

Frosgard

Introduction

Frosgard prend son nom de la météo qui fait ici. La région est couverte d'une pellicule de neige et la mer est prise dans la glace. La couverture neigeuse n'est pas très épaisse, même s'il neige sans arrêt. Eté comme hiver c'est le même temps. La glace vous empêche de faire usage du bateau comme transport. Une quête est d'ailleurs liée à cela.

Frosgard est le pays des Elfes. En plus vous trouvez ici les seuls géants du jeu. Enfin, les géants sont concentrés sur la forteresse Céleste.

Carte & Statistiques



Créatures : Loup {Loup Gris, Loup Rouge et Loup Noir}, Bigfoot {Bigfoot, Sasquatch et Yéti}, Gezzampt {Bébé Gezzampt, Gezzampt et Ancêtre Gezzampt} et Lobber {Bébé Lobber des Glaces et Lobber des Glaces}

Quêtes : Promotion Druides.

Statistiques

Perception (0-20):	8	Pièges (0-20):	8	Dégâts (1-10):	6
Trésors (1-6):	3	RAZ :	600	Rencontre :	15% {35%, 30%, 35%}

Toute la région est baignée dans un hiver constant. Seule la zone où se trouve l'*Homme Vert* est verdoyante. La mer est ici totalement morte, tous les poissons sont transformés en stick avec ce temps.

En **I** se trouve le passage direction **Thjorgard**, vous arrivez dans la région en **I**, et le voyage dure 8 jours. En **II** c'est le passage pour **Thronheim**, vous arrivez dans la région en **I** pour une durée de voyage de 5 jours. Pour les détails de la ville **V**, voir plus loin dans le document. Enfin, les **c** sont des coffres piégés.

Solution

Que vous arriviez de **Thronheim** ou de **Thjorgard** le problème est le même ! Cette partie de la région est infestée de loups principalement. Lorsque vous arrivez, le mieux c'est d'aller directement en ville pour recevoir les quêtes et faire un peu de commerce. En allant direction de la ville vous pouvez en profiter pour tuer les quelques loups qui vivent près des deux donjons.

Si vous êtes à la recherche de l'*Homme Vert*, c'est dans la seule zone verte de la région que vous le trouvez. Il se balade près de son arbre vert géant. Sur la carte vous avez l'arbre, l'*Homme Vert* se promène dans la clairière près du **2**.

Lorsque vous allez en direction de l'*Homme Vert* ou vers le téléporteur **d** pour le fort Céleste, des Yétis vous tendent des embuscades dans le canyon. Pour aller vers le téléporteur vous devez passer par une grotte glacée, l'intérieur est crépi avec des Lobbers de glace. N'oubliez pas de fouiller les coffres **c**.

Bug: Si vous montez sur les montagnes, faites attention de ne pas partir trop loin. Vous risquez de vous retrouver dans le néant et dans des zones inextricables. Par contre, les montagnes sont un bon endroit pour arroser les ennemis de flèches depuis le haut.

Stratégie

Les loups peuvent prendre de sérieux dégâts justes en leurs plantant quelques flèches dans la fourrure. Il est donc idéal de les voir de loin puis de les arroser copieusement de flèches. Comme les passages sont relativement étroits les loups ne pourront pas zigzaguer beaucoup ! Donc d'autant plus facile de leur mettre quelques flèches. Au corps à corps les loups ne durent pas longtemps, les seuls qui peuvent poser un léger danger sont les Loups Noirs. Faites quand même attention car les crocs acérés des loups font très mal.

Les Yetis sont les monstres les plus pénibles de la région. Ils vivent en bandes dans les montagnes et se font un malin plaisir à vous tomber dans le dos lorsque vous ne faites pas attention. Le mieux c'est d'avoir le radar allumé (sort œil du sorcier) lorsque vous vous baladez. Vous pouvez alors les repérer facilement.

Les Yetis vont vous prendre au corps à corps quasi directement. Trouvez une crevasse ou un angle bien fermé pour vous planquer. Cela vous permet de prendre un seul Yeti à la fois. Pétollez sec avec le sort du nuage empoisonné et vous allez à coup sur en toucher deux ou trois d'un coup. Cela fait des merveilles, et comme vous n'êtes pas tenu par les conventions de Genève vous pouvez les gazer dans la joie.

Les Lobbers sont à dégommer comme à **Sturmford**, les arcs pour abattre le générateur et les épées pour finir le travail sur les rejets.

Description

Les Donjons

1	Le Temple en Ruines
Description	Un temple qui fût en son temps à son apogée, il ne reste pas grand chose.
Quêtes	Promotion Prêtre.
2	Le Repaire des Secrets
Description	Un donjon kermesse. Une saleté lorsque vous avez une souris de M...
Quêtes	Promotion Rôdeur.

3	Le Fort Céleste
Description	Le repère de <i>Yanmir</i> , il aime les enfants un peu trop.
Quêtes	Les Enfants et <i>Yanmir</i> le Géant du Froid.

Les Points d'Intérêts

a	Chaudron
Description	Une popote succulente vous permettant d'avoir un bonus temporaire +15 de résistance physique pendant 45 minutes. Vous pouvez aussi être empoisonné.
b	Chaudron
Description	Une popote succulente vous permettant d'avoir un bonus temporaire +10 de résistance physique pendant 45 minutes.
c	Piédestal
Description	Donne temporairement un bonus de +20 à votre endurance. Durée de 60 minutes.
d	Téléporteur
Description	Permet d'entrer dans le fort Céleste.

La Ville de Frosgard



Créatures :	PNJ
Quêtes :	Promotion Druide, Promotion Rôdeur, Promotion Liche, Promotion Prêtre, Orbes de Liaisons, Le Nouveau Breuvage, Le Port, <i>Yanmir</i> le Géant du Froid, Le Conseil de Guerre et Les Hordes de Beldonie.

Statistiques			
Perception (0-20):	8	Pièges (0-20):	8
Dégâts (1-10):	4	Trésors (1-6):	1
Rencontre :	0%	RAZ :	600

L'entrée de la ville se trouve en **I**. Vous n'avez pas d'autre choix pour pénétrer dans le lieu. L'autel pour le portail de ville se trouve en **T**, dans la droguerie. Comme il fait trop froid ici, aucun trèfle ne pousse !

Solution

Lorsque vous arrivez en ville faites un tour à la droguerie en **2**. Vous devez y nettoyer l'autel pour le sort du portail de ville, mais aussi regarder ce que vend le droguiste. En effet il a tendance à vendre des trèfles, ce qui est toujours très bon à prendre.

Sur votre chemin pour le Palais du Jarl fait un arrêt boisson au puits en **a**. Après quoi prenez toutes les quêtes disponibles ici. Avant de quitter les lieux faites au moins la quête du Jarl concernant le Port. Il est agréable d'avoir un bateau à son service. En plus si vous finissez la quête, vous recevez un horaire des bateaux de **Chedian** si vous avez la flemme de télécharger le document sur les **transports**.

Stratégie

La stratégie s'applique au combat entre vous et les forces de *Tamur Leng* vers la fin du jeu. Lorsque vous revenez de **Arslegard** sous les ordres de *Krohn* vous devez combattre l'armée de *Tamur Leng* dans la ville. Mais les forces locales sont aussi présentes. Donc, les combats font rage lorsque vous pointez votre nez. Le truc c'est de laisser les soldats se battre entre eux. Vous verrez que les Elfes sont vraiment puissants et vont gagner. Si vous vous mêlez au combat, il est très difficile d'éviter des coups perdus sur un allié. Si vous touchez les gardes ils se retournent contre vous. A ce moment vous aurez les deux armées contre vous. Si vous y êtes pour des points d'expérience pas de problème, mais méfiez-vous car leur nombre est assez conséquent et vous allez avoir une belle bataille.

Le mieux est de tout d'abord s'attaquer au premier lieutenant en la personne de *Forade Darre*. Il se trouve près du Palais du Jarl en **10** et est neutre au départ. Parlez-lui pour qu'il vous attaque. Il n'est pas bien méchant, comme vous avez déjà fait le Dark Passage vous allez lui exploser la gueule sec.

Description

Les Professeurs

	Nom	Compétence	Niveau	Localisation
1	<i>Dymphna A'Klindor</i>	Apprentissage	Maître	Près du mât en 7 .
2	<i>Eachann A'Mor</i>	Désamorçage	Maître	Près du mât en 7 .
3	<i>Hagen Hrrappssen</i>	Id. Montres	Maître	Près du mât en 7 .
4	<i>Frode Herjolfssen</i>	Id. Objets	Maître	Devant l'armurier en 3 .
5	<i>Fogartach A'Velsi</i>	Marchandage	Maître	Devant la taverne en 9 .
6	<i>Lansa Akin</i>	Musculation	Maître	Dans la taverne en 9 .
7	<i>Derbforgaill A'Norta a'meich</i>	Perception	Maître	Maison 2 .
8	<i>Hervor Etzeldotir</i>	Réparation	Maître	Maison 2 .

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

Les Mercenaires

	Nom	Occupation	Niveau	Localisation
9	<i>Sowelu Axeldotir</i>	Guérisseuse	1	Près du mât en 7 .

Pour les détails sur chaque **mercenaire**, référez-vous au document relatif à ceux-ci. *Sowelu Axeldotir* est un mercenaire qui se promène dans la nature, courez après elle.

Les Habitations & Constructions

1	Transport - The Racing Fire	Description	Bateau pouvant vous transporter à Lindisfarne , Thronheim , Sturmford , Guberland , Thjorgard et Drangheim . Pour les horaires complets veuillez voir le fichier sur les transports .
----------	------------------------------------	-------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Capitaine	<i>Joska Atlia</i>		
Information	Ouverture: 24h/24h	Marchandage: 3.5	Prix: 30gp
Remarque	Vous pouvez utiliser le bateau uniquement lorsque la quête du port est terminée et que <i>Joska Atlia</i> vous a fait quittance.		
2	Maison		
Description	Simple demeure avec les professeurs pour les compétences de la perception et de la réparation.		
Habitant	<i>Derbforgaill A'Norta a'meich</i> (Perception) et <i>Hervor Etzeldotir</i> (Réparation)		
3	Forgeron - Fists of Fury		
Description	Il peut offrir de belles choses, mais souvent vous avez déjà trouvé mieux en route. Mais le coup d'œil ne coûte rien.		
Habitant	<i>Egil Skallagrimsson</i>		
Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 mois	Marchandage: 3.5
	Armurier - Tryggva's Armor		
Description	Il peut offrir des belles choses, mais souvent vous avez déjà trouvé mieux en route. Mais le coup d'œil ne coûte rien.		
Habitant	<i>Tryggva Mains-de-fer</i>		
Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 mois	Marchandage: 3.5
4	Centre d'Entraînement – The Sword of Skill		
Description	C'est cher ici, vous avez meilleur temps d'aller à Thjorgard pour vous entraîner.		
Habitant	<i>Vel Dra'dna</i>		
Information	Ouverture: 24h/24h	Niveau: 100	Marchandage: 3.5
5	Drogueries - Stonecaster's Scrolls		
Description	Bon endroit pour trouver des potions ou du petit matériel utile. Vous pouvez aussi trouver des trèfles à vendre ici.		
Habitant	<i>Gotthorm Lancecailloux</i>		
Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 mois	Marchandage: 3.5
Remarque	N'oublier pas de nettoyer l'autel pour le portail de ville. Il se trouve dans la l'arrière de la boutique.		
6	Magique - Darkened Towers		
Description	Les sorts vendus ici sont bons, vous avez déjà un bon choix.		
Habitant	<i>Thora la Toucheuse-de-Crânes</i>		
Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 mois	Marchandage: 3.5
7	Temple - Fre's Touch		
Description	Lieu de prière, de guérison, voire de résurrection pour vos personnages.		
Habitant	<i>Leif le Chanceux</i>		
Information	Ouverture: 24h/24h	Marchandage: 3.5	
8	Banque - Bank of Frosgard		
Description	Une banque comme une autre, placez ici vos économies.		
Habitant	<i>Fiachna A'Lanth</i>		
Information	Ouverture: 6am - 8pm		
Quêtes	Orbes de Liaisons.		
Remarques	Vous devez installer un orbe de liaison pour pouvoir user du coffre.		
9	Taverne - Great White North		
Description	Lieu de rencontre et de discussions. Vous pouvez même tendre l'oreille et écouter les discussions des autres.		
Habitant	<i>Brewmaster Smith</i>		
Information	Ouverture: 24h/24h	Prix: 15gp	Marchandage: 3.5
Quêtes	Le Nouveau Breuvage.		
10	Palais - Jarl de Frosgard		
Description	Grande salle avec un feu au milieu, cela fait très viking ici. Bien que nous soyons dans l'antre des Elfes. Le palais fait aussi office de mairie.		

Habitant	<i>Tryygva Ravenlocks</i> (Jarl) et <i>Trota Atlia</i> (Maire)
Quêtes	Promotion Druide, Le Port, <i>Yanmir</i> le Géant du Froid, Le Conseil de Guerre et Les Hordes de Beldonie.
Remarque	Faite attention lorsque vous parler avec le Jarl de ne pas toucher le feu. Ça brûle!

11 Bibliothèque - Halfdan's Books

Description	Vous trouvez ici quelques compétences utiles. N'hésitez pas à en acheter quelques-unes.		
Habitant	<i>Halfdan le Malpoli</i>		
Information	Ouverture: 24h/24h	Re-stock: 2 mois	Marchandage: 3.5
Remarque	<i>Halfdan le Malpoli</i> est un marchand ambulant, il n'a pas d'échoppe.		

Les Points d'Intérêts

a Puits

Description	Ce puits vous donne de manière permanente +5 à la magie.
-------------	----------------------------------------------------------

Les Donjons

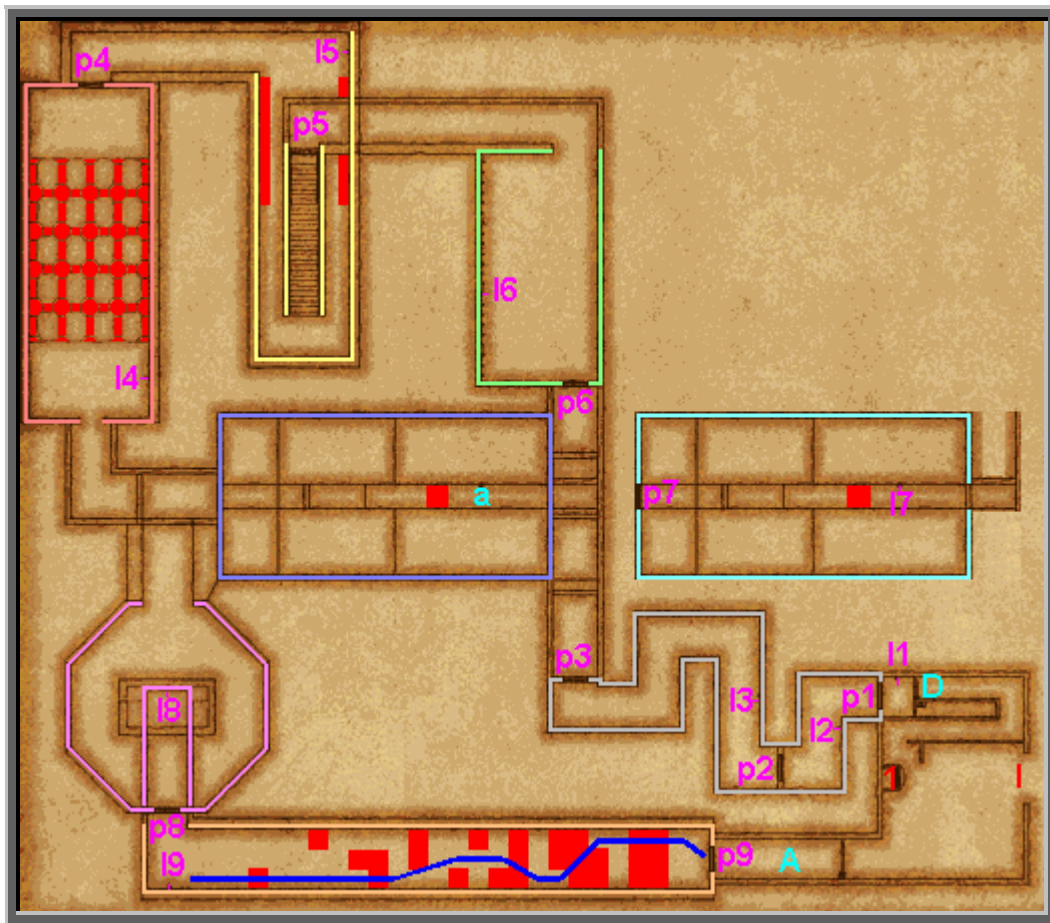
Le Repaire des Secrets

Description

Ici c'est plus le règne de *Indiana Jones* ou de *Lara Croft* dans Tomb Raider. Ce donjon n'a pas un seul monstre mais est bourré de pièges à cons (mais non, à la con). Vous devez venir ici pour l'une des parties de la quête de promotion du Rôdeur.

Même si le donjon lui-même est sympathique la quête qui lui est liée ne l'est pas. Je n'ai pas vraiment trouvé de commentaire positif à propos de ce donjon. Le problème repose surtout sur sa faisabilité avec l'interface de jeu que nous disposons.

Carte & Statistiques



Créatures : -.-
Quêtes : Promotion Rôdeur

Statistiques					
Perception (0-20):	17	Pièges (0-20):	17	Dégâts (1-10):	9
Trésors (1-6):	1	RAZ :	150	Rencontre :	0%

L'entrée est en **I**. Vous n'avez rien d'autre que des pièges ici. En **1** vous avez le gardien du donjon, *Chadwick Boorsley*, il vous autorise à partir dans le donjon et vous acquitte le fait que vous ayez réussi. Les zones rouges sont les pièges, à éviter donc.

Solution

Lorsque vous arrivez ici allez directement parler avec *Chadwick Boorsley* en **1** et dite lui que vous voulez commencer la traversée du donjon. Le donjon est composé de 8 sections avec plein de pièges. Le but est de traverser le donjon sans déclencher le moindre piège. Les sections sont marquées avec une couleur différente à chaque fois. Vous commencez votre épreuve en **D** et vous finissez en **A**.

Chaque section doit être traversée en une période donnée, si vous ne le faites pas dans le temps imparti un piège se déclenche et vous avez perdu. Au départ de chaque section se trouve un bouton qui enclenche une minuterie, vous devez absolument terminer la section avant la fin du temps imparti. Le problème est qu'il n'y a pas de compteur à l'écran. Donc impossible de savoir combien de temps il reste pour finir la section. Sachez que le temps est toujours très court, voir le minimum.

Il est assez difficile de savoir si vous avez échoué une section ou pas. Mais en gros si un piège se déclenche vous avez perdu. Vous devez alors recommencer la section en rechargeant une partie. Simplement revenir sur vos pas et refaire la section n'est pas possible.

Section 1:

Elle se compose de 3 portes et 3 leviers. C'est une zone facile à faire qui ne devrait pas poser de problème. Presser le levier **l1** puis passer la porte **p1**. Faites de même avec **l2-p2** et **l3-p3**. Si vous n'êtes pas assez rapide une hache tombe devant la porte, si vous voyez une hache vous avez échoué.

Section 2:

Pas de levier ici. Vous devez passer de l'autre coté de la fosse d'eau sans faire partir le piège. Puis se faire ouvrir la trappe au sol en **a** et jeter vous dedans. Nager ensuite à travers le boyau jusqu'à la sortie à l'autre bout.

Section 3:

La section la plus horrible du donjon. Vous devez presser sur le levier **l4** puis aller à la porte **p4** sans faire partir une boule de feu. Si vous touchez l'une des zones **rouges** une boule de feu vous est tirée dessus. Lorsque vous arrivez à cette pièce entrez puis ressortez, une souris se balade sur les pièges les déclenchant. Si vous restez dans la pièce vous vous ferez griller. Attendez que la souris soit tuée avant de procéder.

Dans les options du jeu enlevez l'option de course automatique. Vous ne devez pas avoir le sort de Pied Agile lancé. Vous devez être en mode marcher sans bonus de vitesse. Sautez sur le premier carré au milieu de la pièce qui soit à distance de toucher du levier. Pressez sur le levier, avancez parallèlement au mur en sautant sans arrêt. Vous devriez arriver de l'autre coté sans avoir fait partir de boule de feu. Lorsque vous êtes sorti de la zone de feu, courez jusqu'à la porte.

Section 4:

Ici, lancez le sort de pieds agiles et remettez l'option de course automatique. Cette section est minutée au pixel près. Mettez vous accroupi et pressez sur le levier **l5**. Vous devez absolument rester accroupi et collé contre la paroi de l'escalier sur toute la longueur. Une fois passée la zone avec les pièges, courez en haut de l'escalier et passez la porte **p5**.

Section 5:

Pressez le levier **l6** pour passer la porte **p6**. Le levier est le 9^{ième} depuis le mur coté porte. Une autre solution est de regarder dans le miroir en face de vous. Seul le bon levier est visible. Notez que vous n'êtes pas visible dans le miroir.

Section 6:

La section 6 se trouve en dessus de la section 2. Sur le plan, la section est dessinée sur la droite du plan. Pressez sur le levier **l7**, sautez par-dessus le piège puis sautez dans le vide. Vous devez atterrir de l'autre coté du trou. Si vous manquez votre cible vous vous retrouvez dans l'eau en-bas. Ne perdez pas votre temps à regarder le décor et passez par la porte **p7**.

Section 7:

Sautez sur la partie surélevée dans la pièce octogonale. Placez-vous sur la section faisant office d'ascenseur et descendez. Pressez sur le levier **l8** et courez pour attraper la porte **p8**.

L'ascenseur est un petit trou et vous devez être parfaitement aligné sinon vous restez croché en haut. Je dois être Blais, mais une fois sur deux je reste scotché en haut en essayant désespérément de passer dans le trou.

Section 8:

Dernière ligne droite avant la fin. Ici c'est votre vitesse et votre dextérité au clavier qui est testée. Vous devez presser le levier en **l9** et courir en direction de la porte **p9** sans toucher une zone **rouge**. Une des bonnes trajectoires est donnée en **bleu**. Vous devez bien sur sauter par-dessus les parties **rouges**. Mais il est fortement conseillé de s'entraîner ici un bon coup avant de faire le dernier saut.

Astuce: Utiliser le sort de Pied Agile pour aller plus vite en courant. Cela peut faire une sacrée différence. Le donjon est prévu pour la vitesse de course normale, avec ce sort vous aurez de la réserve au niveau du temps.

Astuce: Sauvez souvent votre partie. A chaque section que vous traversez avec succès sauvez précieusement le résultat. Il est des fois difficile d'évaluer la réussite, mais si aucun piège ne s'est déclenché sur votre passage vous pouvez être plus ou moins sûr que vous l'avez fait.

Astuce: Avant de vous lancer dans une section, étudiez le terrain en faisant un certain nombre de fois le trajet. Lorsque vous êtes sûr de votre coup, rechargez une partie au point de départ de la section et parcourez-la. Si vous échouez, rechargez la partie.

Astuce: Une astuce méchante mais qui vous sort du pétrin si vraiment vous n'arrivez pas à faire ce donjon. Faites le donjon jusqu'à la porte de sortie en **A**. Vous pouvez totalement ignorer le fait d'avoir déclenché ou non les pièges. En **A**, posez une balise de Lloyd. Revenez voir *Chadwick Boorsley* et demander lui de refaire le donjon encore une fois. Faites juste la première porte **p1** puis utilisez une balise de retour jusqu'au point **A**. Vous aurez fait le donjon sans déclencher de pièges (et niark, jamais aimé Tomb Raider de toute façon).

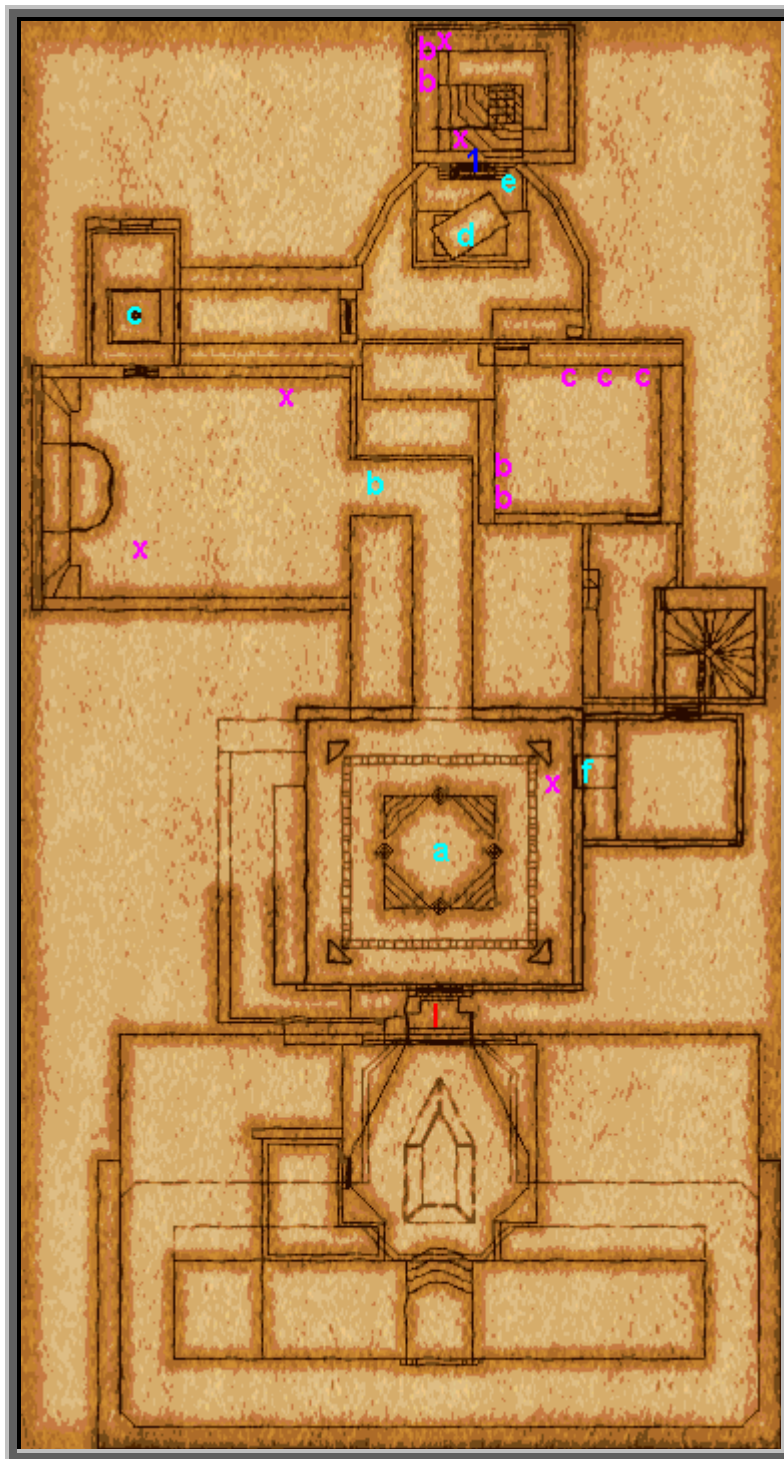
Le Temple en Ruines

Description

Un donjon très classique, bien qu'il y ait une ou deux astuces sympathiques. Vous venez ici pour la promotion du prêtre et vous devez trouver une icône pour le nouveau temple. Le temple est assez facile à faire même pour une équipe relativement jeune. Il n'y a pas vraiment de grosses difficultés, donc même les joueurs un peu faibles pourront s'y retrouver.

Le donjon est très linéaire mais vous devez soit faire usage de votre cerveau pour trouver quoi faire, soit regarder dans des notes comme celle-ci pour avoir la solution.

Carte & Statistiques



Créatures : Guerrier Squelette {Squelette, Guerrier Squelette et Maître Squelette} et Dagrell {Dagrell, Dagrell Venimeux et Dagrell Spectral}
Quêtes : Promotion Prêtre.

Statistiques					
Perception (0-20):	17	Pièges (0-20):	17	Dégâts (1-10):	6
Trésors (1-6):	3	RAZ :	150	Rencontre :	20% (50%, 50%)

L'entrée se trouve en **I**. 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). Les **c** sont des coffres piégés. Enfin, 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 de vieux os.

Solution

Comme le donjon est linéaire la solution est linéaire aussi ! Bref, lancez-vous et allez jusqu'à la pièce en **a**. Sur votre chemin vous avez quelques monstres à refroidir. En **a**, il y a une lampe de génie. Comme tous étant gamin vous avez appris qu'il faut frotter les lampes de génie ! Alors frottez-la. Un génie va sortir et vous propose un vœu (ben non pas trois).

Vous avez le choix entre:

- 5'000gp
- 1'250 points d'expérience par personnage.
- Un bonus de +10 à un attribut (personne active).
- Un élément du set de *Fre*.

Là c'est à vous de faire votre choix. Vous pouvez prendre l'artefact si vous avez un prêtre dans l'équipe. L'avantage c'est que cet artefact est cumulable avec ceux offerts par les coffres **noirs**. Ce qui veut dire que vous avez la possibilité d'avoir 2 fois le même élément du set de *Fre*.

Ensuite, allez dans la salle suivante. Lorsque vous pressez sur le bouton de la porte donnant en **c**, la voûte en **b** s'effondre. N'allez pas dans le couloir, sauf si vous voulez mourir. A partir de là, vous ne pouvez plus rebrousser chemin, vous êtes obligé de finir le donjon (sauf bien sur si vous avez de la magie sous la main). Depuis la entrez dans pièce **c** avec le piédestal.

Le piédestal est un petit puzzle à résoudre. Chaque face du piédestal à un symbole gravé. Sur le mur en face de chaque face vous avez une série de symboles aussi. Pressez les symboles sur les murs qui correspondent aux faces respectives du piédestal. Ensuite pressez sur le bouton au sommet du piédestal. Vous serez alors emmenés dans les bas fonds du temple.

Là, vous arrivez dans une salle avec un couffin en **d**. Pressez sur le bouton en **e** pour faire tomber un gros bloc sur le couffin. Le couffin va se casser. Sautez dans le couffin et commencez à creuser dans le sol (il suffit de tirer dans le sol flèche ou de taper avec votre épée). Vous allez lentement descendre encore plus bas.

Dans le fond du trou que vous avez fait, vous arrivez à une nouvelle pièce avec une double porte, derrière laquelle vous trouvez ce que vous êtes venu chercher. L'Arbre de Vie se trouve en **1**. Revenez dans la pièce avec le couffin et montez sur l'échelle pour ressortir. Là, vous avez une pièce avec un baril et une caisse amovible. Personne n'est en mesure de dire à quoi cela sert.

La porte **f** peut-être ouverte maintenant, vous pouvez enfin ressortir à l'air libre.

Le Fort Céleste

Description

Le Fort Céleste est un immense château flottant dans le ciel de **Frosgard**. Il n'y a qu'un seul moyen d'y entrer, c'est via le téléporteur en **d** sur la carte de la région. Le fort est la demeure du géant du Froid *Yanmir*. Il adore les enfants, probablement pour les manger, donc il passe son temps à les kidnapper sur le territoire de **Chedian**.

Votre périple va vous mener ici sous les ordres du Jarl de **Frosgard**. Vous devez trouver un moyen d'éliminer ce GROS problème. *Yanmir* est un monstre unique avec des pouvoirs très uniques. Bien qu'il ne soit pas immunisé contre les attaques de quelque forme que se soit, il est très très résistant aux coups. Le tuer par les armes ou la magie est presque impossible, mais certains ont réussi finalement après beaucoup d'effort.

Yanmir, car ils vous suivent comme des chiens et peuvent vous bloquer le passage lorsqu'une horde de monstres vous tombe dessus.

Pour tuer *Yanmir* vous devez le piéger. Dans la chambre en 2 vous trouvez un indice qui vous met sur la voie. Pour pouvoir piéger la Bête vous devez monter un piège. Pour ce faire, allez dans la pièce en **b** et ouvrez le passage secret derrière la bibliothèque. Lorsque vous arrivez en-bas de la zone secrète, faites attention à ne pas tomber dans le vide. Là vous devez détruire toutes les poutres en \wedge que vous voyez dans la zone **c**. Seules les dernières poutres ne peuvent pas être détruites.

Une fois le travail accompli, remontez et essayez de leurrer *Yanmir* dans la zone **c**. Ce n'est pas très dur, décrochez simplement une flèche dans son cul et il vous suivra en braillant. Lorsque ceci est fait et que *Yanmir* est dans le corridor en **c** prenez garde à ne pas être là. Sinon vous faite la chute avec lui. Une petite animation vous indiquera sa mort.

Avant de partir voir le Jarl vous pouvez tranquillement ouvrir les cages des enfants. Si vous parlez avec eux ils vont vous suivre dans tout le donjon. Lorsque vous quittez les lieux les enfants restent.

Stratégie

Pas de stratégie pour tuer Yanmir, si vous voulez essayer c'est votre problème. Le tuer par les armes ne résout pas la quête alors laissez tomber cette option.

Les Bigfoot sont probablement les monstres les plus pénibles. Ils sont toujours en clans et aiment vous taper dessus en tir groupé. Le mieux c'est de rester collés au mur ou dans un coin pour offrir le moins possible de champ d'attaque. Balancez des nuages empoisonnés devant vous. Vous allez à coup sur toucher deux ou trois Bigfoot en même temps. Une bonne option de combat est le mode tour par tour. Vous pouvez alors profiter au maximum de l'effet du sort.

Les géants sont plus difficiles à attaquer que les monstres à taille humaine. Mais une très bonne tactique est de les leurrer près des zones faites pour les humains. Vous pouvez comme ça les canarder sans qu'eux puissent faire quelque chose. Les reste des monstres ne devrait pas vous poser de problèmes majeurs.