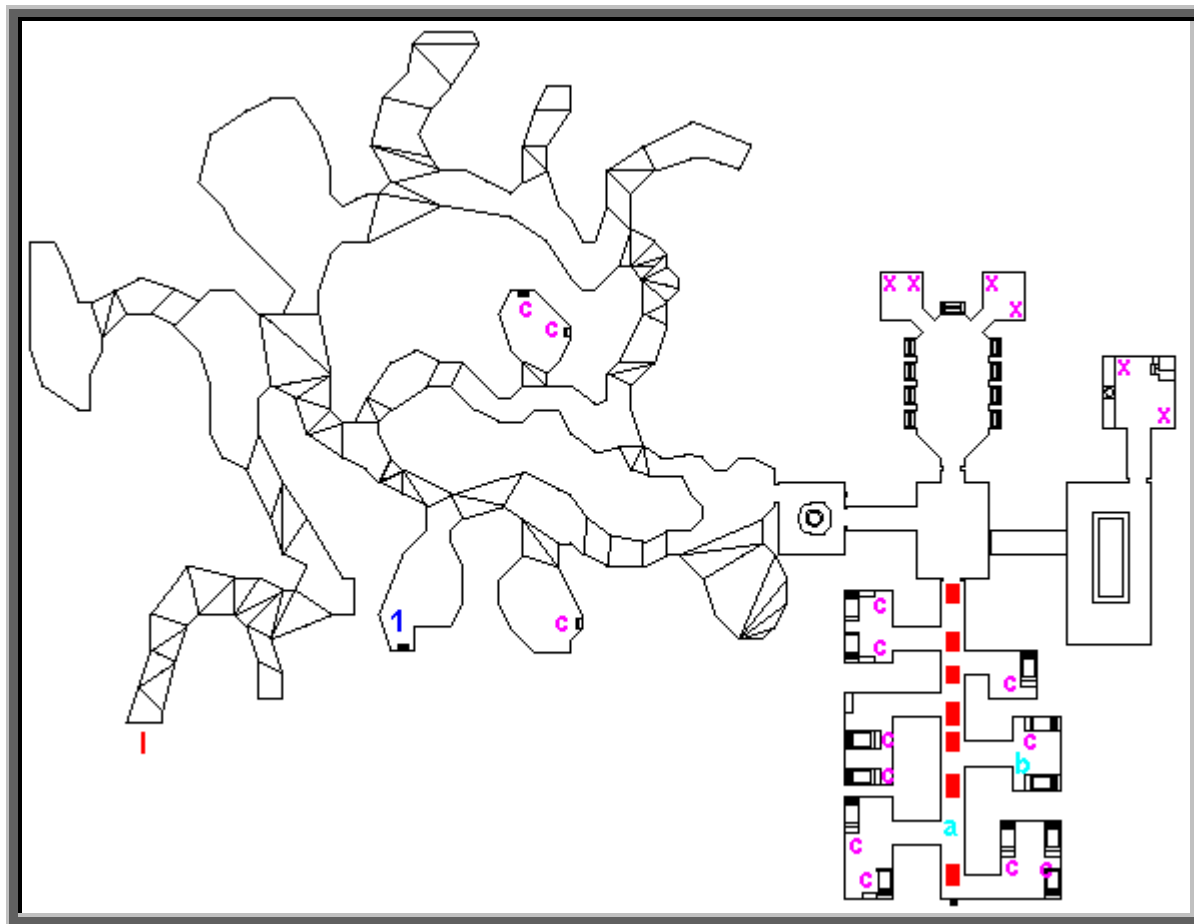
Dés que vous entrez en **I** ça bastonne dur. A l'étage en **a** vous avez un bouton qui ouvre la rampe pour descendre au sous-sol. Les **c** sont des coffres (se trouvent à l'étage), tous sont piégés, mais contiennent des objets intéressants. Au sous-sol vous avez des *Ogres Warleader* à tuer. Lorsque vous fouillez leurs dépouilles vous recevez une clé. Avec ces clés vous pouvez ouvrir les différentes portes. 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*). En **1** vous trouvez *Irabelle Hunter*.

Wasp Nest

Monstres Wasp (Wasp Worker, Wasp Sentry et Wasp Warrior)
Statistiques Mise à zéro : 6 mois, pièges : 3, trésors : 2, Rencontre : 10% { 100%, 0%, 0% }.

Vous avez deux entrées (**I** et **II**), elles donnent toutes les deux sur le canyon en **2** sur la carte de la région. Dès votre entrée vous vous faites attaquer par les guêpes. L'entrée conseillée en premier est la **I**. Vous devez juste taper, taper et taper. Vous trouvez beaucoup de pots de *Royal Wasp Jelly* que vous pouvez revendre à bon prix à *Ironsand Desert*.

Dark Dwarf Compound



Monstres Dark Dwarf (Dark Dwarf Grunt, Dark Dwarf Pounder et Dark Dwarf Berserker), Malevolent Boulder (3 tailles)

Quêtes *Minotaur Lord*

Statistiques Mise à zéro : 1 an, pièges : 4, trésors : 4, Rencontre : 10% { 100%, 0%, 0% }.

Entrez dans cette mine en **I**. Vous trouvez la hache de Balthazar dans le coffre piégé en **1**. La porte menant au repaire des nains est piégée. 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*). Le couloir **a** menant aux chambres est piégé le piège est activé lorsque l'on marche sur les rectangles **rouges**. Les **c** sont des coffres, tous sont piégés, mais contiennent des objets fort intéressants. Dans le coffre **b** vous trouvez un artefact.