

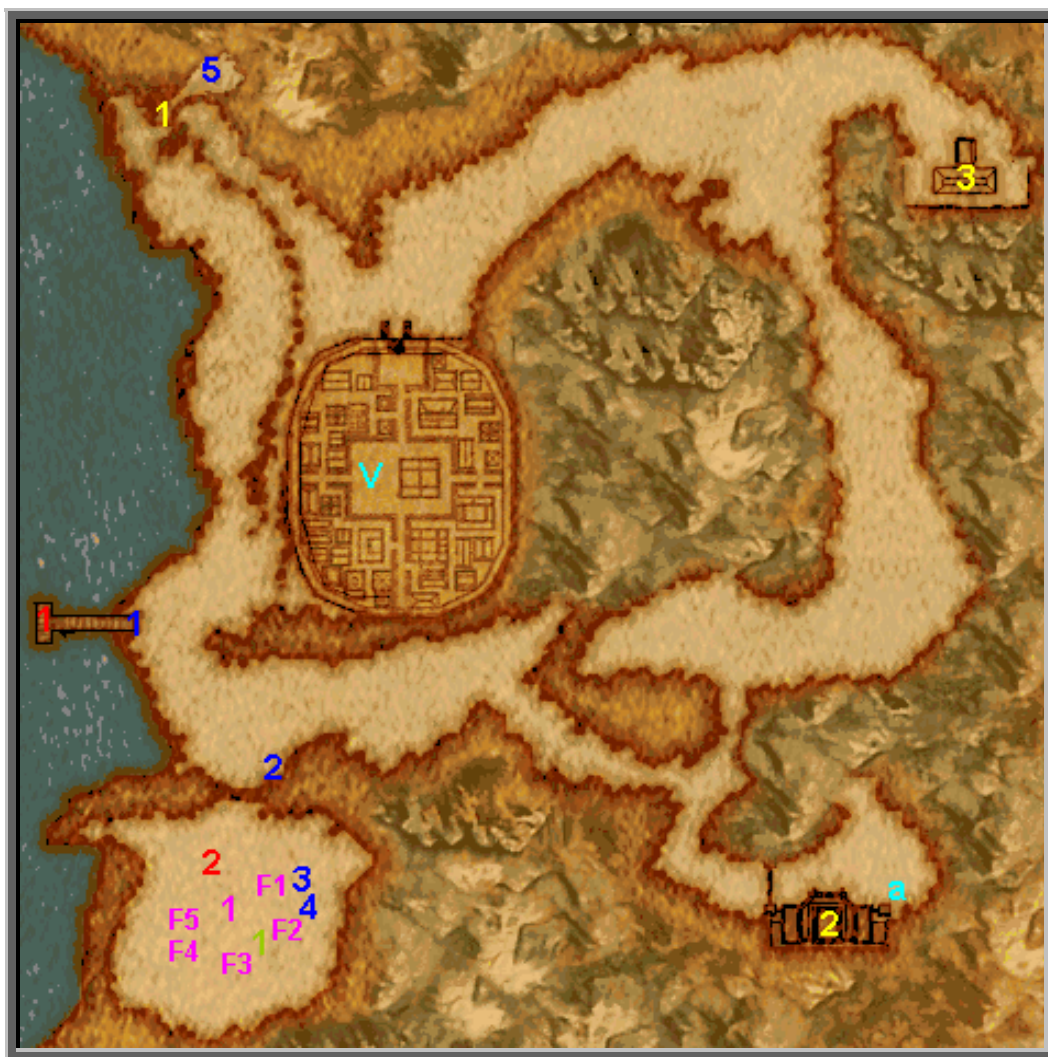
Guberland

Introduction

La cinquième région, en partant depuis **Ravensford**, que vous avez le loisir de visiter. La région est encore relativement accueillante, toute la côte est exempte de créatures hostiles. Vous y trouvez quelques personnages non joueurs. Dans la clairière au Sud-Ouest se trouve un festival, où vous pouvez participer à quelques jeux.

Certaines personnes, dont moi, se posent la question de la signification de "Guber". Dans l'une des quêtes que vous faite vers la fin du jeu vous recevez un certificat avec cette même mention. Les dictionnaires restent muets, mais une prononciation assez proche existe pour un terme au USA: "Goober". Cela signifie une cacahuète, mais aussi une personne qui n'a pas franchement sa tête, bref un imbécile. Dans le contexte du jeu, cela colle assez bien avec cette région et aussi avec la quête sus mentionnée.

Carte & Statistiques



Créatures : Libellule {Bébé Libellule, Libellule et Libellule du Feu }, Brigand {Coupe-jarret, Cambrioleur et Brigand}, Spore-Méduse (Spore-Méduse, Spore Gélatineuse et Spore Urticante) et PNJ

Quêtes : Promotion Mercenaire, Promotion Guérisseur, *Ivan le Rusé*, La Pierre de Loi et Trouvez un travail à *Nicolai*.

Statistiques

Perception (0-20):	2	Pièges (0-20):	2	Dégâts (1-10):	3
Trésors (1-6):	2	RAZ :	600	Rencontre :	10% {60%, 40%, 0% }

Si vous pensiez vous être débarrassé des libellules, vous vous êtes foutu les doigts dans l'œil (ça doit faire mal, avec plusieurs doigts!). Vous allez encore une fois vous en fritter ici. La prochaine fois, prenez une crème anti-moustique. Les bandits ne sont pas très nombreux. Somme toute, cette région est assez facile, même une toute petite équipe devrait facilement en venir à bout. Pour les détails de la ville **V**, voir plus loin dans le document.

Solution

Lorsque vous arrivez au port en **1**, allez directement en ville. Il n'y a grand chose à faire de toute manière dans cette région. Avant de partir à l'aventure, une petite discussion avec le Jarl s'impose pour vous éviter de devoir faire 10 fois des aller-retours.

Si vous faites la quête secondaire proposée par le Jarl ou que vous êtes sur la piste pour une promotion de Rôdeur, vous devez aller au château du *Duk*. Le meilleur moyen reste la ligne droite depuis le port, vous avez quelques brigands à refroidir au passage. Vous n'avez pas à vous soucier de temple de *Honk* car vous ne pouvez pas y entrer avant la fin du jeu de toutes manières.

Stratégie

Pas de stratégie pour niquer un monstre ici, il s'agit d'un petit guide pour l'assemblée de **Guberland**. L'assemblée propose plusieurs jeux répartis sur la clairière. Pour pouvoir jouer, vous devez acheter des billets. Seul *Huckster* en **1** vous propose d'en acheter. Il vous propose un simple billet pour 5gp avec des instructions de jeu (aussi valable pour la Chose à **Thjorgard**) ou un set de 10 billets pour 40gp. Achetez tout de suite un set de 10, cela vous permettra de jouer quelques fois.

L'assemblée a 5 jeux au total répartis en cercle autour de *Huckster* (en **1**). Tous les jeux sont notés **F1** à **F5**. Vous pouvez jouer aux cinq jeux. Voilà les règles de chacun d'entre eux :

Les Runes

Ce jeu se trouve dans la tente **F1**. Procurez-vous un ticket auprès du maître des tickets et dès que vous êtes prêt à jouer, cliquez sur n'importe quelle pierre. Le but du jeu est de deviner la couleur de pierres. Cliquez sur une pierre de couleur, puis sur une pierre sans couleur pour justement lui attribuer cette couleur. Quand vous pensez avoir le bon ordre, tirez le levier. Les pierres dont vous aurez trouvé la couleur brûleront. Si vous trouvez les bonnes pierres en quatre essais, vous avez gagné !

C'est un casse tête embêtant, vous avez 4 pierres avec 5 couleurs différentes, mais uniquement 4 coups pour jouer. Pour le premier tour coloriez toutes les pierres de la même couleur, **rouge** par exemple. Ensuite tirez le levier en face de vous. Refait la même opération avec une autre couleur sur les pierres qui ne brûlent pas. Au dernier essai, si toutes les pierres ne brûlent pas, vous devez jouer à pile ou face avec les deux couleurs qui restent. Espérez que cela joue, sinon recommencez une partie (On peut bien sûr tricher en sauvegardant/récupérant la partie, mais chuuut).

Les Cailloux

Tente en **F2** sur la carte. Vous devez avoir un ticket pour jouer une fois. Dès que vous êtes prêt à jouer, cliquez sur le plateau de jeu. Le but est d'empêcher votre adversaire de placer des cailloux sur le plateau. Vous ne pouvez mettre votre caillou jaune qu'à côté d'un caillou que vous avez déjà placé. Si votre adversaire ne peut plus poser de caillou, vous l'emportez !

La stratégie est assez simple. Vous devez essayer de créer une zone la plus grande possible qui ne puisse pas être atteinte par l'adversaire (assez similaire au go). La manière la plus directe est de créer une ligne droite dans la direction de l'adversaire, ne partez pas en diagonale. Une fois près de lui, essayez de le contenir et de le forcer à rester dans son demi-plateau. Si vous arrivez à le coincer dans un coin vous serez gagnant à tous les coups. J'ai toujours gagné à ce jeu car l'ordinateur est stupide.

Panique chez les Honkos

Tente en **F3** sur la carte. Vous devez avoir un ticket pour jouer une fois. Pour démarrer une partie, cliquez sur le levier de départ. Les oies montent et descendent. Essayez de les frapper avec la touche qui sert à utiliser. Si vous en touchez huit au minimum, c'est gagné !

Il ne faut pas être très intelligent pour jouer, mais par-contre la vitesse de votre main sur la souris et le clavier est cruciale. Au début c'est assez difficile, mais près deux ou trois jeux la main est experte. Ici seul l'entraînement compte (Eh, oui, le roi de la triche: Mettez-vous sur le côté de la table au lieu de vous mettre devant... Actionnez le levier et abattez tous les canards qui apparaîtront en ligne parfaite devant vous. Giahaha! Que c'est machiavélique).

La Cloche

L'espèce de jeu au marteau typique des jeux de Foire, la cloche se trouve en **F4**. Vous devez avoir un ticket pour jouer une fois. Ben, ce jeu fait plus intervenir la chance qu'autre chose. Avec un ticket, approchez-vous. Vous avez juste à cliquer sur le piton à la base et hop, si vous entendez un "ding" c'est gagné.

Par déduction logique, ce jeu dans la réalité fait intervenir la force. Donc l'option la plus naturelle est de prendre le personnage qui à la plus de force dans l'équipe. Sélectionnez ce personnage et cliquez sur la base. Si cela ne marche pas essayer encore une fois.

Bradacier le Demi-orque

Il s'agit d'un soldat demi-orque qui se croit le plus fort et est posté sous un bout de tente en **F5**. Vous devez avoir un ticket pour jouer une fois avec lui. Pour gagner, il suffit de se montrer plus fort que lui !

Comme pour le jeu de cloche il n'y a pas grand chose à faire ! Seule la chance doit être avec vous. Mais si vous avez un niveau assez élevé ou un type bien fort cela devrait faire l'affaire. De toute manière vous avez peu de chances de perdre, il est vraiment niais cet orque.

Description

Les Mercenaires

	Nom	Occupation	Niveau	Localisation
1	<i>Alvar le Clumsy</i>	Penseur	1	La foire de Guberland 2 .

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

Les Habitations & Constructions

1	Transport - The Flying Bird			
	Description	Bateau pouvant vous transporter partout où un port existe. Pour les horaires complets veuillez voir le fichier sur les transports .		
	Capitaine	<i>Olaf Ullson</i>		
	Information	Ouverture: 24h/24h	Marchandage: 2.0	Prix: 50gp
	Remarque	Le bateau pour Frosgard est uniquement proposé si vous avez libéré le port de la glace.		
2	L'Assemblée			
	Description	Foire annuelle de Guberland. Vous pouvez y jouer pour quelques pièces d'or.		
	Quêtes	<i>Ivan le Rusé</i> , la Pierre de Loi et Trouvez un travail à <i>Nicolai</i> .		

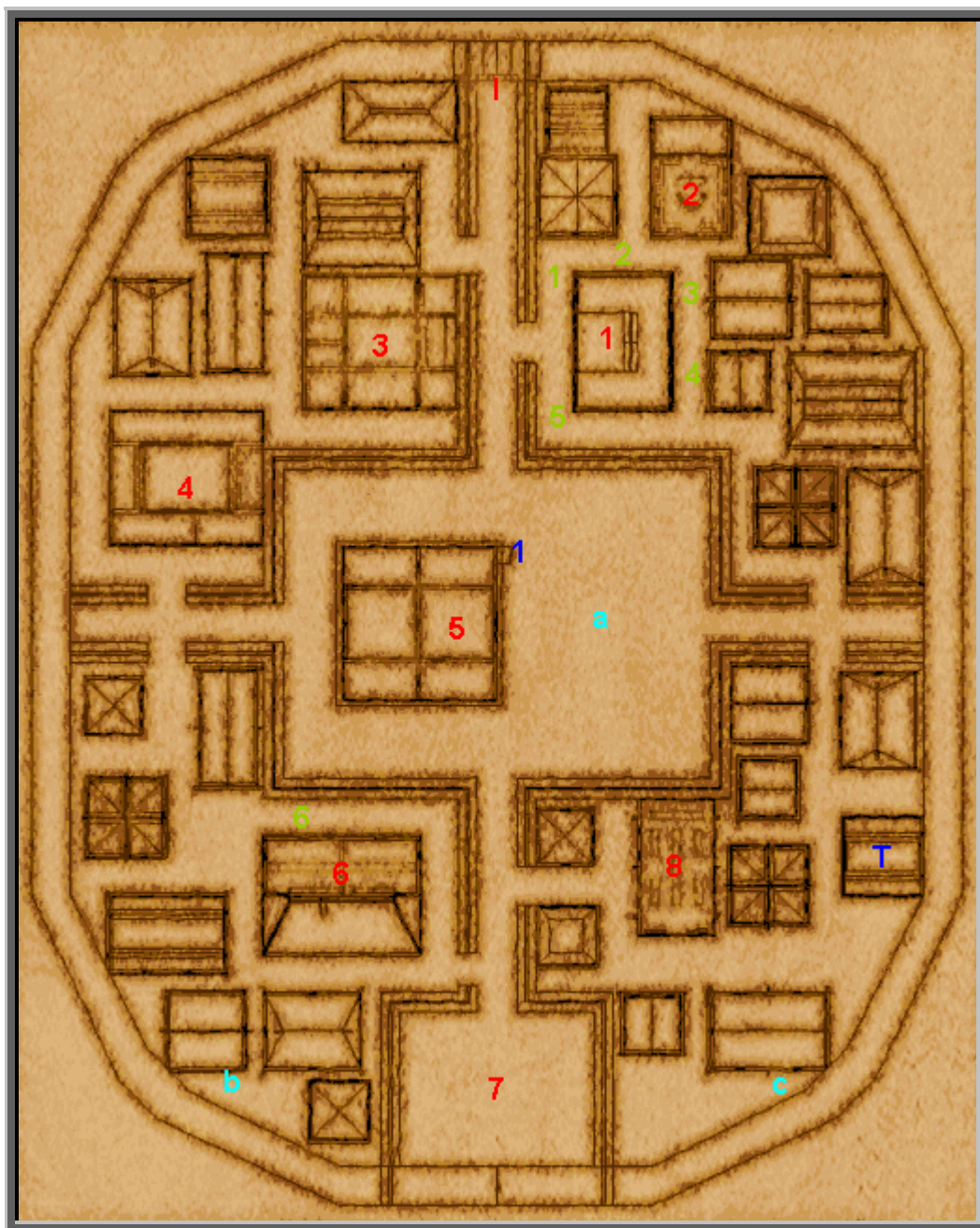
Les Donjons

1	Cave
Description	Une cave habitée par une vieille sorcière. Ce n'est pas un vrai donjon, ceci fait partie de la carte. Mais le lieu est indiqué comme un donjon et non comme une maison.
Quêtes	Promotion Guérisseur.
2	Le Château du Duk
Description	Un château bien gardé.
Quêtes	Promotion Rôdeur et le <i>Duk</i> .
3	Le Temple de <i>Honk</i>
Description	Temple principal de la secte de <i>Honk</i> .
Quêtes	Le <i>Honk</i> d'Or.

Les Points d'Intérêts

a	Piédestal
Description	Donne temporairement un bonus de 10 à votre magie. Durée de 60 minutes.

La Ville de Guberland



Créatures : PNJ et Animaux
Quêtes : Promotion guérisseur, Promotion Prêtre, *Ivan le Rusé*, le *Duk*, Le Livre de Règles, Le Nouveau Breuvage, Orbes de Liaisons et Conseil de Guerre.

Statistiques					
Perception (0-20):	2	Pièges (0-20):	2	Dégâts (1-10):	3
Trésors (1-6):	1	RAZ :	600	Rencontre :	0%

Village fortifié faisant penser à une fortification romaine. Ici ce n'est pas l'église qui est au milieu mais le Jarl. Comme quoi les habitants de **Chedian** mettent leur foi dans le Jarl et pas la religion ! Religion qui est plutôt axée sur l'animisme, au vu de ce qui se trouve au Nord-Ouest de **Guberland**. L'entrée de la ville se trouve en **I**.

Solution

Pas bien difficile ici, lorsque vous arrivez allez voir le Jarl pour les quêtes. Profitez-en pour aller boire dans le puits en **a** avant d'entrer chez le Jarl. Ensuite, allez dans l'église pour recevoir la quête de promotion du guérisseur. Il est impératif que vous preniez cette quête maintenant, même si aucun de vos personnages ne veut devenir guérisseur. Un bug fait que cette quête est uniquement possible la première fois que vous visitez la région.

Fait un tour dans la maison avec l'autel pour le portail de ville, en **T**. Vous devez le nettoyer si vous voulez faire usage de ce magnifique sort. En passant prenez les deux trèfles en **b** et **c**.

Astuce: Si le monstre des mers dans l'île des Cendres vous à lasser sec, vous pouvez prendre votre revanche sur un modèle plus petit et plus facile à niquer. Allez dans le commerce de magie en 2 et buttez le monstre des mers dans son aquarium. C'est lâche comme action mais cela rapporte des XP.

Description

Les Professeurs

	Nom	Compétence	Niveau	Localisation
1	<i>Bohus Kinar</i>	Ténèbres	Maître	Autour de la banque, bâtiment 1 .
2	<i>Treshi Yatol</i>	Lumière	Maître	Autour de la banque, bâtiment 1 .
3	<i>Peterk Olin</i>	Elémentaire	Maître	Autour de la banque, bâtiment 1 .
4	<i>Rya Fremi</i>	Spirituelle	Maître	Autour de la banque, bâtiment 1 .
5	<i>Hrapp Tjorvissen</i>	Méditation	Maître	Autour de la banque, bâtiment 1 .

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
6	<i>Alberik Gusmundssen</i>	Marchand	1	Près de l'armurier et du forgeron 6 .
7	<i>Ehwaz</i>	Gardienne de Portes	1	Dans l'église 4 .

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

Les Habitations & Constructions

1	Banque - Bank of Guberland			
	Description	Une banque comme une autre, placez ici vos économies.		
	Habitant	<i>Ottar Gizurssen</i>		
	Information	Ouverture: 6am - 8pm		
	Quêtes	Orbes de Liaisons.		
	Remarques	Vous devez installer un orbe de liaison pour pouvoir user du coffre.		
2	Magique - The Dark Hand			
	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>Trian A'Lyrae</i>		
	Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 1.5
	Remarque	Vous pouvez sauter sur le haut de l'aquarium et tuer le monstre des mers. Cela vous rapportera des points d'expérience pour une cible facile.		
3	Taverne - Akl'ai's Spirits			
	Description	Lieu de rencontre et de discussions. Vous pouvez même tendre l'oreille et écouter les discussions des autres.		
	Habitant	<i>Aklai Dorka</i>		

Information	Ouverture: 24h/24h	Prix: 25gp	Marchandage: 2.0
Quêtes	Le Nouveau Breuvage.		
Remarque	Vous avez la possibilité de voir une pièce de théâtre tous les jours à 14h30 et 16h30. La pièce dure un peu plus d'une heure. Et c'est gratos.		

4 Temple - Fre's Spirit

Description	Lieu de prière, guérison, et voire résurrection de vos personnages.		
Habitant	<i>Eylif Svenssen</i> (Prêtre), <i>Tjolvir l'Impeccable</i> (Promotion Guérisseur) et <i>Slemnir le Gris</i> (Promotion Prêtre)		
Information	Ouverture: 24h/24h	Marchandage: 2.0	
Quêtes	Promotion Guérisseur et Promotion Prêtre.		

5 Palais - Jarl de Guberland

Description	Palais simple sans fioritures ressemblant plus à une maison de bourrin. Le Jarl se trouve dans la pièce du fond. Le palais fait aussi office de mairie dans la première salle.		
Habitant	<i>Markel le Grand</i> (Jarl) et <i>Forannan A'Velsi</i> (Maire)		
Quêtes	Le Duk, Ivan le Rusé et Le Livre de Règles et Conseil de Guerre.		

6 Forgeron - The Clenched Hand

Description	Pas grand chose à vous offrir.		
Habitant	<i>Siln Threki</i>		
Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 1.5
Armurier - Skallagrim's Armor			
Description	Petit armurier bien pauvre, vous ne trouvez pas grand chose d'utile ici.		
Habitant	<i>Skallagrim Hrafnssen</i>		
Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 1.5

7 Centre d'Entraînement - The Trained Sword

Description	Vous pouvez bien monter en niveau ici, c'est le meilleur endroit pour monter pour pas trop cher au-delà du niveau 25.		
Habitant	<i>Tjorvi Isleifson</i>		
Information	Ouverture: 24h/24h	Niveau: 40	Marchandage: 2.0

8 Bibliothèque - Egil's Rare Books

Description	Vous trouvez ici quelques compétences utiles. N'hésitez pas à en acheter quelques-unes.		
Habitant	<i>Egil l'Erudit</i>		
Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 2.0
Drogueries - Eye of Newt			
Description	Bon endroit pour trouver des potions ou du petit matériel utile.		
Habitant	<i>Skarphedinn Njalssen</i>		
Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 2.0
Quêtes	Promotion Guérisseur		

Les Points d'Intérêts

a Puits	Description	Donne de manière permanente +5 à l'attribut de vitesse.
b Trèfle	Description	Bouquet de trèfle, vous pouvez cueillir un trèfle pour un point de développement.
c Trèfle	Description	Bouquet de trèfle, vous pouvez cueillir un trèfle pour un point de développement.

Les Donjons

Le Temple de Honk

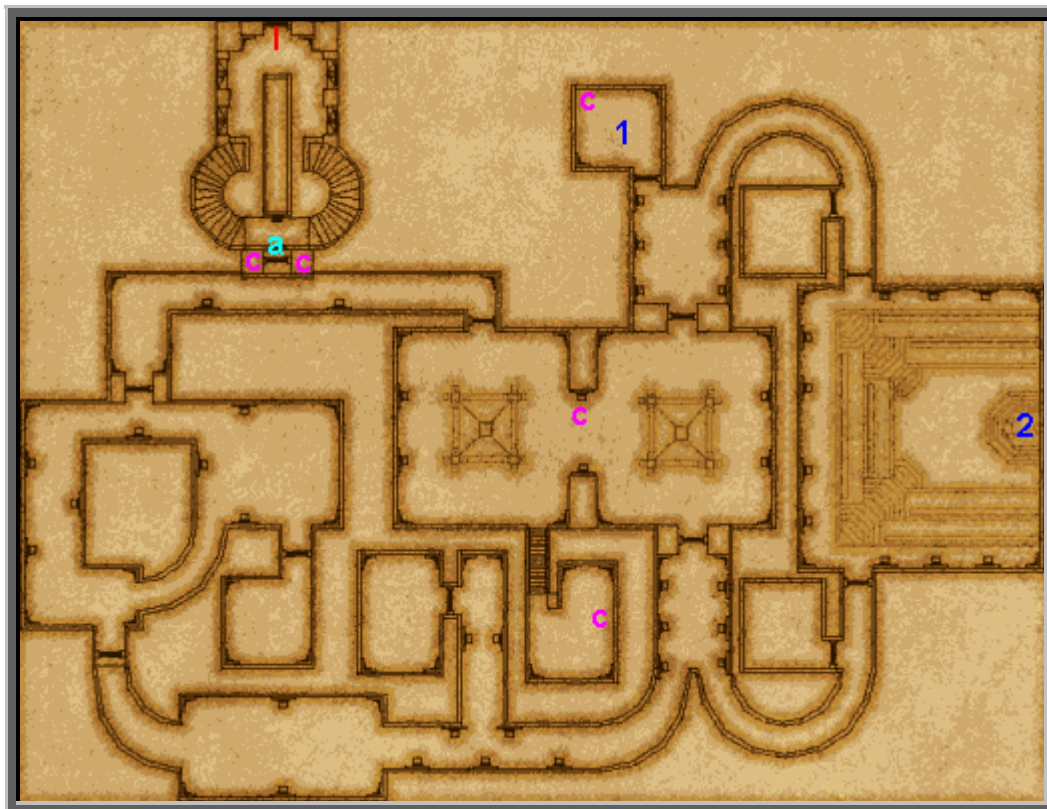
Description

Les différentes versions de **Might and Magic** ont vu fleurir différentes sectes. *Baa* pour **Might and Magic IV**, *Eep* pour **Might and Magic VIII** et enfin ce nouveau volet de la série propose les *Honk*. Cette secte dévoue son âme à une simple créature de la ferme: l'oie. Comme quoi, il y a des gens tordus partout !

La secte a érigé un temple en l'honneur de leur mascotte dans le Nord-Ouest de la région. Lorsque vous vous approchez, vous serez convaincu d'être au bon endroit. Le temple ressemble à si méprendre à... une oie :). Vous pouvez actuellement entrer dans l'antichambre du donjon mais ne pouvez pas aller plus loin. Ce donjon vous est ouvert seulement à la fin du jeu pour une petite quête secondaire.

Vous pouvez néanmoins avoir un avant goût des lieux si vous décidez de manger du foie gras en entrant. En plus les foies des oies sont très riches en objets. Par-contre, les oies sont des sacrés gardiens!

Carte & Statistiques



Créatures : Adepte Honk {Honk, Aîné Honk et Prophète Honk} et Oie.

Quêtes : Le *Honk* d'Or.

Statistiques

Perception (0-20):	8	Pièges (0-20):	8	Dégâts (1-10):	5
Trésors (1-6):	2	RAZ :	600	Rencontre :	20% (100%, 0%)

Tous les occupants sont neutres à la base. Même lorsque vous faite la quête vous pouvez rester neutre jusqu'à la fin. Après quoi cela se gâte. L'entrée se trouve en **I**. Les **c** sont des coffres piégés.

Solution

Vous êtes ici après en avoir reçu l'ordre du dieu *Fre*. Elle vous demande de récupérer une statue perdue en Or représentant le Grand *Honk*. Si vous venez ici avant d'avoir reçu la quête, vous ne pourrez pas aller plus loin que la porte en **a**. Lorsque vous avez reçu la quête faites votre office et passez la porte.

Vous devez tout d'abord aller chercher la clé en **1**. Elle se trouve sur la table. Lorsque vous prenez cette clé faites attention car les adeptes vont s'exciter un peu. Même les oies n'aiment pas :). Avec la clé vous pouvez ouvrir la chambre qui donne sur le Honk d'Or en **2**, le but de votre quête.

Astuce: Les deux coffres **c** à l'entrée se trouvent dans une petite pièce secrète sous l'escalier. Vous pouvez y accéder en tout temps, pas besoin d'avoir la quête.

Astuce: En fait la clé en **1** est optionnel. J'ai réussi à prendre l'oie en or du premier coup aussi.

Stratégie

La plus grande bataille va se faire dans la grande pièce centrale. Vous allez avoir un joli combat avec les adeptes. En fait, il y aussi une oie, l'animal demi-dieu de ces fous. Normalement vous ne devriez pas avoir un grand mal à finir les locaux car vous serez passés par **Arslegard**.

Le meilleur moyen pour créer la zizanie, c'est de tuer l'oie en premier. Cela va affecter le moral des troupes. Lorsque vous finirez les adeptes, ils vont de temps à autres arrêter le combat et pleurer leur oie, Vous donnant bien sur un net avantage au combat. Notez que les oies ne sont pas faciles à tuer, regardez le **bestiaire** pour vous en rendre compte.

Le Château du Duk

Description

Le Duk est un opportuniste de première classe, mais c'est aussi un froussard sans nom. Ce type débarque dans la région et prend possession d'une forteresse. Il a sous ses ordres une petite armée de demi-orques et tout ce qu'il faut pour être puissant. Vous pensez donc bien que ce mec à des couilles et n'a peur de rien. Il tient tête au Jarl de la région et se moque de lui.

Tous cela jusqu'au jour où une petite équipe de minables débarque. Mon équipe était dans les alentours du niveau 10. Donc lorsque le Jarl me donne sa petite quête annexe, je vais voir le Duk. J'étais déjà préparé à la grosse baston, car en entrant j'avais bien vu tous les gardes. Bref, rien. Le Duk se comporte comme un gamin. Très décevant somme toute. Mais vous pouvez quand même faire le Jackpot ici.

Le château est composé de deux parties: le château et les sous-sols, la deuxième étant nettement plus difficile à mon avis. Prévoyez une baston plus conséquente lorsque vous descendrez.

Carte & Statistiques



Créatures : Milicien {Recrue Demi-Orque, Soldat Demi-Orque et Capitaine Demi-Orque}, Basilic {Basilic, Aîné Basilic et Roi Basilic}, Trellborg {Trellborg, Aîné Trellborg et Aîné Trellborg}, Mutant Ailé {Bizarrie Ailée, Mutant Ailé et Aberration Ailée} Promotion Rôdeur et le *Duk*.

Quêtes :

Statistiques

Perception (0-20):	8	Pièges (0-20):	8	Dégâts (1-10):	5
Trésors (1-6):	2	RAZ :	600	Rencontre :	20% (90%, 5%, 5%)

Les miliciens sont neutres, tout comme le Duk. Vous pouvez tranquillement vider les coffres du château sans vous attirer les hostilités de ses occupants. Frapper ou tuer un des gardes vous mettra tout le monde à dos. Les souterrains sont totalement hostiles.

L'entrée se trouve en **I**. Les **c** sont des coffres piégés. 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).

Solution

Quand vous entrez ici la première fois c'est sûrement pour faire la quête du Jarl ! La quête vous mène directement en **1**, au *Duk*. Vous pouvez vous balader tranquillement dans le château et parler au *Duk*. Vous pouvez dévaliser le château complètement sans que le moindre sourcil ne se soit froncé. Alors profitez des trésors à prendre.

Lorsque la quête du Jarl est faite vous pouvez à loisir massacrer tous les habitants du château, le *Duk* y compris. De toute manière il ne vous sert plus à rien, sauf à vous faire des points d'expérience.

Si vous venez ici pour faire la promotion du rôdeur vous avez du pain sur la planche. Vous venez ici pour chercher l'arc fabuleux Danslemille (Everstrick), et cela n'est pas la tâche facile. Les Trelloborgs et autres mutants ailés sont le gros du problème. Pour parvenir à l'arc vous devez trouver un moyen d'aller dans les souterrains du château.

Allez dans la pièce au Nord-Est du château et trouvez le bouclier au mur en **a**. Tournez ce bouclier pour révéler un passage secret en **b**. Descendez dans les bas-fonds et fritez-vous quelques monstres. L'arc que vous cherchez se trouve dans le coffre en **2**. Profitez de prendre le coffre noir en **c**, il se trouve au fond du petit lac.

Stratégie

Les gardes sont plus impressionnants que difficiles à tuer. Le problème vient uniquement du fait qu'ils arrivent en grappes. Les gardes qui dorment sont très faciles à tuer: placez un nuage empoisonné dans leurs pieds en mode tour par tour. Laissez la poudre agir et ramassez les bonus. Les gardes qui sont dans les pièces peuvent être pris séparément et ne devraient pas être une grande peine. Pour les autres, trouvez un coin ou un angle, voire un trou (entre des meubles, une alcôve, etc.) et prenez les en mode tour par tour. Un nuage empoisonné est toujours ce qu'il y a de plus mortellement efficace.

Il est conseillé de tuer les gardes entre l'entrée et le passage secret. Si vous avez Danslemille dans votre inventaire, ils vont tous vous sauter à la gorge.

Les Trelborgs sont des monstres pas trop difficiles lorsque vous en avez qu'un. Malheureusement ce sont des créatures qui vivent et se battent en communauté. Alors lorsque vous tombez sur l'un d'entre eux, vous en avez plusieurs autres au cul. Si vous êtes dans un couloir étroit, c'est à votre avantage, gardez-les devant vous et balancez-leurs un nuage empoisonné dans la figure. C'est toujours très efficace.

Lorsque vous voyez des petits basilics laissez les tranquilles, par-contre pas loin il y a un roi basilic. Les petits se contentent de se grouiller un peu puis disparaissent, mais les rois par-contre, comme d'habitude, doivent être tués, dépecés et vous faire boire une potion d'antipoison.

Les mutants ailés sont les monstres les plus pénibles et difficiles de ce donjon. Essayez dans la mesure du possible de les prendre un par un et de les leurrer dans un tunnel. Là, achevez-les tranquillement. Prenez les en mode tour par tour, comme ces bestioles volent, elles sont rapides et peuvent vous tourner autour en un rien de temps. Par contre, les arcs seront nécessaires contre elles. En mode tour par tour, vous avez peu de chances de pouvoir les frapper au corps à corps. Faites aussi attention car ces bêtes vous brisent tous les objets. C'est une véritable épidémie.

Astuce: évitez de leurrer les créatures non-volantes dans l'eau, le lac est profond et très sombre, cela rend la bataille difficile car vous n'avez pas votre licence de plongée. Les monstres eux ont des bronches en plus des poumons.