

Garrote Gorge



Monstres Naga (Naga, Naga Warrior et Naga Queen), Dragon* (Hatchling, Young Dragon et Dragonette), Crusader* (Dragon Hunter, Crusader et Dragonslayer), Dragon Hunter Pet*

Quête *Champion Acromage, Dragonbane Flower, Great Wurm, Dragon Hunt et Dragon Hunter Hunt.*

Statistiques Mise à zéro : 1 an, pièges : 2, trésors : 2, Rencontre : 10% {100%, 0%, 0%}.

Les monstres avec un * sont pacifiques. Tant que vous ne leur faites rien ils restent gentils. En gros cette région est peuplée par des bons vieux humains qui sont plutôt axés sur les armures et grosses épées que sur la magie. Vous avez bien sûr quelques monstres hostiles tels que les Nagas pour vous friter la gueule.

Astuce : Les monstres précédemment pacifiques le deviennent moins si vous vous alliez à leurs ennemis préférés.

Astuce : Tuez tout le monde si vous savez voler. Les Nagas ne font que des dégâts au corps à corps, de même que les Dragons Hunters.

Quitter la région

En Calèche

Nom : Guild Caravans, Localisation : en ville en **18**, Coût : 150gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
<i>Ravenshore</i>	<i>Shadowspire</i>	<i>Alvar</i>	--	<i>Ravenshore</i>	--	<i>Arène</i>
2 jours	3 jours	3 jours	--	2 jours	--	5 jours

A Pieds

Nord	Est	Sud	Ouest
<i>Murmurwoods</i>	<i>Ravenshore</i>	<i>Ravage Roaming</i>	<i>Ravage Roaming</i>
5 jours	5 jours	5 jours	10 jours

La Région



Pour la description et les détails de la ville de Garrote Gorge (A) voir plus loin dans le document. Pour celle de la Cave au Dragon (B) référez-vous plus loin aussi.

Les Habitations & Constructions

1	Dragon Cave
Description	Voire la carte pour les détails.
Quête	<i>Dragon Hunt</i>

2	Jeric Whistlebone's Camp
Description	Le camp des tueurs de dragons. Un feu de camps vous donne des points de nourriture.
Quêtes	<i>Great Wym, Dragon Hunter Hunt et Great Wym.</i>
3	Obélisque #1
Description	Theunicornkin.
Quête	<i>Obélisque</i>

Les Donjons

1	Grand Temple of Eep
Description	Comme toutes les places saintes des adeptes de Eep ce lieu sent le fromage !
Quête	<i>Les Fromages</i>
2	Naga Vault
Description	Heu ! Comme son nom le mentionne si bien : Il y a des Nagas là dedans.
Quête	<i>The Drum of Victory</i>

Les Points d'Intérêts

a	Caisse + Chaudron
Description	Le chaudron augmente l'une des protections contre les élémentaires. La caisse est bien piégée, mais contient plein d'or et quelques menus objets.

La Ville de Garrote Gorge



Les **c** sont des fers à cheval. Chaque fer vous donne +2 points de développement. Ce camp n'est pas grand mais a toutes les facilités nécessaires à la survie d'une équipe de choc.

Les Puits & Fontaines

- I** Vous donne +2 points de résistance au Feu jusqu'à concurrence de 10 pour un personnage.
- II** Ne fait rien.
- III** Vous donne +2 points de Dextérité jusqu'à concurrence de 16 pour un personnage.

Les Habitations & Constructions

1	Maison – Maître Réparation
Description	Avec 2'500gp elle vous promet maître dans la compétence de la réparation.
Habitant	<i>Quick Jeni</i>
2	Maison – Maître Spiritisme
Description	Pour devenir un maître dans la magie du spiritisme vous êtes à la bonne porte. N'oubliez pas de venir avec 4'000gp
Habitant	<i>Bethold Kern</i>
3	Maison
Description	Il vous donne quelques explications sur le dressage des Dragons.
Habitant	<i>Weldrick Falconeye</i>
4	Maison – Expert Armsmaster
Description	Pour devenir un expert dans le maniement des armes de mêlées adressez vous ici avec 2'000gp.
Habitant	<i>Norbert Salyer</i>
5	Maison
Description	Pas grand chose à dire sauf qu'il vous donne une quête.
Habitant	<i>Calindril</i>
Quête	<i>Dragonbane Flower</i>
6	Maison – Expert Identification Monstres
Description	Expert en Identification de monstres pour seulement 500gp.
Habitant	<i>Tessa Maker</i>
7	Maison
Description	C'est un héros qui se propose de se joindre à votre équipe. Il se défend bien avec son niveau 30.
Habitant	<i>Nelix Uriel</i>
8	Maison
Description	C'est un héros qui se propose de se joindre à votre équipe. C'est un sacré crusader de niveau 50.
Habitant	<i>Tempus</i>
9	Maison
Description	Pas grand chose à dire sauf qu'il vous donne une quête.
Habitant	<i>Avalon</i>
Quête	<i>Dragon Hunt</i>
10	Maison – Expert Hache
Description	2'000gp et <i>Herald Foetryke</i> vous fait expert dans la compétence de la hache. Zelim vous donne une quête.
Habitants	<i>Herald Foetryke et Zelim</i>
Quête	<i>The Drum of Victory</i>
11	Maison – Grand Maître Plaques
Description	Les <i>Ironfist</i> sont de grands guerriers, pour 7'000gp on vous apprend à être grand maître avec une armure de plaques.
Habitants	<i>Sethine Ironfist et Chadric Benson</i>
12	Maison – Maître Masse

Description *Robert Morningstar* vous fait maître dans la compétence de la hache pour le doux prix de 5000gp.

Habitants *Robert Morningstar et Isram Delver*

13 Maison – Grand Maître Apprentissage

Description Seulement 8000gp pour devenir un génie.

Habitant *Wanda Lightsworn*

14 Maison –Maître Musculation

Description Un maître en musculation c'est beau, avec 2'500gp vous n'avez plus besoin de faire des pompes.

Habitant *Kenneth Otterton*

15 Centre d'entraînement – Godric's Gauntlet

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 *Godric the Instructor*

Ouverture 6am – 6pm

16 Maison –Maître Épée

Description Suivez les pas de Zorro. 5'000gp et *Jaycin Cardron* vous apprendra plein de nouvelles bottes. *Leane Stormlance* vous donne la quête de promotion, après la promotion elle devient un PNJ. Elle est de niveau 15.

Habitants *Jaycin Cardron et Leane Stormlance*

Quête *Champion*

17 Maison –Maître Corps

Description Un maître en magie du corps pour 4'000gp.

Habitant *Tugor Arin*

18 Transport – Guild Caravans

Description D'ici vous pouvez aller directement à *Ravenshore*, *Shadowspire* ou *Alvar* en 2 ou 3 jours. Le dimanche c'est pour l'Arène en 5 jours.

Habitant *Dalas the Stablemaster*

Ouverture 6am – 6pm

19 Magasin – Plated Protection

Description Quelques armures à acheter. Vous pouvez apprendre les compétences des Boucliers, Cotte de Mailles et Plaques pour 750gp.

Habitant *Balfour the Armorsmith*

Ouverture 6am – 6pm

Information Renouvellement de la marchandise tous les 21 jours.

20 Magasin – Lance's Spears

Description Quelques armes sont à vendre. Vous pouvez y apprendre les compétences de l'épée, de la dague, de la Lance et de la hache pour 750gp.

Habitant *Lance the blacksmith*

Ouverture 6am – 6pm

Information Renouvellement de la marchandise tous les 21 jours.

21 Temple – Sacred Steel

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 *Laudra the Healer*

Ouverture 1am – 12pm

22 Taverne – Dragon's Blood Inn

Description La taverne du coin. Vous pouvez apprendre les compétences du Désamorçage et Perception pour 500gp.

Information Nourriture : 25, Chambre : 65gp, Acromage : 2'500gp

Habitant *Melody the Innkeep*

Ouverture	5am – 2am
Quête	<i>Champion Acromage</i>

23 Magasin – Wards and Pendants

Description	Il vend du matos chouette. Apprenez les compétences de l'Identification et de la Réparation.
Habitant	<i>Korxius the Magician</i>
Ouverture	6am – 6pm
Information	Renouvellement de la marchandise tous les 21 jours.

24 Château – Dragon Hunter's Camp

Description	Voir la carte pour les détails.
Quête	<i>Champion et Dragon Hunter Hunt</i>

Les Points d'Intérêts

a Caisse

Description La caisse est piégée, mais contient plein d'or et quelques menus objets.

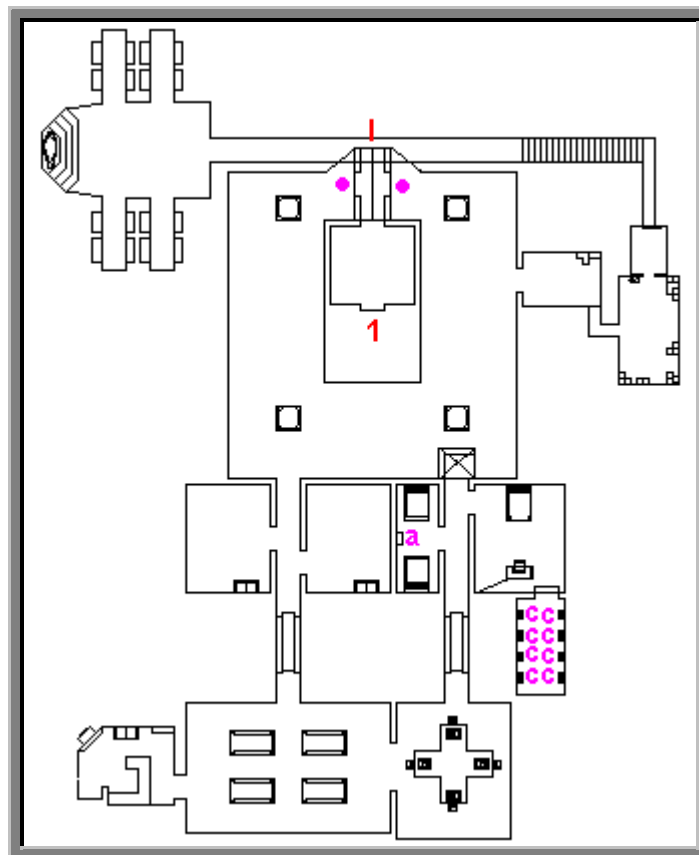
b Caisse

Description La caisse est piégée, mais contient plein d'or et quelques menus objets.

c Fleure

Description Sous la fleur une caisse piégée, mais contient plein d'or et quelques objets.
 Coordonnées X : 12'405, Y : -8'025

Dragon Hunter's Camp



Monstres Dragon Hunter* (Dragon Hunter, Crusader et Dragonslayer), Human Mercenary* (Soldier of Fortune, Mercenary et Mercenary Capitain)

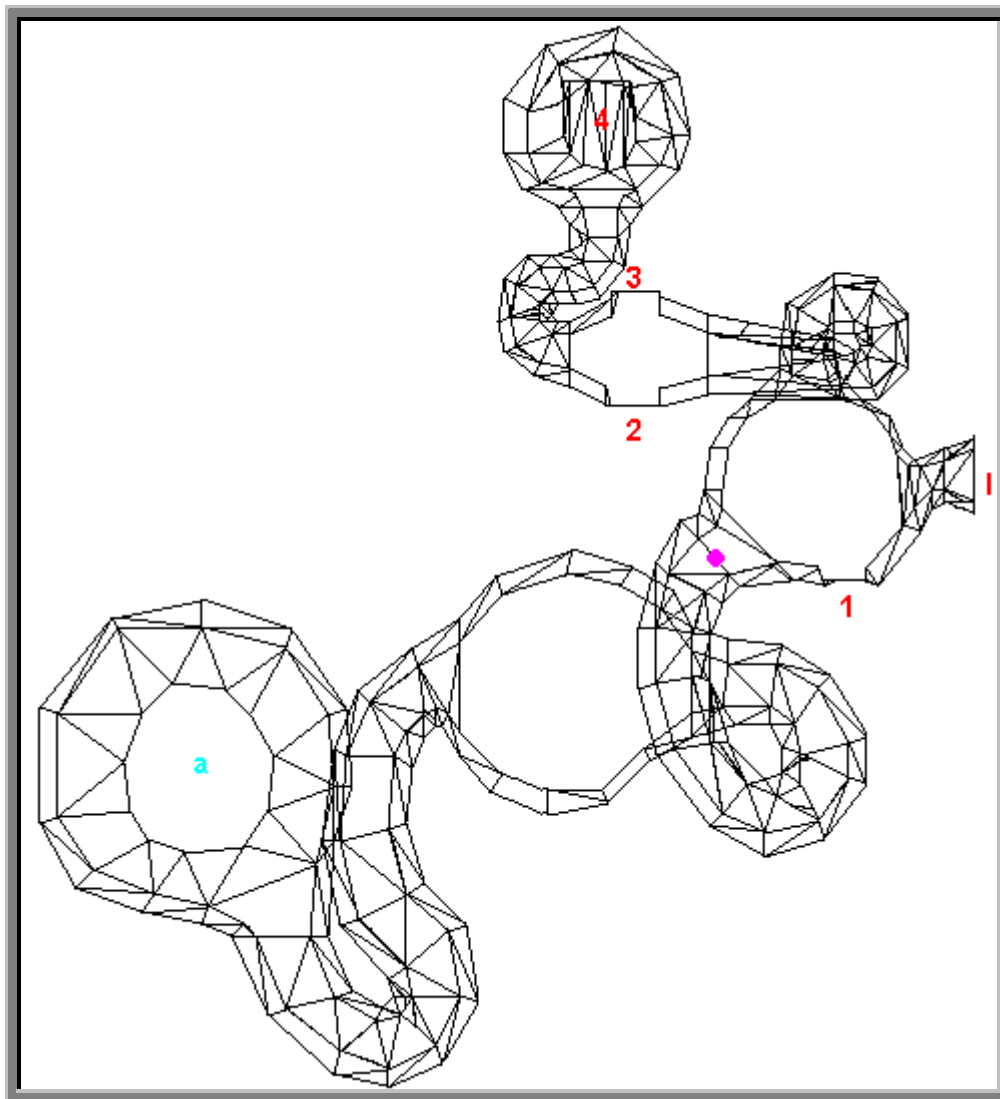
Quête *Dragons Hunters Hunt et Dragon Egg*

Statistiques Mise à zéro : 6 mois, pièges : 5, trésors : 3, Rencontre : 0% {100%, 0%, 0%}.

Les monstres avec un * sont pacifiques. Si vous passez le point **magenta** après avoir été averti par les gardes, tous les gardes deviennent hostiles. Les **c** sont des caisses, toutes sont piégées. Dans l'une des caisses vous trouvez une épée Relique. En **a**, une armoire piégée.

1	Salle du Trône
Description	Dans cette salle vous trouvez le plus grand Chevalier de Jadame .
Habitant	<i>Sir Charles Quixote</i>
Quête	<i>Champion, Alliance des Dragons Hunters et Dragon Egg.</i>

Dragon Cave



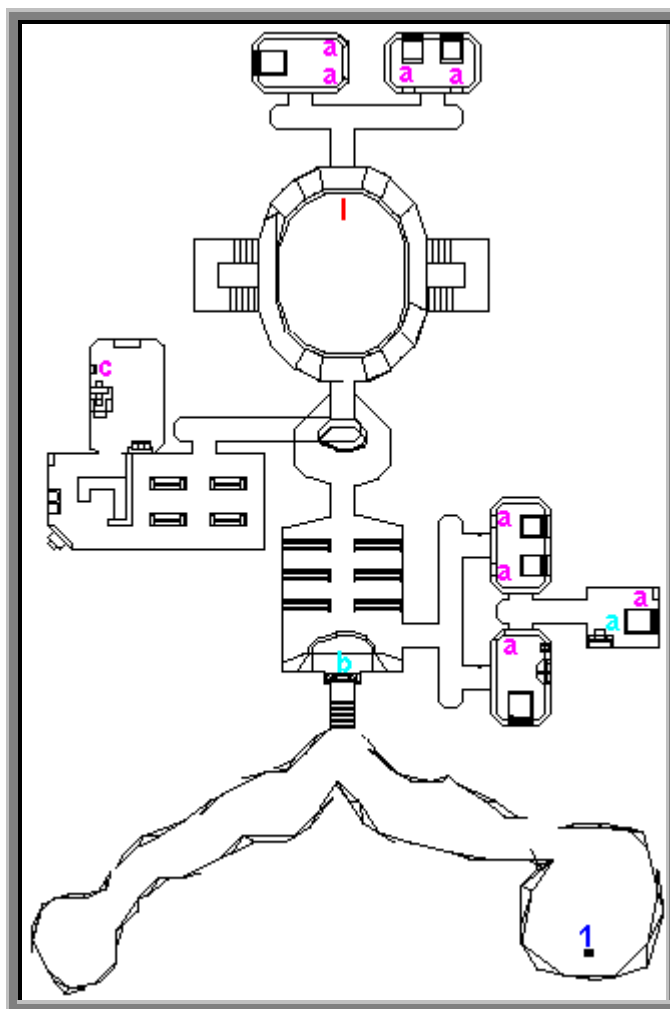
Monstres	Dragon* (Dragon Flightleader, Dragon et Great Wyrn), Dragon* (Hatchling, Young Dragon et Dragonette)
Quête	<i>Dragonbane Flower, Dragon Hunter Hunt, Great Wyrn, Alliance des Dragons et Dragon Egg.</i>
Statistiques	Mise à zéro : 6 mois, pièges : 5, trésors : 5, Rencontre : 0% { 100%, 0%, 0% }. (certains gardes réapparaissent plusieurs fois lorsque vous les tuées)

Les monstres avec un * sont pacifiques. Si vous passez le point **magenta** après avoir été averti par les gardes, tous les dragons deviennent hostiles. Si vous parvenez en **a** vous aurez plein de trésors à prendre.

1	Cave – Maître Dragon
Description	<i>Ithilgore</i> est un petit dragon de niveau 5 qui veut bien se joindre à vous. Pour 4000gp <i>Erthint</i> promet votre dragon en Maître.
Habitants	<i>Erthint et Ithilgore</i>
2	Cave – Grand Maître Dragon
Description	<i>Balion Tearwing</i> vous donne une quête. Pour 8000gp <i>Klain Scarwing</i> promet votre dragon en Grand Maître..
Habitants	<i>Klain Scarwing et Balion Tearwing</i>
Quête	<i>Dragonbane Flower.</i>
3	Cave – Expert Dragon
Description	<i>Jerin Flame-eye</i> vous donne une quête. Pour 1000gp <i>Ishton</i> promet votre dragon en expert.
Habitants	<i>Jerin Flame-eye, Ishton et Bazalath</i>
Quête	<i>Dragon Hunter Hunt.</i>
4	Cave
Description	<i>Defclaw Redreaver</i> vous donne une quête de promotion pour votre dragon.
Habitant	<i>Defclaw Redreaver</i>
Quête	<i>Great Wyrn, Alliance des Dragons et Dragon Egg.</i>

Les Donjons

Grand Temple of Eep



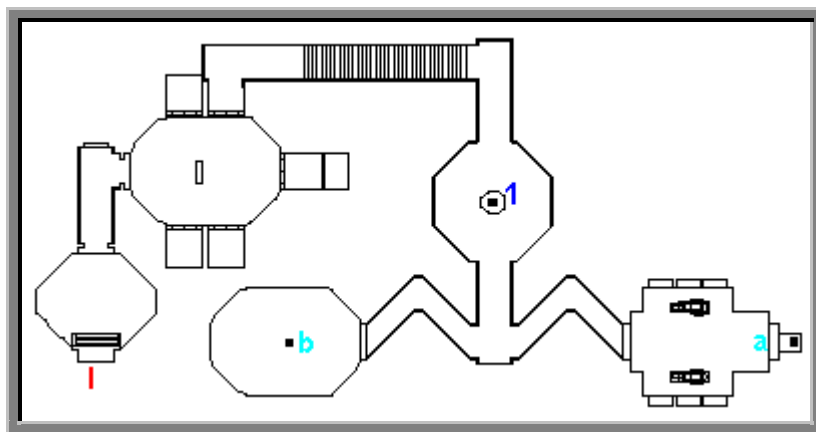
Monstres Animalist (Animalist, Sphapeshifter et Lycantrope), Ratman (Ratman, Wererat et Greater Wererat), Rat (Bestial Animalist, Bestial Sphapeshifter et Bestial Lycantrope)

Quête *Les Fromages.*

Statistiques Mise à zéro : 1 an, pièges : 5, trésors : 3, Rencontre : 15% {34%, 33%, 33%}.

A l'entrée en **I** vous devez taper très fort. Les **c** sont des caisses, toutes sont piégées. Les **a** sont des armoires, toutes sont piégées. En **a** vous avez un bouton sur le côté du bureau qui ouvre le mur derrière l'autel en **b**. Dans le coffre en **1** vous trouvez le *Wheel of Frelandeau*.

Naga Vault



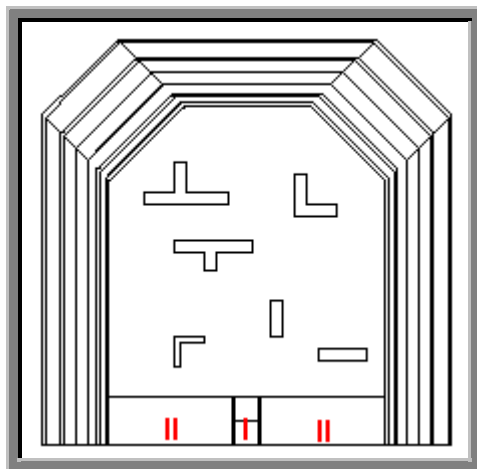
Monstres Naga (Naga, Naga Warrior et Naga Queen), Serpentman (Serpentman, Serpentman Elder, Serpentman Warrior)

Quête *The Drum of Victory.*

Statistiques Mise à zéro : 1 an, pièges : 7, trésors : 3, Rencontre : 10% {100%, 0%, 0%}.

Faites gaffe, dès votre entrée en **I** vous tombez sur un gros tas de Nagas en furie. La caisse en **a** est bien piégée. Le bouton en **b** permet de faire apparaître le coffre en **1**. Ce coffre contient "*The Drum of Victory*" pour la quête du même nom.

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 avec et un autre au niveau 5, même si vous prenez le défi avec celui-là c'est votre personnage qui décidera.