

# Drangheim

## Introduction

**Drangheim** partage la même île que **Sturmford**. Les deux communautés sont en perpétuelles querelles et se font des petites guerres de temps à autre. Cette région ressemble un peu à **Sturmford**, des extérieurs faciles pour une petite équipe, une ville avec pleine de professeurs pour les compétences de combat et des quêtes secondaires faciles à faire.

La ville est nettement plus petite et elle fait plus penser à un camp fortifié avec quelques maisons. La grande différence avec sa consœur **Sturmford**, ce sont les donjons. A **Sturmford** vous pouviez tranquillement vous faire les donjons et les quêtes, mais ici c'est une autre histoire. Les donjons ici sont vraiment balaises, surtout la Faille des Morts qui est l'un des donjons les plus difficiles du jeu. La prison est encore faisable suivant l'approche que vous choisissez.

## Carte & Statistiques



**Créatures :** Thrall {Thrall des Champs, Thrall et Maître Thrall}, Libellule {Bébé Libellule, Libellule et Libellule du Feu} et Brigand {Coupe-jarret, Cambrioleur et Brigand}

**Quêtes :** Promotion Croisé et Promotion Mage.

### Statistiques

<b>Perception (0-20):</b>	3	<b>Pièges (0-20):</b>	3	<b>Dégâts (1-10):</b>	2
<b>Trésors (1-6):</b>	1	<b>RAZ :</b>	600	<b>Rencontre :</b>	10% {35%, 50%, 15% }

Presque chaque recoin de la région vous est hostile, seul le hameau agricole a quelques habitants qui vous sont agréables, mais apparaissent uniquement lorsque vous avez anéanti la bande de Yobbos. Les eaux entourant cette région sont désespérément vides de toute vie, donc pas besoin de perdre votre temps. Aussi, vous ne pourrez pas aller bien loin.

En **I** vous avez le passage pour aller à pied à **Sturmford**. Le voyage dure deux jours et vous arrivez en **I** sur la carte de la région de **Sturmford**. Pour les détails de la ville **V**, voir plus loin dans le document. Enfin, les **c** sont des coffres piégés. Les **x** sont des squelettes, vous pouvez les fouiller pour trouver de menus objets. Attention, car vous pouvez tomber malade à force de mettre votre nez dans des vieux os.

## Solution

Lorsque vous arrivez la première fois dans la région allez directement en ville. Allez chercher les quelques quêtes secondaires et parlez au Jarl. Cela vous permettra de lancer certaines quêtes qui sont facile à faire et qui se trouvent dans le coin.

Même si vous n'allez pas encore dans la Faille des Morts, il est intéressant d'aller boire dans le chaudron en **a**. Vous pourrez aussi vider quelques coffres au Nord-Ouest de la région. Ensuite, attaquez-vous au camp des Yobbos en **1** pour la quête de promotion. Ne vous attaquez pas à eux si vous n'avez pas reçu la quête.

Les habitants du village (près du moulin) reviennent lorsque vous tuez le gang des Yobbos. Vous pouvez alors faire la quête de promotion.

Au Nord-Est vous avez quelques Thralls à tuer, puis des Libellules. Pas grand chose à prendre si ce n'est quelques squelettes à fouiller. Allez directement à la Prison pour sauver le général.

**Bugs:** Les coffres de la région sont remis à zéro chaque fois que vous quittez la région. Si vous montez sur les montagnes, faites attention de ne pas partir trop loin. Vous risquez de vous retrouver dans le néant. Par contre, les montagnes sont un bon endroit pour arroser les ennemis de flèches depuis le haut.

## Stratégie

Les Yobbos arrivent en groupe, leur tactique est d'avoir quelqu'un en attaque au corps à corps pendant que le reste vous mitraille à distance. Lorsque votre équipe est de bas niveau, ils sont un peu difficiles à tuer, aussi leur nombre pourraient vous être fatal. Lancez-leurs quelques nuages empoisonnés, enragez les ou utilisez d'autres sorts débilissants lorsqu'ils sont dans le goulot de sortie. Explosion élémentaire est un bon sort pour les tirs groupés.

Une autre solution est de monter sur le bout de la montagne en suivant la flèche **rouge**. Depuis le sommet de la falaise vous pouvez dégommer les truands. Attention car eux aussi peuvent vous dégommer.

Les Thralls sont faciles à tuer car vous pouvez souvent les prendre un à la fois. Même chose pour les libellules, et bien oui encore elles!

## Description

### Les Habitations & Constructions

<b>1</b>	<b>Transport - The Black Hammer</b>			
Description	Bateau pouvant vous transporter à <b>Sturmford</b> le mardi et vendredi. Le voyage dure 1 jour. Le lundi, mercredi et samedi le voyage se fait pour <b>Guberland</b> et dure 1 jour.			
Capitaine	<i>Svein Hjarrandssen</i>			
Information	Ouverture: 24h/24h	Marchandage: 1.3	Prix: 50gp	
<b>2</b>	<b>Maison</b>			
Description	Une simple maison inhabitée avec un coffre piégé à vider.			
<b>3</b>	<b>Maison</b>			
Description	Une simple maison inhabitée.			
<b>Quêtes</b>	Promotion Mage.			
Remarque	Vous pouvez prendre le livre d'or en vous baissant et en cliquant sur le mur ou doit se trouver le livre.			

**Les Donjons**

<b>1 La Faille des Morts</b>	
Description	Faille ou se retrouve les Morts. Disons plutôt les morts-vivants. C'est balaise ici. Ne rentrez pas si vous ne vous sentez pas puissant ou que vous n'est pas ici pour un challenge.
Quêtes	Promotion Liche et Crona Kiga.
<b>2 La Prison</b>	
Description	Une grande prison pour une petite ville. Entrez ici sans arrière pensée.
Quêtes	Sauvez <i>Ivsar Langue Fourchue</i> .
<b>3 La Prison</b>	
Description	Entrée secrète dans la prison. Utilisez ce lieu comme sortie et non comme entrée.
Quêtes	Sauvez <i>Ivsar Langue Fourchue</i> .

**Les Points d'Intérêts**

<b>a Chaudron</b>	
Description	Offre de manière permanente +5 de résistance à la magie élémentaire pour toute l'équipe.
<b>b Chaudron</b>	
Description	Une popote succulente vous permettant d'avoir un bonus temporaire +10 de résistance physique pendant 45 minutes.

**La Ville de Drangheim**



**Créatures :** PNJ et Animaux  
**Quêtes :** Promotion Croisé, Promotion Assassin, Orbes de Liaisons, Les Rumeurs, Trouvez un travail à Nicolai, Crona Kiga, Neutralisez le Fort d'Anskram, Arrêter la Guerre et Le Conseil de Guerre.

## Statistiques

<b>Perception (0-20):</b>	2	<b>Pièges (0-20):</b>	2	<b>Dégâts (1-10):</b>	1
<b>Trésors (1-6):</b>	0	<b>RAZ :</b>	600	<b>Rencontre :</b>	0%

L'entrée se trouve à l'Est en **I**. La ville, ou plutôt village, est construite sur une colline à trois niveaux. Les différents professeurs et commerces sont plutôt regroupés dans le bas et au sommet. L'autel pour le portail de ville se trouve en **T**. Les **b** sont des barils pour monter vos attributs ou trouver des objets (cf. fichier sur les **potions et liquides** pour les détails des couleurs).

## Solution

Vous êtes principalement dans cette ville pour les quêtes d'unifications des clans. Alors allez directement cher le Jarl pour lui demander ses conditions. Profitez de nettoyer l'autel pour le Portail de Ville, il est dans la même pièce que le Jarl.

Vous pouvez faire les quêtes de promotion de l'assassin et du croisé ici. Si vous êtes une fraîche équipe, prenez la promotion de croisé, même si personne ne fait la promotion. Vous avez quelques quêtes secondaires à ramasser par-ci par-là.

**Note:** Vous retrouvez le cher *Nicolai Ironfirst* ici (en **1**). Il a pris quelques années depuis votre dernière rencontre. Par-contre, il est vraiment resté un gamin et ses priorités sont toujours les mêmes, il adore le cirque. La version française a un poil massacré son nom, c'est dommage.

## Description

### Les Professeurs

	Nom	Compétence	Niveau	Localisation
<b>1</b>	<i>Aefentid A'Feslo</i>	Arc	<b>Maître</b>	Maison <b>1</b> .
<b>2</b>	<i>Thorhalla Courtepattes</i>	Armes de Jet	<b>Maître</b>	Près des maisons <b>1</b> et <b>2</b> .
<b>3</b>	<i>Fasolt Hreidmarssen</i>	Armure	<b>Maître</b>	Près de la Banque, bâtiment <b>7</b> .
<b>4</b>	<i>Rannveig Hafgrimdotir</i>	Bouclier	<b>Maître</b>	Près de la Banque, bâtiment <b>7</b> .
<b>5</b>	<i>Hagar l'Affreux</i>	Epée	<b>Maître</b>	Maison <b>2</b> .
<b>6</b>	<i>Cassidy A'Dorad</i>	Esquive	<b>Maître</b>	Près de la Banque, bâtiment <b>7</b> .
<b>7</b>	<i>Krej Matlal</i>	Fine Lame	<b>Maître</b>	Près des maisons <b>1</b> et <b>2</b> .
<b>8</b>	<i>Cermak Atlor</i>	Gourdin	<b>Maître</b>	Maison <b>2</b> .
<b>9</b>	<i>Comhghan A'Dorad</i>	Lance	<b>Maître</b>	Près de la Taverne, bâtiment <b>5</b> .
<b>10</b>	<i>Galvin A'Mor</i>	Mains Nues	<b>Maître</b>	Près du Temple, bâtiment <b>4</b> .

Chaque professeur offre le niveau **Expert** aussi. Pour les conditions et prix de promotion voir le fichier des **compétences**.

### Les Mercenaires

	Nom	Occupation	Niveau	Localisation
	<i>Edina A'Mor</i>	Banquier	1	Banque, bâtiment <b>7</b> .
	<i>Beagan A'Ghrie</i>	Assassin	50	Taverne, bâtiment <b>5</b> .

Pour les détails sur chaque **mercenaire**, référez-vous au document relatif à ceux-ci.

**Les Habitations & Constructions**

<b>1</b>	<b>Maison</b>			
Description	Simple demeure avec le professeur pour la compétence de l'arc.			
Habitant	<i>Aefentid A'Feslo</i>			
<b>2</b>	<b>Maison</b>			
Description	Simple demeure avec les professeurs pour les compétences de l'épée et du gourdin.			
Habitant	<i>Hagar l'Affreux</i> et <i>Cermak Atlor</i>			
Remarque	<i>Hagar</i> est le fameux viking de la bande dessinée comique que vous trouvez dans plusieurs journaux.			
<b>3</b>	<b>Magique - The Mage's Hand</b>			
Description	Les sorts vendus ici étant de bas niveau cela ne vaut pas la peine de perdre votre fric. Mais jetez-y quand même un coup d'œil.			
Habitant	<i>Daonai A'Norta a'meich</i>			
Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 1.2	
<b>4</b>	<b>Temple - Fre's Spirit</b>			
Description	Lieu de prière, de guérison, voire de résurrection pour vos personnages.			
Habitant	<i>Louhi Fresdotir</i> (prêtresse) et <i>Keith Hachesang</i> (Quête)			
Information	Ouverture: 24h/24h	Marchandage: 1.2		
Remarque	La personne donnant la quête de promotion du croisé se trouve à l'entrée.			
<b>Quêtes</b>	Promotion Croisé.			
<b>5</b>	<b>Taverne - The Dancing Bard</b>			
Description	Lieu de rencontre et de discussions. Vous pouvez même tendre l'oreille et écouter les discussions des autres, voir même les voir se battre et se tuer.			
Habitant	<i>Thorkatla l'Indiscret</i> (Tavernier), <i>Atli le Véloce</i> (Quête) et <i>Beagan A'Ghrie</i> (Mercenaire assassin)			
Information	Ouverture: 24h/24h	Prix: 25gp	Marchandage: 1.2	
<b>Quêtes</b>	Promotion Assassin.			
<b>6</b>	<b>Forgeron - The Forged Hammer</b>			
Description	Pas grand chose à vous offrir.			
Habitant	<i>Fintan A'Dlinn</i>			
Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 1.2	
	<b>Armurier - The Hammered Anvil</b>			
Description	Petit armurier bien pauvre, vous ne trouvez pas grand chose d'utile ici.			
Habitant	<i>Rannveig Olafsdotir</i>			
Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 1.2	
<b>7</b>	<b>Banque - Bank of Drangheim</b>			
Description	Une banque comme une autre, placez ici vos économies.			
Habitant	<i>Hlif Ingimundssen</i> (Banquier) et <i>Edina A'Mor</i> (Banquier mercenaire)			
Information	Ouverture: 6am - 8pm			
<b>Quêtes</b>	Orbes de Liaisons.			
Remarques	Vous devez installer un orbe de liaison pour pouvoir user du coffre.			
<b>8</b>	<b>Palais - Jarl de Drangheim</b>			
Description	Palais simple sans fioriture ressemblant plus à un château. Le Jarl se trouve au premier étage. Le palais fait aussi office de mairie au rez-de-chaussée.			
Habitant	<i>Sigmund l'Anxieux</i> (Jarl) et <i>Sigtrygg Barbedouce</i> (Maire)			
<b>Quêtes</b>	Neutralisez le Fort d'Anskram, Crona Kiga, Les Rumeurs, Arrêter la Guerre et Le Conseil de Guerre.			
Remarque	N'oubliez pas de nettoyer l'autel pour le portail de ville. Il se trouve dans la chambre du Jarl.			
<b>9</b>	<b>Centre d'Entraînement - The Training Hall</b>			
Description	Bien que le niveau maximum ne soit pas élevé vous pouvez déjà faire quelques niveaux. A mon avis un peu cher pour ce qu'il offre.			

Habitant	<i>Skuli Thorsteinssen</i>		
Information	Ouverture: 24h/24h	Niveau: 20	Marchandage: 2.5
Remarque	<i>Skuli Thorsteinssen</i> se promène plutôt à l'extérieur du centre, cherchez le parmi les badauds.		

### Les Donjons

<b>1</b>	<b>Manoir de Kluso</b>
Description	Une belle demeure de Noble.
<b>Quêtes</b>	Promotion Assassin.

### Les Points d'Intérêts

<b>a</b>	<b>Trèfle</b>
Description	Bouquet de trèfle, vous pouvez cueillir un trèfle pour un point de développement.
<b>b</b>	<b>Trèfle</b>
Description	Bouquet de trèfle, vous pouvez cueillir un trèfle pour un point de développement.
<b>c</b>	<b>Puits</b>
Description	Ce puits vous donne de manière temporaire +10 de résistance physique. Dure 60 minutes.

## Les Donjons

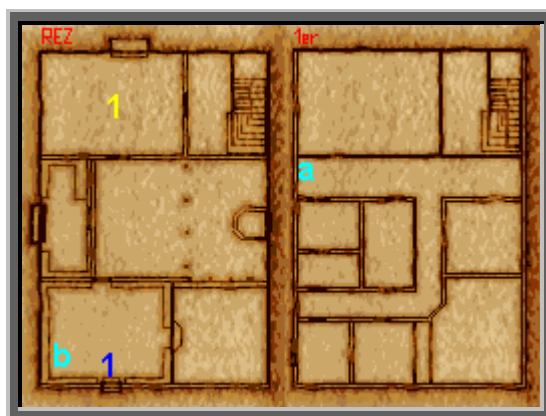
### Manoir de Kluso

#### Description

Une belle demeure de noble. Tout le confort est là, même le système de sécurité est installé sous la forme d'une meute de gardes. Cette maison est bien protégée et ses occupants ne sont pas faciles à damer. Le coin est petit mais le combat à l'intérieur peu être grand.

Vous devez venir ici dans le cadre de la promotion de l'assassin. Vous devez voler une dague artefact appelée Cœur Noir. Il est conseillé de ne pas venir ici tant que vous n'avez pas la quête.

#### Carte & Statistiques



<b>Créatures :</b>	Garde de Ville et Noble {Baron, Vicomte et Comte}
<b>Quêtes :</b>	Promotion Assassin

<b>Statistiques</b>					
<b>Perception (0-20):</b>	17	<b>Pièges (0-20):</b>	17	<b>Dégâts (1-10):</b>	8
<b>Trésors (1-6):</b>	1	<b>RAZ :</b>	150	<b>Rencontre :</b>	20% (100%, 0%)

Il y a deux entrées, une par étage: **I** l'entrée principale au rez-de-chaussée et **II** une fenêtre au premier. Il est nettement plus simple de rentrer en douce depuis la fenêtre de l'étage supérieur. Méfiez-vous des gardes et encore plus de *Kluso* (**1**), ce ne sont pas des tendres et ils sont durs à cuire.

## Solution

Entrez par la fenêtre du premier étage **II** pour avoir un peu de champ libre. Ensuite vous pouvez aller tranquillement à l'escalier et descendre. Vous allez être confrontés aux gardes du rez. Une fois qu'ils sont dégomés, allez dans la pièce avec le coffre **b**, c'est un coffre **noir** qui contient la dague artefact Cœur Noir. C'est une très belle pièce pour un assassin.

En fait, l'objet de quête que vous cherchez n'est pas le cœur noir, mais une dague accrochée au-dessus de la cheminée en **1**. Lorsque vous la prenez, une alarme retentit et plein de gardes surgissent du néant pour vous fritter la gueule.

**Astuce:** Avant de prendre la dague, sauvez votre jeu. Lorsque vous la prenez, courez comme un fou vers la porte d'entrée I. Sortez tranquillement sans que les gardes ne vous suivent.

**Bug:** Deux des gardes au rez-de-chaussée ne disparaissent pas si vous les tuez. Leur corps reste allongé sur le sol et aucun sac ne tombe de leur corps. Pas la peine de les fouiller car ils ne vous donneront rien. Certaines personnes ont reporté qu'il ne faut pas toucher ces corps, car si vous le faites un bug fait que vous ne pouvez plus quitter les lieux.

## Stratégie

Les gardes à l'étage sont simples à tuer car ils dorment. Mettez-vous en face d'eux et placez un nuage empoisonné ou deux dans leurs pieds. Ensuite, frappez comme un fou. Vous aurez tué les gardes en moins de deux.

Les gardes du rez-de-chaussée ne sont malheureusement pas en train de piquer un roupillon. Prenez les un par un dans les escaliers et massacrez-les joyeusement. Ils ne sont pas si coriaces avec un petit nuage empoisonné dans les pieds. Le mode tour par tour est très efficace contre eux. Si vous êtes bon, vous n'avez même pas besoin de frapper, un nuage dans les pieds en mode tour par tour et leur compte est réglé.

Laissez *Kluso* pour la fin et prenez le seul. C'est un gros balaise avec pas mal de points de vie. Le mieux est de le pendre en mode tour par tour. Lorsque il est au corps à corps, balancez-lui des nuages empoisonnés dans les pieds et laissez agir (comme la vizirette). Sans que vous ne fassiez rien, il va mourir !

Une solution pour tuer ce cher compte *Kluso* avec une équipe de bas niveau: Au premier, monter sur la commode en **a**. Puis, essayer de monter sur la balustrade sans tomber dans la pièce avec le comte. Ensuite, le dégommer avec des arcs, ce qui peut prendre beaucoup de temps car il a beaucoup de points de vie. Le comte a tendance à ne pas utiliser son attaque à distance, ce qui vous laisse donc le champ libre sans prendre une égratignure.

**Astuce:** Normalement le Comte lâche un très joli sac avec du matos, si vous n'est pas content, tuez-le encore une fois.

## La Prison

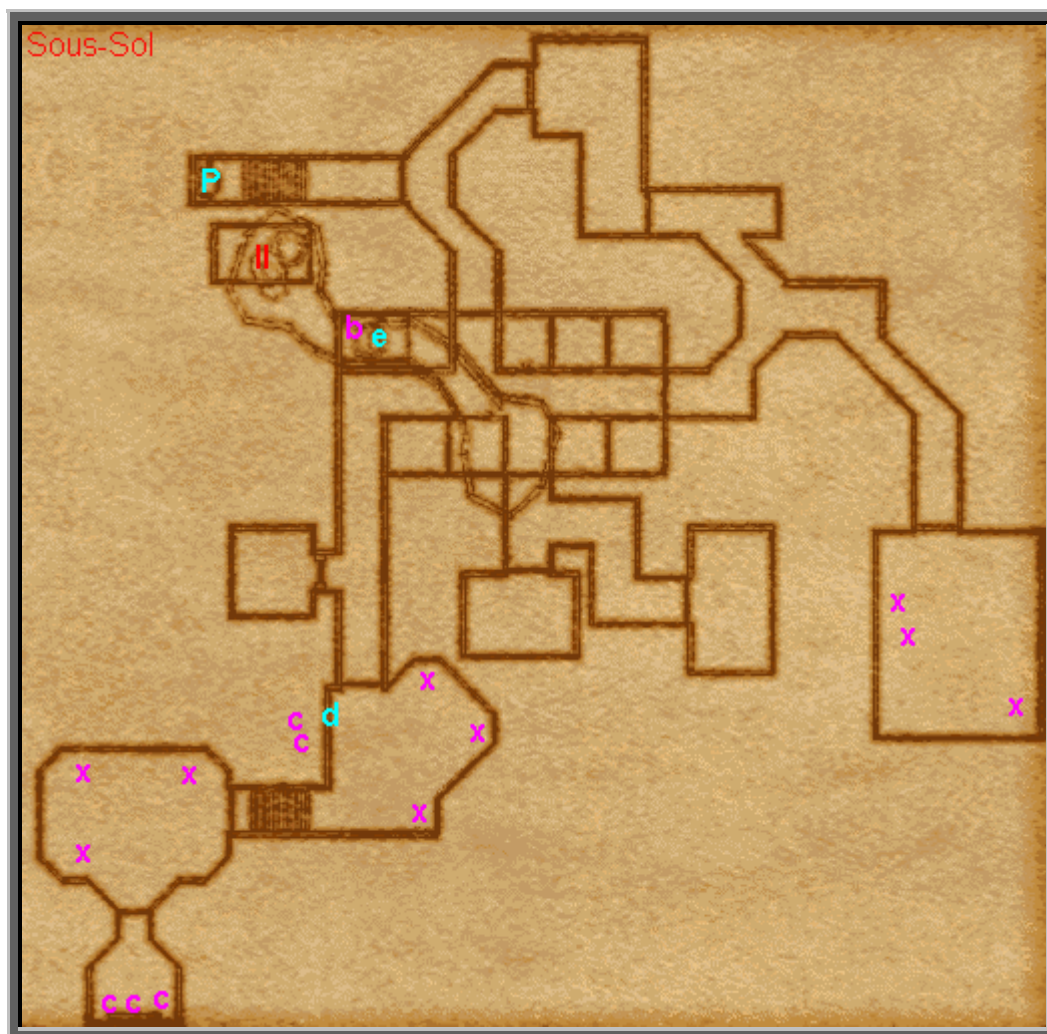
### Description

Comme toutes les prisons du monde, ce n'est pas un hôtel de luxe ! Les chambres sont vraiment minuscules et sombres. Sans parler des rats et autres scarabées qui hantent les lieux. Cette prison est vraiment très grande comparée à la taille de la communauté de Drangheim, probablement qu'ils ont tous du sang de délinquant coulant dans les veines.

Si vous êtes ici, c'est pour venir voir le fameux prisonnier du premier: le Général *Ivsar Langue Fourchue*. Vous avez deux manières de venir dans la prison pour le voir, la première est en douce, ce qui vous mettra tout le monde à dos. La deuxième, très officielle est de venir en visite par la grande porte. A vous le choix.

**Carte & Statistiques**





**Créatures :** Garde {Garde, Sergent de la Garde et Capitaine de la Garde}, Nagate {Rejeton Nagate, Nagate et Ancêtre Nagate} et Lobber {Bébé Lobber, Bébé Lobber et Lobber}

**Quêtes :** Sauvez *Ivsar Langue Fourchue* et *Aontoni Banito*.

**Statistiques**

<b>Perception (0-20):</b>	12	<b>Pièges (0-20):</b>	12	<b>Dégâts (1-10):</b>	2
<b>Trésors (1-6):</b>	1	<b>RAZ :</b>	300	<b>Rencontre :</b>	20% (60%, 40%, 0%)

Les gardes ne vous feront rien si vous êtes sage. Profitez de ce fait de vous balader sans problème. L'entrée principale est en **I** et donne sur la région en **2**. La sortie secrète est **II** au sous-sol donne sur le puits du village en **3**.

Les **c** sont des coffres piégés et le **b** est un coffre **noir**. Les **x** sont des squelettes ou des tas de débris, vous pouvez les fouiller pour trouver de menus objets. Attention, car vous pouvez tomber malade à force de mettre votre nez dans des vieux os ou des restes peu clairs. Enfin les **b** sont des barils pour monter vos attributs ou trouver des objets (cf. fichier sur les **potions et liquides** pour les détails des couleurs). La pièce **a** est toujours fermée. Les **p** sont des prisonniers quelconques. Pour chaque prisonnier que vous libérez, vous recevez 125XP par personnage lorsque vous leur parlez.

**Solution**

Le meilleur moyen est de venir par la porte principale, en **2** sur la carte de la région. Vous arrivez dans le sas d'entrée en **I**. Là, vous devez demander un passe pour visiteur. Vous devrez répondre à trois questions par la négative pour avoir le passe. Avec ce passe vous pouvez entrer dans le bâtiment sans que les gardes ne vous

sautent dessus. Par-contre, si vous vous sentez assez puissant pour vous confronter avec les gardes, la solution directe est possible. Dans ce cas pas besoin de lire plus loin, foncez et massacrez tout ce qui bouge et qui est rouge.

Donc nous assumons que vous avez une approche neutre ou bonne. Vous ne voulez pas massacrer tout le monde. Les leviers en **L1** permettent d'ouvrir les cellules des prisonniers à proximité. Les gardes n'aiment pas ça, bien sur.

Une fois à l'intérieur, une bonne solution est de nettoyer le passage pour aller au sous-sol. Partez donc en direction la pièce avec le puits **P**. Vous pouvez y aller directement ou en passant par l'arrière de la cuisine. Au sous-sol vous devez ouvrir le chemin jusqu'à la trappe en **e**, elle donne dans un sous terrain **II** menant au puits du village (**3** sur la carte de la région). Vous avez quelques nagates à écraser pour y parvenir.

Si vous explorez un peu plus, en **d** il y a une porte secrète donnant sur une petite pièce avec des coffres. Le sous-sol sinon n'offre pas grand chose d'autre que de la baston. Une fois votre office fait dans les sous-sols, remontez au rez-de-chaussée et dirigez-vous vers la cuisine. Il vous suffit de remonter un bout dans le puits **P** et d'utiliser la porte secrète à mi-hauteur.

Dans la cuisine vous rencontrez le cuisinier *Aymril Banito* en **1** qui vous demande de l'aider. Faites cette quête car elle ne vous coûte rien. Il vous demandera de libérer son frère qui se trouve être le voisin de votre cible, le général. Si vous refusez l'offre de *Aymril Banito*, un garde viendra se poster dans la cuisine, qu'il faudra abattre pour faire passer le général.

Pour aller chercher le général en catimini, utilisez le passage secret en **c**. Vous arrivez à l'étage supérieur dans la forge en **f**. Ne vous inquiétez pas pour le nain, il fait partie du décor, mais rien ne vous empêche de le tuer. Utilisez les leviers en **L2** pour ouvrir les cellules. Dans la cellule **3**, parlez à *Aontoni Banito* pour sa libération, puis parlez avec le général dans la cellule **2**.

Revenez sur vos, vers la cuisine, en vérifiant bien que le général suive. Au passage, parlez avec *Aymril Banito*. Ca quête ne vous donne rien d'autre que son silence. Depuis la cuisine, utilisez le puits **P** pour aller dans les sous-sols. Ressortez par le passage **II** dans le village.

## Stratégie

Les sous-sols grouillent de nagates, mais ces bêtes ne sont pas bien difficiles à tuer sauf si vous tombez sur un ancêtre. Là, le combat se corse si vous êtes de bas niveau. Utilisez les sorts et autre élément à longue, très longue distance. Ce ne sont pas des bêtes à prendre au corps à corps.

Si vous vous y prenez bien, les gardes ne doivent pas vous poser de problème. Méfiez-vous des gardes qui font la ronde près de la cellule du général. Essayez de les leurrer hors de la zone en les envoyant dans les escaliers pour le rez-de-chaussée. Une fois débarrassés d'eux vous aurez tout loisir de faire sortir le général.

Pour combattre les grades, prenez les un par un dans un coin et frappez fort. Mettez un nuage empoisonné dans leurs jambes pour les aider à trépasser plus vite. Les Capitaines de la garde sont beaucoup plus difficiles à abattre. Je vous conseille d'être de niveau avant de vous y frotter.

## La Faille des Morts

### Description

Le nom du donjon devrait à lui seul déjà vous donner la couleur. Ici c'est la mort qui rode et elle est très vivante. En plus, si vous ne faite pas gaffe vous serez parmi les morts en un rien de temps. La faille des Morts et l'un des donjons les plus difficiles et les plus balaises du plan des mortels.

Si vous aimez les défis avec une équipe de bas niveau, vous pouvez faire vos preuves ici. Si vous n'êtes pas un bon joueur, revenez ici lorsque vous aurez beaucoup de bouteille. Vous serez confronté à des hordes de

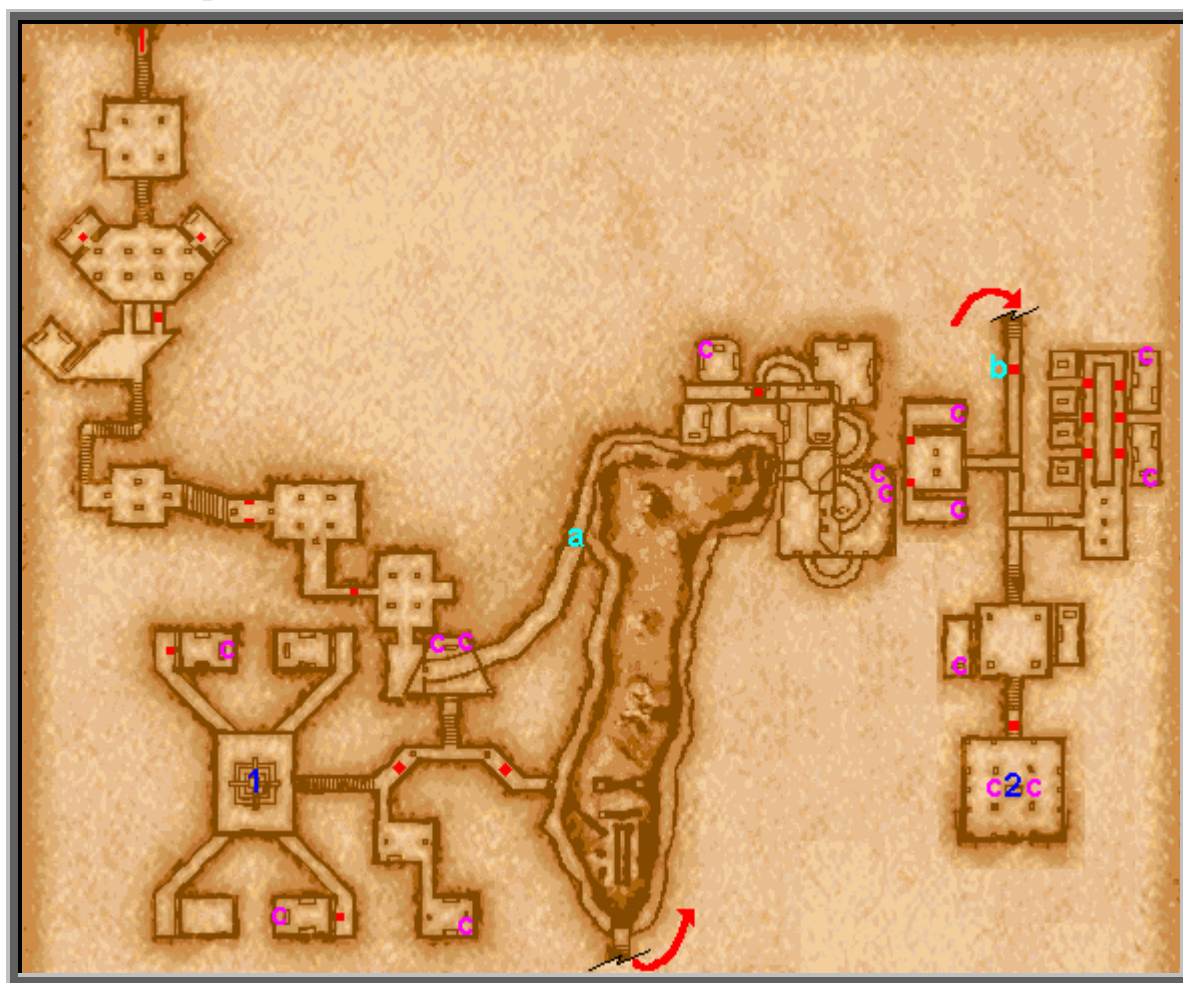
mort-vivants et des multitudes de pièges en tout genre. De plus, les morts-vivants ont la fâcheuse tendance à apparaître depuis nulle part et à vous tomber dessus. Sans compter que certains des morts-vivants ressuscitent au passage. Bref c'est vraiment un long donjon, soyez bien préparés.

Pour ma part, j'avais une équipe de niveau 10 environ lorsque j'ai commencé la faille jusqu'à mi-chemin de la fosse intérieure environ car j'attendais le bateau pour **Guberland**. J'ai fini la faille dans un deuxième temps lorsque j'étais autours du niveau 20. Même là, dans les bas niveaux, c'était très chaud.

Venez avec une équipe complète de 7 membres, cela vous donne une petite puissance de feu supplémentaire et une réserve de points de vie. Si l'un de vos personnages a un objet de régénération de points de vie ou de points de sorts vous allez le bénir.

Si vous ne voulez pas de tout cela, venez avec une équipe de niveau 50 ou plus et faites-vous en une méga baston comme dans les anciens volets de la série. C'est l'un des lieux ou cela est possible.

**Carte & Statistiques**



- Créatures :** Imp {Bébé Imp, Imp et Aîné Imp}, Zombie {Fétide, Ruisselant et Zombie}, Guerrier Squelette {Squelette, Guerrier Squelette et Maître Squelette}, Fantôme {Ombre, Apparition et Spectre} et Momie {Momie, Momie Embaumée et Momie Pétrifiée}
- Quêtes :** Promotion Liche et Crona Kiga.

Statistiques					
<b>Perception (0-20):</b>	15	<b>Pièges (0-20):</b>	15	<b>Dégâts (1-10):</b>	7
<b>Trésors (1-6):</b>	3	<b>RAZ :</b>	300	<b>Rencontre :</b>	20% (30%, 35%, 35%)

Ici vous avez uniquement des morts-vivants. Les diabolotins peuvent vous sauter dessus lorsque vous faites la sieste ou dans les toutes premières salles. De toute façon, il est vivement déconseillé de dormir ici. Les plus coriaces des monstres sont les fantômes, mais les plus pénibles sont les momies. Ici c'est l'empire de la baston! *Indiana Jones* ne trouverait pas mieux comme lieu.

Pour gagner un peu de place en hauteur, la partie inférieure de la faille se trouve à droite de l'image. L'entrée de la faille est un **I**. Les **c** sont des coffres piégés et le **b** est un coffre **noir**.

## Solution

Ce donjon est assez simple en ce qui concerne la progression. Par-contre, c'est long et il y a pas mal de combats. Il y a des pièges partout ici, certains peuvent être évités facilement, mais d'autres par-contre sont inévitables et vous prendrez des dégâts.

Avec une équipe juste au niveau 10, la progression jusqu'à la porte **a** est relativement simple, vous rencontrez des squelettes un peu partout. Malheureusement c'est lorsque vous arrivez à la faille que les choses deviennent une véritable horreur si vous n'avez pas une bonne équipe. Sur la rampe qui descend au fond de la faille vous allez être en sueur.

Le meilleur moyen pour descendre la rampe, c'est à reculons. Vous ne risquez comme ça pas d'avoir un monstre qui vous tombe dessus par "derrière". Par-contre, tous les 20 ou 30 mètres un fantôme se matérialise en amont et vous attaque. Le fait que les fantômes soient pleins de points de vie et qu'ils font vraiment mal, explique la ressemblance avec une descente un enfer avec une petite équipe.

Sur votre chemin en descendant vous avez un passage au trois-quarts. Vous devez y entrer pour prendre un morceau de parchemin pour la promotion du Liche (deuxième partie). Les couloirs sont hantés par des squelettes, des Maîtres-squelette en général. Le parchemin se trouve sur le sommet de la pyramide en **1**. La pièce est remplie de momies. Le combat va être long avant de les avoir tous tués une, ou des fois deux fois. Profitez-en par la même occasion pour vider les différents coffres **c**.

En-bas de la rampe vous avez des embuscades 4 ou 5 fois, dépendant de la trajectoire jusqu'au couloir menant au Gral. Une fois dans le couloir, profitez du coffre **noir** dans le piège en **b**. Le couloir est bien sûr habité par des squelettes et si vous ouvrez les portes vous avez encore la chance de vous prendre quelques momie en passant. La dernière pièce que vous devez atteindre est truffée de momies, et à nouveau le combat s'annonce très long. En plus, le piège devant la porte n'aide en rien à la conquête. Lorsque vous aurez enfin réussi, vous pouvez prendre ce que vous êtes venu chercher, la **Crona Kiga** en **2**. L'artefact se trouve sur le piédestal.

La petite zone au Nord de la fosse vous permet de vous faire quelques XP, de l'or et des objets en plus. A part des coffres, pas grand chose à faire.

**Astuce:** Le coffre **noir** au sud de la faille se trouve dans un piège. Pour y accéder vous devez déclencher le piège sans y être aspiré. Ensuite, placez-vous sur la dalle et attendez que le piège se remette en place. Vous aurez alors tout loisir de vider le coffre qui se trouve derrière une dalle. Pour sortir, il y a un bouton sortant du mur qui active le piège. Trouvez le bouton et appuyez dessus.

**Astuce:** ouvrez quelques portes et videz les pièces, cela vous donne un peu de champ libre pour combattre les hordes de mort-vivants. Certains pièges dans les couloirs restreignent votre liberté de mouvement, alors un peu de place là où c'est possible est toujours la bien venue.

**Astuce:** Venez avec des inventaires les plus vides possible. Vous allez avoir assez de matériel pour équiper les 10 prochaines équipes plusieurs fois. Cela va aussi vous faire une sacrée pététe d'or, de quoi vous faire monter les niveaux que vous gagnez ici.

**Astuce:** Même avec un bon niveau de perception, les pièges sont difficiles à voir. Au lieu du bon rouge sang habituel, il s'agit ici d'un rouge pastel très doux qui se fond dans le décor. Ouvrez l'œil.

## Stratégie

Un conseil ici, quels que soient les monstres que vous attaquez, ayez au moins un, voire deux lanceurs de sorts dans l'équipe qui puissent lancer le sort "Intimidation des morts vivants". Ce sort vous allez le bénir très vite ici. Même à très bas niveau, ce sort permet de rendre impotent pendant quelques temps les créatures. Généralement vous arrivez à tuer la cible juste avant la fin du sort. Si vous arrivez à lancer le sort sur un mort-vivant, foncez au corps à corps pour le frapper, c'est votre meilleur moyen pour les finir vite fait. Sous l'emprise de ce sort le mort-vivant est réduit à un légume, et les légumes sont faciles à cueillir.

Les squelettes sont de loin ce qu'il y a de plus facile. J'ai pris l'habitude de leur sauter aux os et de les broyer. Méfiez-vous des maîtres car ils ressuscitent une fois. Même avec une équipe de niveau 10 cela doit être assez facile.

Les fantômes sont une autre paire de manches. Sans le sort contre les morts-vivants, impossible de les prendre au corps à corps. Ces bêtes font bien trop de dégâts sur une équipe de faible niveau, même *Forad Darre* risque sa peau. Lancez le sort sur eux et tuez-les à petit feu. Généralement un ou deux sorts vous donnent le temps de les finir. N'en prenez qu'un à la fois, c'est déjà assez long comme ça. Evitez le corps à corps avec les fantômes le plus possible si vous ne voulez pas retrouver votre équipement en miettes. Si vous avez un bricoleur dans l'équipe, la question ne se pose pas.

Les momies sont les mort-vivants les plus pénibles, avec leur sort de maladie qui vous crève un personnage en quelques secondes. Le mieux c'est de venir avec une ration de bouteilles pour guérir les maladies. Vous pouvez dévaliser le magasin en ville avant de venir. Il est important de garder sa mana le plus possible pour le sort contre les mort vivants. Lorsque vous vous battez contre eux, sauvez souvent et essayez d'esquiver leur tirs. Lorsque vous tombez malades, rechargez la partie et essayez à nouveau. Vous pouvez savoir lorsqu'une momie va utiliser son sort de maladie, car une aura l'entoure pendant une seconde avant que le coup ne parte.

Dans certains coins, vous tombez sur une embuscade de 4 à 5 morts-vivants. Vous ne pouvez pas les éviter. Avancez très doucement jusqu'à ce que vous voyiez une aura sortir du sol. A ce moment les morts-vivants vont vous attaquer. Passez en mode tour par tour et ayez un lanceur de sort sélectionné à ce moment là. Le lanceur doit avoir le sort contre les morts-vivants. Lancez à chaque tour le sort sur chacun des morts-vivants, avec la priorité sur les momies. Vos forces brutes de tapeurs doivent alors entrer en action, au corps à corps si possible, et sur une créature à la fois. Comptez le nombre de tours, et soyez prêts à relancer le sort sur chaque monstre jusqu'à la fin du combat.

**Astuce:** Si un mort-vivant ne laisse pas tomber un petit sac c'est qu'il va ressusciter dans quelques secondes.