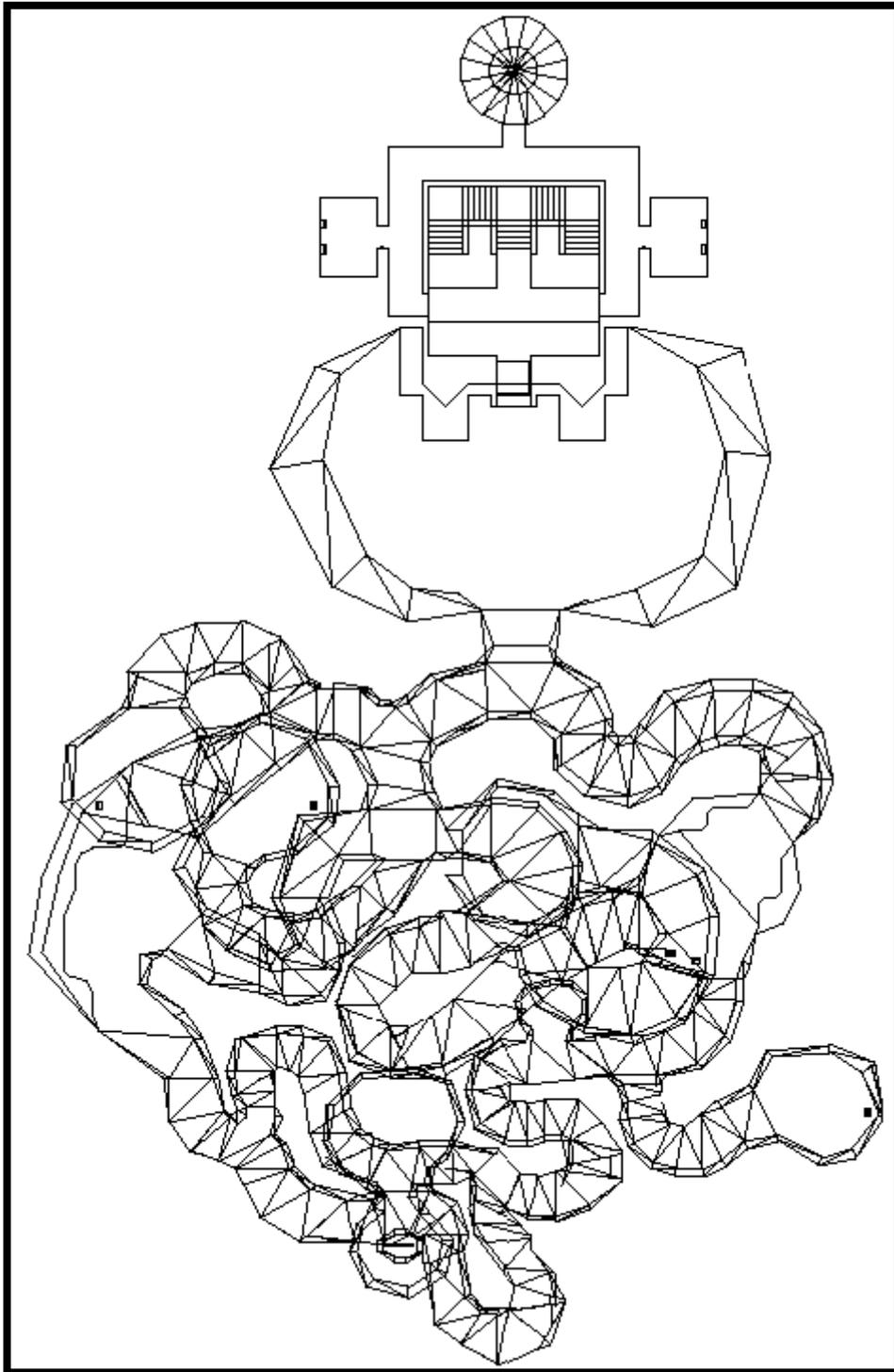


# Plan de la Terre



Monstres Earth Elemental (Lesser Earth Elemental, Earth Elemental et Greater Earth Elemental), Malevolent Boulder (3 types), Juggernaut (Charger, Juggernaut et Demolisher)

**Quête** *Heart of Elementals*

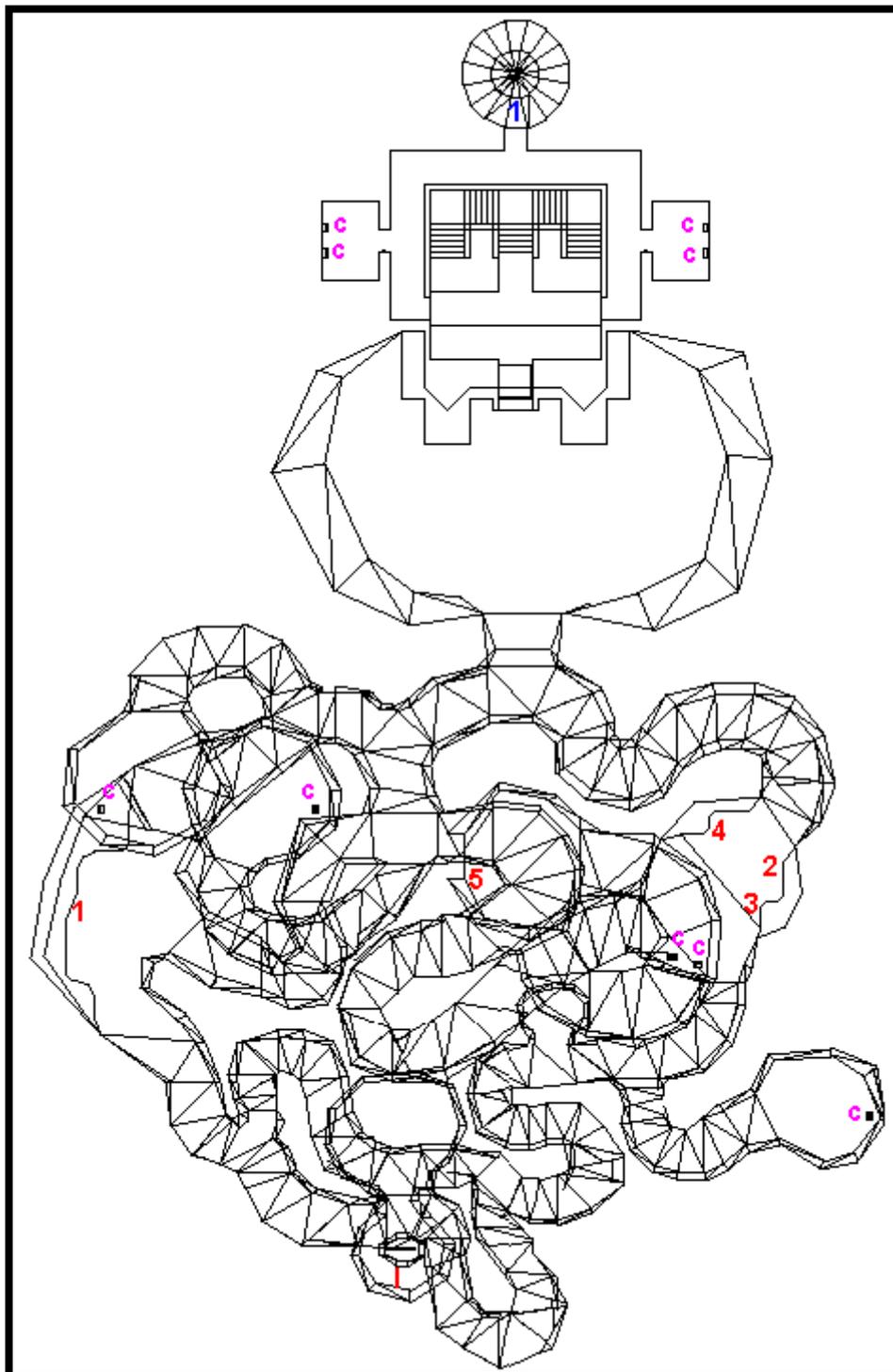
Statistiques Mise à zéro : 1 an, pièges : 5, trésors : 4, Rencontre : 10% {50%, 0%, 50%}

Ce plan n'est pas présenté comme une région mais comme un donjon. Nous sommes donc sous-terre. Avec plein de monstres sympathiques. C'est un véritable labyrinthe.

## Quitter le plan

Par la porte en **I** uniquement pour *Dagger Wound Island* ou avec de la magie.

## Le Plan



En **I** vous avez la porte qui mène à *Dagger Wound Island*. Les **c** représentent des coffres piégés. En **1** vous avez le cristal de la Terre. Les **c** sont des coffres piégés.

## Les Habitations & Constructions

**1** Maisons

Description 6 maisons vides.

**2 Maison**

Description Il vous cause du grand élémentaire de terre : "*Gralkor the Cruel*".

Habitants *Loamwalker*

**3 Maison**

Description Il vous cause du plan de la Terre.

Habitants *Soil*

**4 Maisons**

Description 2 maisons vide.

**5 Maison**

Description Pour 8'000gp vous avez enfin accès à la grande maîtrise de la magie de la Terre.

Habitants *Griven*