Digitally signed by
WizIce
Location: Ravenshore

Sturmford

Introduction

Vous voici enfin libéré de l'enfer de l'île des cendres. **Sturmford** est la première région où vous accostez que l'ont peu appeler civilisée. La région de **Sturmford** est assez déprimante: il y pleut tout le temps, donc la région ressemble presque à un marais. Mais vous pouvez vous balader sans vraiment risquer de vous faire tuer sur le coup.

Qu'importe le temps, vous êtes ici pour vous lancer enfin dans l'aventure, ce que vous recherchez par-dessus tout, n'est ce pas? **Sturmford** est ce que l'ont peut appeler une ville et en son centre vous trouvez la maison du Jarl et non loin de là la mairie. Cela veut aussi dire que la religion n'est pas primordiale ici. Je trouvais les habitants un poil bourrins, surtout le Jarl et le Mercenaire du camp d'entraiment, à eux deux ils donnent vraiment un éclairement sur l'endroit où vous êtes tombés.

Bref ce n'est pas ici que vous allez faire fortune, mais le lieu est idéal pour vous faire la main grâce aux premiers donjons et vous faire quelques niveaux.

Carte & Statistiques

Créatures : Thrall {Thrall des Champs, Thrall et Maître Thrall}, Libellule {Bébé Libellule, Libellule et Libellule du Feu}, Basilic {Basilic, Aîné Basilic et Roi Basilic} et Spore-Méduse (Spore-Méduse, Spore Gélatineuse et Spore Urticante)

Quêtes : Neutralisez le Fort d'Anskram

Statistiques					
Perception (0-20)**:**	3	**Pièges** (0-20)**:**	3	**Dégâts** (1-10)**:**	2
Trésors (1-6)**:**	2	**RAZ :**	600	**Rencontre :**	10% {25%, 75%, 0%}

Pas de quartier, tout ce qui se trouve sur votre chemin est hostile, sauf le marin du port bien sur. Les libellules sont très faciles à avoir avec des arcs. Si vous aimez les sports marins, les méduses sont là pour vous distraire.

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. 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). Enfin, les **c** sont des coffres piégés.

En **I** vous avez le passage pour aller à pied à **Drangheim**. Le voyage dure deux jours et vous arrivez en **I** sur la carte de la région de **Drangheim**. Pour les détails de la ville **V**, voir plus loin dans le document.

Solution

Lorsque vous arrivez la première fois dans la région vous devriez faire un tour en ville pour vous entraîner et éventuellement faire un peu de commerce. Vous pouvez de ce fait partir blindés pour nettoyer cette région de ses infâmes habitants. Avant de rentrer dans la ville, vous pouvez encore vite nettoyer les quelques libellules près de l'entrée Ouest de la ville.

Lorsque vous explorez la région vous serrez en premier lieu confronté à des masses de libellules vivant dans les arbres. La première grande clairière sera vite un champ de guerre totale si vous courez comme un fou dedans.

La deuxième clairière est un camp de Thralls. Vous pouvez profiter du piédestal de dextérité (**a**) pour monter un peu vos chances de toucher. Le camp est divisé en trois parties, avec chaque fois quelques Thrall à se mettre sous la dent. N'oublier pas les coffres (**c**) et les barils (**b**).

Dans le sud-ouest se trouve le fort d'Anskram (**1**). Vous avez deux quêtes à faire dans le coin, pour gagner du temps vous pouvez venir là plus tard pour faire les deux quêtes en même temps. Pour entrer dans le fort, vous devez passer par un passage dans le mur du fort à l'arrière (**b**). Vous devez briser une partie du mur, puis vous accroupir pour entrer.

Faite attention, car des basilics gardent les alentours du fort. Pour des équipes de bas niveau c'est assez coton. Mais le jeu en vaut la chandelle. Ces bêtes perdent leurs peaux après que vous la leur faites, et elles se vendent à bon prix dans les magasins de la ville. Ne vendez pas toutes vos peaux, gardez en une pour plus tard, une des promotions nécessite une peau de basilic.

La quête pour l'alliance de **Drangheim** vous impose de neutraliser les défenses du fort. La quête d'alliance pour **Sturmford** se réalise à l'intérieur du fort (voir plus loin).

Pour neutraliser le fort, vous devez faire deux choses. La première est de baisser le pont-levis. Pour ce faire, repérez les chaînes qui retiennent le pont, et brisez les avec des flèches ou avec votre épée si elles sont à portée.

La deuxième chose est de monter la herse de l'entrée. Prenez un des escaliers en colimaçon dans l'un des coins du fort et montez au sommet. Allez sur le toit du donjon et faites face à la herse. Sur la gauche et la droite se trouvent deux petites trappes. Avec la clé du Jarl de **Drangheim** vous pouvez les ouvrir. Descendez dans le poste de contrôle de la porte et herse. Au centre de la pièce se trouve un levier qu'il faut actionner pour lever la herse. Le levier est très difficile à repérer car il fait très sombre. Il est pile au milieu entre les deux fenêtres qui laissent passer les chaînes.

Astuce: Profitez-en pour fouiller les squelettes et tas de détritus qui se trouvent par terre. Avant de commencer à fouiller, sauvez votre jeu, comme ça si vous tombez malade ou si vous ne trouvez rien d'intéressant, rechargez votre jeu. Vous trouvez toujours du matos bon pour un début de partie. J'ai réussi comme ça à équiper mes personnages avec des gants, bottes, ceintures, etc. Vraiment bien et pas cher.

Astuce: Avant de vous attaquer aux basilics prenez quelques potions d'antipoison. Vous pouvez en acheter en ville ou en trouver dans les coffres et tas de détritus.

Astuce: Pour repérer le levier de la herse utilisez la correction gamma de votre écran, ou mettez la luminosité au maximum pour un instant.

Bug: Si vous nagez tout au Sud de la région, vous pouvez nager dans le décor. C'est assez amusant de voir toute la région depuis le dessous. En plus, vous pouvez tuer assez facilement les monstres à distance. Si vous vous aventurez trop loin sous la région, faites attention, car vous risquez de tomber dans le vide. C'est une expérience intéressante que de se retrouver dans le néant. La seule solution si vous êtes dans le néant c'est de lancer un portail de ville ou de recharger une sauvegarde.

Bug: Le passage dans le mur du fort (**b**) a un sale bug. Si vous brisez le mur, puis que vous entrez, vous devez impérativement monter la herse du fort. Le mur a une fâcheuse tendance à se receler après votre passage, sans qu'il soit possible de le détruire à nouveau, alors faites les deux quêtes du fort en même temps.

Stratégie

Tuer les libellules doit être un jeu d'enfant pour vous maintenant, des arcs et des flèches étant bien sur une très bonne solution. Faites attention de ne pas en attirer un nuage sur vous lorsque vous vous promenez impunément.

Les Thrall sont des créatures déjà plus coriaces. Une bonne approche est de vous planquer derrière les arbres et vous approcher en douce, et de faire ensuite usage de vos armes tout en esquivant leurs tirs en vous protégeant avec les arbres. Concentrez votre puissance de feu sur un seul Thrall à la fois. Profitez du piédestal de la dextérité (**a**) pour améliorer vos chances contre eux.

Les basilics sont vraiment pénibles. Ces bestioles peuvent vous attaquer avec leur poison même à travers les murs. La meilleure solution que j'ai trouvée c'est de leur sauter au cou et de les frapper à mort. Au corps à corps, les basilics ont tendance à moins utiliser leur poison.

Description

Les Habitations & Constructions

1	**Transport - Dragon Passage**			
	Description	Bateau pouvant vous transporter uniquement à **Drangheim**. Le voyage dure 1 jours et est proposé tous les jours sauf le lundi et mercredi.		
	Capitaine	*Olaf le Thronien*		
	Information	Ouverture: 24h/24h	Marchandage: 1.2	Prix: 24gp

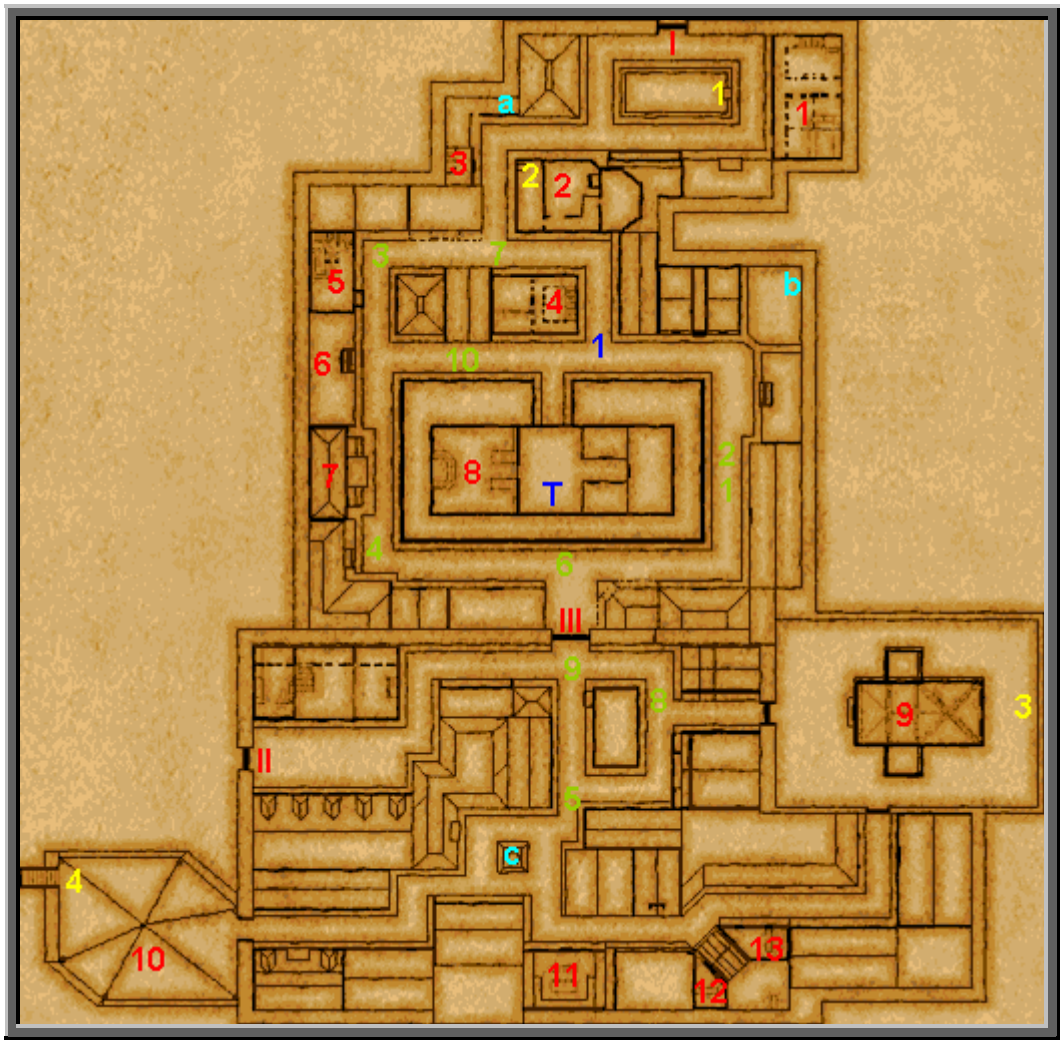
Les Donjons

1	**Le Fort d'Anskram**	
	Description	Gros fort pas très stratégiquement placé car au fond d'une vallée sans issue. Le fort est assez mal en point et l'intérieur est infesté de Imp.
	Quêtes	Neutralisez le Fort d'Anskram (extérieur) et Nettoyez le fort d'Anskram (intérieur)

Les Points d'Intérêts

a	**Piédestal**	
	Description	Donne temporairement un bonus de 10 à votre dextérité. Durée de 60 minutes.
b	**Brèche dans le Fort**	
	Description	C'est par cette brèche qu'il est possible d'entrer dans le fort. Cassez les éléments qui apparaissent en rouge (détection des secrets) pour pouvoir passer.

La Ville de Sturmford



Créatures : PNJ et Animaux

Quêtes : Nettoyez le fort d'Anskram, Sauvez *Ivsar Langue fourchue*, Tuez le Dragon, Promotion Gladiateur, Promotion Paladin, Trouvez le Saboteur, La Lettre d'Amour, le Manuscrit de *Ludwig*, Les Orbes de Liaison, Arrêter la Guerre et Le Conseil de Guerre.

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

Il y a deux entrées qui mènent dans la ville, l'entrée Nord **I** donne sur le port, tandis que l'entrée Ouest **II** donne sur la côte. La ville est coupée en deux par une porte intérieure **III**. Vous pouvez toujours la passer. Comme presque toutes les villes de **Chedian** la plus part des maisons sont factices ! L'autel pour le portail de ville se trouve en **T**.

Vous pouvez tuer les habitants (PNJ ou animaux) de la ville sans répercutions quelconques sur votre réputation. Même si vous avez des témoins du meurtre, rien ne vous sera fait.

Solution

Sturmford est une ville, donc pleine d'habitants. Vous avez toujours des affaires en cours qui doivent être réglées. Premièrement, lorsque vous arrivez en ville, profitez de faire un peu d'entraînement au centre pour

prendre quelques niveaux. Ensuite, passez chez les différents marchands pour vous faire un stock d'objets qui vous semblent utiles. Acheter quelques compétences n'est pas une mauvaise idée.

Avant de partir, faite le tour chez tous les PNJ qui donnent des quêtes. Et si vous le pouvez, profitez-en pour monter quelques compétences au niveau **Expert**. La prêtresse peut vous guérir des blessures pour quelques pièces d'or. Si vous avez des morts, c'est aussi elle qui s'en occupe.

Astuce: Ne brisez pas les vitraux de l'église si vous voulez faire des affaires avec la prêtresse. Elle a horreur des gamins qui viennent lui casser son église.

Astuce: Dans l'église, vous trouver l'un des meilleurs mercenaires du jeu. Profitez de l'occasion pour l'embaucher. Vous devez avoir juste assez d'or.

Description

Les Professeurs

	Nom	Compétence	Niveau	Localisation
1	*Lili A'Ghrie*	Arc	**Maître**	Près du Palais, bâtiment **8**.
2	*Eskil Tryygvassen*	Armes de Jet	**Maître**	Près du Palais, bâtiment **8**.
3	*Devlin A'Norta a'meich*	Armure	**Maître**	Près de la mairie, bâtiment **4**.
4	*Olrun Fjalldotir*	Bouclier	**Maître**	Près de la banque, bâtiment **7**.
5	*Katrina Vianni*	Epée	**Maître**	Près du puits, en **c**.
6	*Leppa le Timide*	Esquive	**Maître**	Près de la porte **III**.
7	*Adotette Haji*	Fine Lame	**Maître**	Devant la mairie, bâtiment **4**.
8	*Hafgrim Courtemains*	Gourdin	**Maître**	Près de la porte **III**.
9	*Mirjam Thjordotir*	Lance	**Maître**	Près de la porte **III**.
10	*Hildr Fjalldotir*	Mains Nues	**Maître**	Près du Palais, bâtiment **8**.

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
	Ake le Vertueux	Paladin	50	Temple, bâtiment **9**.
	Tesar Olin	Guerrier	15	Centre d'entraînement, bâtiment **10**.

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

Les Habitations & Constructions

1	**Taverne - Wartooth's Lounge**	
	Description	Lieu de rencontre et de discussions. Vous pouvez même tendre l'oreille et écouter les discussions des autres.
	Habitant	*Kenneth Dendeguerre* (Tavernier) et *Bjarni Herjolfssen* (Contremaître)
	Information	Ouverture: 24h/24h Prix: 12gp Marchandage: 1.2
	Quêtes	Tuez le Dragon, Trouvez le Saboteur et Sauvez *Ivsar Langue Fourchue*.
2	**Maison**	
	Description	Une demeure dédiée à la composition.
	Habitant	*Ludwig Van*
	Quêtes	Le Manuscrit de *Ludwig*.
	Remarques	Vous pouvez entrer dans les égouts depuis cette maison (2). Par-contre, il n'est pas possible de sortir par-là. Dans la version anglaise du jeu les égouts s'appellent Beet Hoven. De plus, Lud' est sourd comme un pot... donc pensez à *Ludwig Van Beethoven.* :)

3	**Maison**			
	Description	Pauvre famille de Sturmford n'ayant pas les moyens de subvenir à leurs besoins.		
	Habitant	*Famille Oord*		
	Quêtes	Promotion Paladin		
4	**Mairie - Sturmgaard Town Hall**			
	Description	La mairie sert surtout à vous donner des informations sur le jeu.		
	Habitant	*Fridleif Gjukissen*		
	Quêtes	Trouvez le Saboteur, Promotion Gladiateur, Promotion Paladin.		
5	**Super Marché - Tadc's General Store**			
	Description	Vous pouvez acheter ici uniquement des babioles sans valeurs.		
	Habitant	*Tadc A'Norta a'thrakan*		
	Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 1.2
6	**Bibliothèque - The Light of Life**			
	Description	Vous trouvez ici quelques compétences utiles. N'hésitez pas à en acheter quelques-unes qui vous sont utiles.		
	Habitant	*Eva A'Washadi*		
	Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 1.2
7	**Banque - Sturmgaard Central Bank**			
	Description	Une banque comme une autre, placez ici vos économies.		
	Habitant	*Herdis le Costaud*		
	Information	Ouverture: 6am - 8pm		
	Quêtes	Orbes de Liaisons		
	Remarques	Vous devez installer un orbe de liaison pour pouvoir user du coffre.		
8	**Palais - Jarl de Sturmford**			
	Description	Palais très simple sans fioritures, c'est un homme d'arme qui vit ici, pas un bourgeois.		
	Habitant	*Bjarni Thorvaldssen*		
	Quêtes	Nettoyez le fort d'Anskram, Sauvez *Ivsar Langue Fourchue*, La Lettre d'Amour et Arrêter la Guerre.		
	Remarque	N'oublier pas de nettoyer l'autel pour le portail de ville. Il se trouve dans le hall d'entrée.		
9	**Temple - Fre's Gift**			
	Description	Lieu de prière, de guérison, voire de résurrection de vos personnages.		
	Habitant	*Beathag A'Dorad*		
	Information	Ouverture: 24h/24h	Marchandage: 1.2	
	Remarques	Le mercenaire *Ake le Vertueux* est assis au premier rang du temple pour faire ses prières. *Beathag A'Dorad* n'aime pas que vous lui cassiez ses vitraux.		
10	**Centre d'Entraînement - The Fenced Fighter**			
	Description	Bien que le niveau maximum ne soit pas élevé, vous pouvez déjà faire quelques niveaux pour un prix raisonnable.		
	Habitant	*Tjorvi Isleifson*		
	Information	Ouverture: 24h/24h	Niveau: 15	Marchandage: 1.2
	Remarque	Le mercenaire *Tesar Olin* se promène dans le centre d'entraînement.		
11	**Magique - Magical Touches**			
	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	*Injor Gostat*		
	Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 1.2
	Quêtes	Promotion Paladin.		
12	**Forgeron - Ketil's Swords**			
	Description	Pas grand chose à vous offrir, mais vous pouvez lui vendre votre matos à bon prix tout le temps. Pratique pour décharger son inventaire à 3 heures du matin.		
	Habitant	*Ketil le Forgeron*		

Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 1.2
Remarque	Même si le forgerons à des horaires d'ouverture vous pouvez faire vibrer sa fibre patriotique, ce qui vous permet de faire du commerce 24h/24h. Faites-lui la bonne conversation pour qu'il ouvre son échoppe à l'heure que vous voulez.		

13	**Armurier - The Steel Protector**		
Description	Petit armurier bien pauvre, vous ne trouvez pas grand chose utile ici.		
Habitant	*Halfdan Mains-d'acier*		
Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 1.5

Les Donjons

1	**Bêtes Raves**	
Description	Egout de **Sturmford**, ça pue et c'est plein de bêtes très rave ! Entrée donnant sur le **I** sur la carte.	
Quêtes	Le Manuscrit de *Ludwig*	
2	**Bêtes Raves**	
Description	Egout de **Sturmford**, ça pue et c'est plein de bêtes très rave ! Entrée donnant sur le **II** sur la carte. Pas possible de sortir par ici, c'est uniquement une entrée.	
Quêtes	Le Manuscrit de *Ludwig*	
3	**Bêtes Raves**	
Description	Egout de **Sturmford**, ça pue et c'est plein de bêtes très rave ! Entrée donnant sur le **III** sur la carte.	
Quêtes	Le Manuscrit de *Ludwig*	
4	**Bêtes Raves**	
Description	Egout de **Sturmford**, ça pue et c'est plein de bêtes très rave ! Entrée donnant sur le **IV** sur la carte.	
Quêtes	Le Manuscrit de *Ludwig*	

Les Points d'Intérêts

a	**Trèfle**	
Description	Bouquet de trèfle, vous pouvez cueillir un trèfle pour un point de développement.	
b	**Trèfle**	
Description	Bouquet de trèfle, vous pouvez cueillir un trèfle pour un point de développement.	
c	**Puits**	
Description	Au fond du puits se trouvent des bourses de pièces d'or.	

Les Donjons

Le Fort d'Anskram

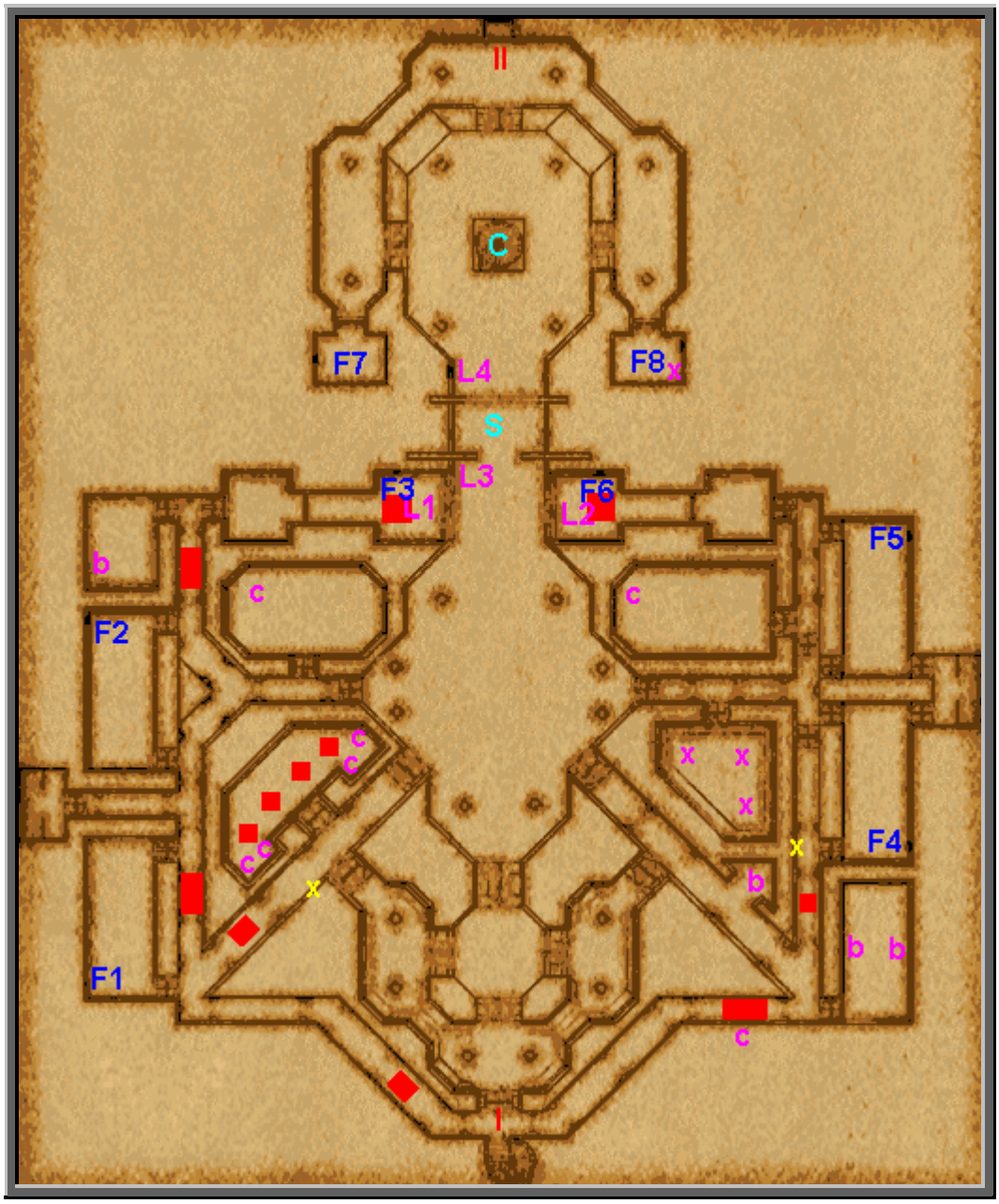
Description

La première chose qui me frappe en entrant, c'est que l'architecture intérieure du fort n'a pas grand chose à voir avec la forme extérieure. Mais nous sommes dans un monde de fantaisie, n'est ce pas! Le Fort est l'un des premiers donjons que vous faites. Il n'est pas vraiment difficile, par contre gare aux pièges.

Le fort à deux entrées, l'une donne sur la herse et le pont-levis du fort et l'autre sur le toit. Le meilleur plan d'attaque est d'utiliser l'entrée du toit. Vous aurez alors accès à l'intégralité du fort, ce qui n'est pas le cas avec l'autre entrée.

Votre but dans le fort est de le reprendre aux Imps. Les Imps ont créé des foyers qu'il faut détruire. En tout, 8 de ces foyers doivent être détruits.

Carte & Statistiques



Créatures : Nagate {Rejeton Nagate, Nagate et Ancêtre Nagate}, Imp {Bébé Imp, Imp et Aîné Imp} et Icky Volant {Icky Ailé, Icky Volant et Icky Astral}

Quêtes : Nettoyez le fort d'Anskram.

Statistiques

Perception (0-20)**:**	12	**Pièges** (0-20)**:**	12	**Dégâts** (1-10)**:**	7
Trésors (1-6)**:**	3	**RAZ :**	300	**Rencontre :**	20% (30%, 70%, 0%)

Ici, rien ne vous caresse dans le sens du poil. Vous devez tout massacrer sous peine de vous voir massacrés. L'entrée **I** donne sur le toit du fort et l'entrée **II** donne sur la herse et pont-levis.

Les **x** sont des tas de détritus, vous pouvez les fouiller pour trouver de menus objets. Attention, car vous pouvez tomber malade à force de mettre votre nez dans des déchets. 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). Les zones rouges sont des pièges. Les **x** représentent des embuscades de créatures. Enfin, les **c** sont des coffres piégés.

Bug: Si vous n'avez pas la version 1.2 du jeu vous devez impérativement finir le donjon sans sortir. C'est à dire que vous devez avoir détruit les 8 foyers de Imps avant de mettre le nez dehors.

Solution

Ce n'est pas très difficile, votre but est de parvenir aux 8 foyers (**F1** - **F8**) et de les éteindre. Pour pouvoir faire le fort sans ressortir au moins une fois, utilisez l'entrée **I** (depuis le toit à l'extérieur). Depuis l'entrée **I,** faites votre chemin vers les 6 premiers foyers et détruisez-les.

Pour pouvoir atteindre la section supérieure du fort, vous devez activer les leviers **L1** et **L2**. Ces deux leviers contrôlent les leviers **L3** et **L4** permettant d'ouvrir le sas **S**. Lorsque vous avez activé les deux premiers leviers, placez-vous devant le levier **L3** et actionnez-le. Courrez dans le sas et attendez que vous puissiez entrer dans la section Nord.

Lorsque vous avez éteint tous les foyers et que vous avez entendu la musique de fin de quête, courez dans la zone centrale. Une cage **C** va descendre du plafond avec un grand Imp. Deux gardes viennent pour le combattre. Vous pouvez assister au combat sans rien faire. Ne tuez pas les gardes car ils sont vos alliés.

Astuce: Les pièges se déclenchent avec des zones sensibles au sol, vous pouvez facilement courir et sauter par-dessus sans les déclencher.

Astuce: Le coffre au sud-est de fort 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 le loisir de vider le coffre (caché par une dalle au Sud). Pour ressortir, il y a un bouton qui sort du mur (à l'est). Pour activer le piège, trouvez le bouton et appuyez dessus.

Astuce: De chaque foyer émergent 5 diablotins, il vous suffit de les comptés pour savoir si d'autres vont sortir. Après que tous les diablotins soient sortis, le feu s'éteint.

Stratégie

Les Imps sont vraiment faciles à tuer. C'est de la chair a canon, mais méfiez-vous du fait qu'ils peuvent venir en nombre. Les foyers de Imps génèrent un certain nombre de Imps avant de tarir et de mourir. Chaque foyer s'active lorsque vous vous en approchez. Le meilleur moyen pour éviter d'être submergé par le nombre est de vous placer devant le foyer et de taper jusqu'à son tarissement.

Les Nagates sont de gros scarabées. Les Nagates peuvent se cacher dans les murs. Ces caches sont marquées d'un **x** sur la carte. Le meilleur moyen contre eux c'est une attaque frontale et brutale. Ils sont par contre assez résistant aux coups.

Les Icky sont de pénibles petits êtres volants. Comme tout ce qui vole, c'est du rapide ! Le mode tout par tour avec des arcs et des flèches en vient à bout assez rapidement. Les Icky peuvent se cacher dans les murs, et ces caches sont marquées d'un **x** sur la carte.

Bêtes Raves

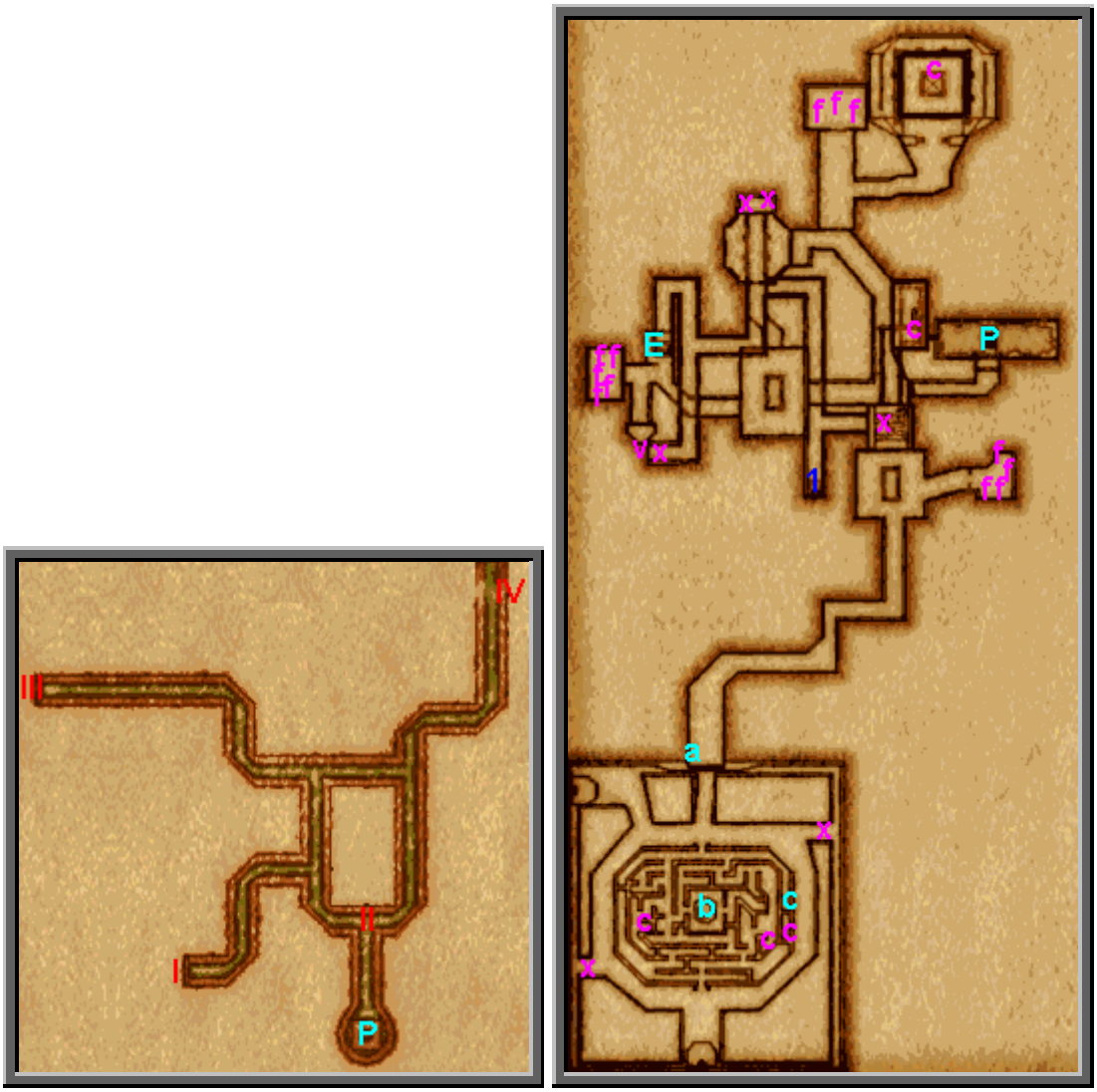
Description

Donjon dont le nom en français n'est pas tout à fait ce qu'il doit être. En effet, dans la version anglaise du jeu, le donjon s'appelle "Beet Hoven", en référence au nom d'un compositeur très connu sous le doux prénom de *Ludwig*. Ce cher *Ludwig* habite dans une maison de **Sturmford** et vous demande de retrouver son manuscrit ici. Bref c'est dommage d'avoir massacré ce petit jeu de mot.

Quoi qu'il en soit vous devez mettre les pieds dans les égouts encore une fois (la série des **Might and Magic** aime les égouts). Ce donjon est faisable même avec une équipe de bas niveau, vous devez juste avoir des arcs

et des flèches pour tout le monde et vous armer de patience. Vous n'avez de loin pas besoin de faire tout le donjon pour retrouver le manuscrit, mais vous devrez vous enfoncer profondément dedans donjon.

Carte & Statistiques



Créatures : Squelettoïde {Squelettoïde, Briseur d'Os et Lanceur de Crâne}, Zombie {Fétide, Ruisselant et Zombie}, Guerrier Squelette {Squelette, Guerrier Squelette et Maître Squelette}, Lobber {Bébé Lobber, Bébé Lobber et Lobber} et Icky Volant {Icky Ailé, Icky Volant et Icky Astral}

Quêtes : Le Manuscrit de *Ludwig*.

Statistiques					
Perception (0-20)**:**	10	**Pièges** (0-20)**:**	10	**Dégâts** (1-10)**:**	6
Trésors (1-6)**:**	3	**RAZ :**	300	**Rencontre :**	20% (90%, 10%, 0%)

Pas de pitié pour les ennemis, tuez tout ce qui bouge. L'entrée **I** donne sur le point 1 de la carte, l'entrée **II** sur le point 2, l'entrée **III** sur le point 3 et enfin l'entrée **IV** donne sur le point 4. Notez qu'il n'est pas possible de sortir du donjon par l'entrée **II**. Il est donc recommandé de ne pas l'utiliser si vous n'avez pas préalablement nettoyé les lieux. Le **P** est le puits de communication entre les deux niveaux.

Les **x** sont des tas de détritus ou 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 déchets. Les **c** sont des

coffres piégés et les **f** des sarcophages piégés à fouiller pour des trésors. Enfin, les **v** sont des vases que vous pouvez briser: ils contiennent un petit trésor.

Solution

Si vous entrez pour la toute première fois dans les égouts, il est conseillé de faire usage de l'entrée **I** (**1** sur la carte de **Sturmford**) ou **III** (**3** sur la carte de **Sturmford**). Ce sont les entrées les plus sûres qui soient. Cela vous évitera aussi d'être submergés par les nombres. Si vous n'y prenez pas garde, ce premier niveau des égouts va devenir votre tombe. Il y a des générateurs de Lobber Pods un peu partout au plafond. Le seul moyen de les zigouiller c'est un arc ou de la magie. Si vous n'êtes pas assez rapides vous allez vite comprendre pourquoi.

Avant de descendre par le puits **P** vers le deuxième niveau, profitez-en pour nettoyer tout le coin, vous vous ferez de l'expérience, de l'or et aussi, des fois, de bons objets pour vous équiper. Si vous avez assez de points d'expériences pour monter d'un niveau, profitez de la sortie **IV** pour faire un peu d'entraînement. Faites attention avant de sauter dans le puits, car il y a deux générateurs de Lobber bien cachés dans les coins du plafond. Tuez-les avant de descendre, sinon vous risquez de bloquer votre retraite.

Le deuxième niveau du donjon nécessite que vous descendiez par le puits **P**. En bas vous devez plonger et nager un petit bout. Si vous êtes ici, c'est que vous êtes à la recherche du manuscrit de *Ludwig Van*. Le manuscrit se trouve en **1**. Si vous êtes uniquement intéressés par cette quête, vous pouvez foncer dessus sans vous préoccuper de toutes les pièces, alcôves et autres parties du donjon.

Pour ce faire, allez tout droit en sortant du puits. Vous devez utiliser l'échelle au point **E** pour descendre encore un niveau. Depuis là, trouvez votre chemin dans le dédale d'eau stagnante jusqu'au manuscrit. Sur votre chemin vous allez principalement rencontrer des Lobbers, mais quelques Squelettes et autre mort-vivants seront de la partie.

Si vous explorez le reste du donjon, profitez des multitudes de trésors qui restent à prendre. La partie Nord ne contient pas grand chose, mais au Sud du donjon vous avez un labyrinthe avec des squelettes. Plusieurs coffres sont à vider, mais surtout le puits **b** qui donne +5 à l'attribut de vitesse de manière permanente. Pour accéder au labyrinthe, vous devez actionner le levier en **a** qui ouvre la grande porte. Le **c** est une porte secrète.

Stratégie

Remarque générale sur la mort des monstres: lorsque vous tuer un monstre, il lâche un petit sac avec des objets. Comme vous êtes dans des égouts, il y a de l'eau un peu partout ! Cela rend la visibilité des objets au sol très mauvaise, donc si vous n'avez pas le sort Œil du Sorcier, mémorisez bien le point de chute du monstre.

Les générateurs Lobber Pod sont des armes à double tranchant. Dans un premier temps ils génèrent un nombre illimité de Lobber qui sont très facile à tuer, donc des XP faciles d'accès. Le revers de la médaille est que normalement, votre équipe n'est pas encore très douée au toucher. Résultat des courses, vous allez être assez vite noyé dans un flot de Lobber Pod qui vont prendre le dessus sur vous et vous envoyer dans la tombe. Le meilleur moyen pour venir à bout du flot est de s'en prendre en premier au générateur, puis neutraliser les derniers Lobber Pods qui traînent.

Lorsque vous êtes à distance de tir du Lobber (assez loin en fait), passez en mode tour par tour. Visez tranquillement le générateur. Si vous le touchez, cela va le réveiller et il commencera à cracher des Lobber Pods à chaque tour. Tous ceux dans l'équipe qui ont la possibilité de tirer à distance doivent se concentrer sur le générateur. Laisser vos combattants au corps à corps (comme *Forad Darre*) faire le boulot près de vous. En deux temps trois mouvements la zone sera nettoyée.

Certains sarcophages contiennent des Zombies, tuez-les pendant qu'ils en émergent. Vous avez quelques secondes pendant lesquelles les zombies ne vous attaquent pas. Cela vous laisse le temps de bien les amocher, voire même de les tuer. En plus, ils peuvent laisser derrière eux un joli sac. Si vous n'arrivez pas à tuer le

zombie avant qu'il ne soit totalement sorti et vous attaque, faites usage de votre merveilleux sort d'Intimidation des Mort-Vivants. Si vous arrivez à tuer le Zombie avant qu'il n'ait finit d'émerger de son sarcophage, vous pouvez fouiller celui-ci pour un trésor.