Digitally signed by
WizIce
Location: Ravenshore

Thjorgard

Introduction

Haaa la ville. Ceux qui aiment la campagne sont mal barrés ici. **Thjorgard** est la plus grande ville de **Chedian**. Vous y trouvez tout ce qu'il faut, bien qu'il manque peut-être les grands hypermarchés et les centres d'amusement, bien qu'il y ait quelque chose qui y ressemble furieusement. **Thjorgard** est aussi la seule ville de **Chedian** qui ait une université, un Château et toutes les autres facilités (voir plus loin).

La région quant à elle est assez standard, pas très dangereuse si ce n'est le fait que des brigands vous tombent dessus un peu partout. Comme pour **Guberland** vous avec une foire ici appelée "La Chose". Vous pouvez y jouer à certains jeux. Cela défoule bien de temps à autre.

Carte & Statistiques

Créatures : Icky Volant {Icky Ailé, Icky Volant et Icky Astral}, Brigand {Coupe-jarret, Cambrioleur et Brigand}, Gezzampt {Bébé Gezzampt, Gezzampt et Ancêtre Gezzampt} et Spore-Méduse (Spore-Méduse, Spore Gélatineuse et Spore Urticante)

Quêtes : La Chose et Promotion Erudit.

Statistiques					
Perception (0-20)**:**	3	**Pièges** (0-20)**:**	3	**Dégâts** (1-10)**:**	4
Trésors (1-6)**:**	2	**RAZ :**	600	**Rencontre :**	10% {50%, 35%, 15%}

La connexion pour Frosgard se trouve au Nord-Est de la région en **I**. Il ne vous faut pas moins de 8 jours pour arriver à destination. En **II** vous avez le chemin qui vous permet d'aller à **Thronheim** via le Col de la

montagne (La carte et la solution se trouvent dans le document sur **Thronheim**). Le voyage dure 3 jours. 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. Avant de visiter la région, il est intéressant de prendre les quêtes locales. De qui plus est, il y diverses choses à faire en ville !

Lorsque vous vous dirigez vers le Nord de la région vous serez pris en embuscade sur le chemin qui monte depuis la ville. Les bandits ne sont pas méchants mais comme ils vous tombent littéralement dessus faites attention qu'il n'y en ait pas un juché sur votre tête.

La Halle d'Entraînement se trouve en **1**, mais vous ne pouvez pas entrer en fanfare par la porte principale. Vous devez passer par le côté gauche du donjon et monter sur le toit. De là, vous avez une brèche dans le mur qui vous permet de pénétrer à l'intérieur. Tuez les groupe de Icky qui volent dans le coin, ce sont des gros moustiques embêtants.

Le magreeb à étudier pour la quête de promotion des érudits se trouve en **1**. La bestiole est neutre est le reste même si vous vous approchez très près. Vous pouvez la tuer après avoir entendu le son de la fin de quête.

Lorsque vous allez à la mine, profitez du chaudron en **b** et du coffre planqué dans la maison des mineurs en **2**. Vers l'entrée de la mines vous avez quelques Gezzampt qui campent, lancez un sort de protection contre la magie des éléments et réduisez-les au silence.

Notes: Un autre groupe de brigands vous attaque si vous faite usage du passage au Sud de la ville. Si vous nagez dans la mer il y a un fort courant qui vous déporte vers le port en **1**.

Stratégie

Pas de stratégie pour niquer un monstre ici, il s'agit d'un petit guide pour la Chose de **Thjorgard**. La Chose propose plusieurs jeux répartis sur la clairière et le petit lac. 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 l'Assemblée à **Guberland**) ou un set de 10 billets pour 40gp. Achetez tout de suite un set de 10, cela vous permettra de jouer quelques fois.

La Chose a 6 jeux au total répartis dans la clairière. Tous les jeux sont notés **F1** a **F6**. Vous pouvez jouer aux six jeux. Voilà les règles de chacun d'entre eux :

Panique chez les Honkos

Tente en **F1** 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 crucial. 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).

Les Cailloux

Tente en **F2** sur la carte. Vous devez avoir un ticket pour jouer une fois. Dès que vous êtes prêts 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 prés 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 cous serez gagnant à tous les coups. J'ai toujours gagné à ce jeu car l'ordinateur est stupide.

La Cloche

L'espèce de jeu au marteau typique des jeux de Foire, la cloche se trouve en **F3**. 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, essayez 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 **F4**. 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.

Les Runes

Ce jeu se trouve dans la tente **F5**. 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. Refaites 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).

La Course de bateaux

Procurez-vous un ticket auprès du maître des tickets et dès que vous êtes prêt à jouer, adressez-vous à l'arbitre devant les bateaux dans la gouille en **F6**. Le but est d'atteindre la ligne d'arrivée avant vos adversaires. Pour faire avancer votre bateau, tirez dessus avec des flèches ou frappez-le avec votre épée. Si vous franchissez la ligne d'arrivée avant vos adversaires, c'est gagné !

Pas bien méchant. En plus, les bateaux de vos adversaires sont très lents. Le bateau qui vous est assigné est celui de gauche. Ne tirez donc pas sur ceux des autres. En vous plaçant sur la berge et en avançant en concert avec votre bateau vous pouvez décrocher facilement des flèches sur celui-ci. Normalement vous arrivez au bout alors que vos adversaires n'en seront qu'à la moitié.

Description

Les Habitations & Constructions

1	**Transport - Sea's Fang**	
	Description	Bateau pouvant vous transporter à **Sturmford**, **Drangheim**, **Frosgard**, **Guberland**, **Lindisfarne**, **Isle of Ashes** et **Thronheim**. Pour les horaires complets veuillez voir le fichier sur les **transports**.
	Capitaine	*Trollfin le Coupevoiles*
	Information	Ouverture: 24h/24h Marchandage: 3.0 Prix: 60gp
	Remarque	Le bateau pour **Frosgard** est uniquement proposé si vous avez libéré le port de la glace.

2	**Maison de Mineur**	
	Description	Une petite maison avec pas grand monde.
	Remarque	Dans la maison se trouve un coffre piégé.

Les Donjons

1	**La Halle d'Entraînement**	
	Description	Une halle d'entraînement avec plein de surprises.
	Quêtes	Survivez à La Halle d'Entraînement

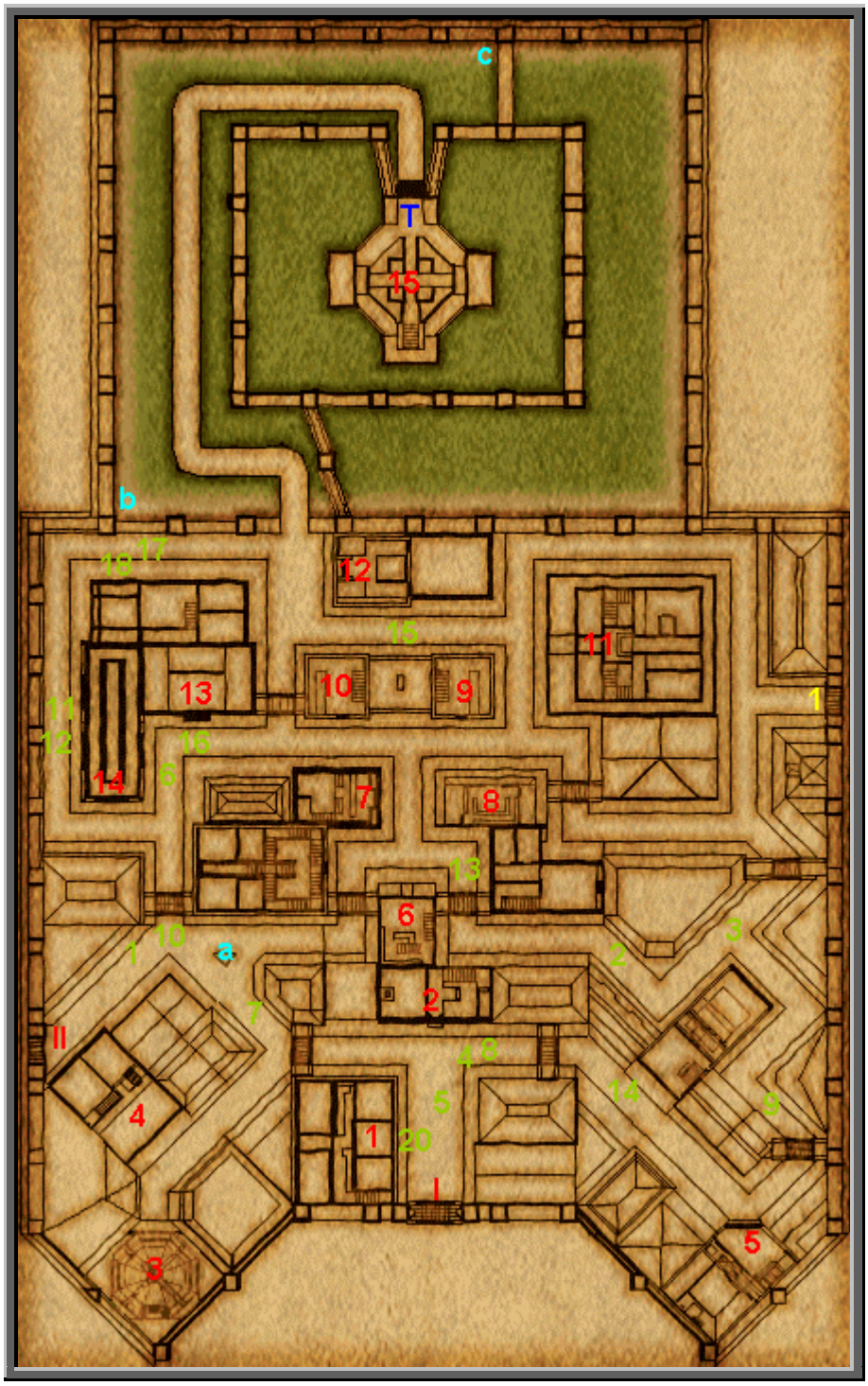
2	**La Mine**	
	Description	La mine de Thjorad, le minerai par excellence.
	Quêtes	La Production de Thjorad.

Les Points d'Intérêts

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

b	**Chaudron**	
	Description	Offre de manière permanente +5 de résistance à la magie élémentaire pour toute l'équipe.

La Ville de Thjorgard



Créatures : PNJ

Quêtes : Promotion Paladin, Promotion Erudit, Promotion Mage, La Production de Thjorad, Thjorad, Le Conseil de Guerre, Survivez La Halle d'Entraînement, Tuez le Dragon, Orbes de Liaisons et Le Minerai.

Statistiques

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

Ici vous allez être servis avec les professeurs. Vous avez intérêt à savoir qui vous cherchez car vu le monde cela peut prendre un certain temps. La ville à deux sorties, la principale donnant du coté du port se trouve en **I**. La deuxième en **II** donne sur la région. L'autel pour le portail de ville se trouve en **T** devant le trône du Jarl.

Solution

Vous avez ici tout loisir de faire les courses et faire les niveaux de maîtrise dans beaucoup de compétences. Cette ville est pleine de surprise. Ici vous trouvez les échoppes les moins chères de Chedian, dans le marché noir de la taverne. Mais vous avez aussi parmis les mercenaires les plus puissants du jeu. Bref du pain sur la planche.

Lorsque vous arrivez en ville depuis le port vous entrez par la porte en **I**. Rien de plus parfait, puisque c'est devant la taverne. Profiter de l'occasion pour vendre votre matériel à bon prix au marché noir. Ensuite engagez la merveilleuse mercenaire Mage en la personne de *Arienh A'Kilndor*. Si vous avez encore besoin d'un bon mercenaire prenez *Randver Headcrusher* devant la porte de la taverne. Maintenant vous avez une équipe de battants !

Après quoi, allez voir le Jarl. Sur le chemin, passez par **a** pour boire une gorgée au puits, c'est très gratifiant. Prenez ensuite les deux trèfles en **b** et **c** sur votre route. N'oubliez pas de nettoyer l'autel devant le Jarl.

Description

Les Professeurs

	Nom	Compétence	Niveau	Localisation
1	*Giorsal A'Velsi*	Apprentissage	Maître	Près du puits en **a**.
2	*Muadhnait A'Tryht*	Arc	Grand	Sud-Est de la ville.
3	*Thorfinn Quickeye*	Armes de Jet	Grand	Sud-Est de la ville.
4	*Fjarkskafinn la Survivante*	Armure	Grand	Près de la marie en **2**.
5	*Halfdan Mains-d'acier*	Bouclier	Grand	Près de la marie en **2**.
6	*Barabell A'Dorad*	Désamorçage	Maître	Près de la banque en **13**.
7	*Cinnfhail A'Mor*	Epée	Grand	Près du puits en **a**.
8	*Hildigunna la Véloce*	Esquive	Grand	Près de la marie en **2**.
9	*Chera Papan*	Fine Lame	Grand	Sud-Est de la ville.
10	*Gjerta Tête-de-bois*	Gourdin	Grand	Près du puits en **a**.
11	*Tove Halvardotir*	Id. Montres	Maître	Près de la bibliothèque en **14**.
12	*Darby Davinssen*	Id. Objets	Maître	Près de la bibliothèque en **14**.
13	*Hrrapp Mainsdacier*	Lance	Grand	Près du magasin de magie en **6**.
14	*Sigre Bjarnidotir*	Mains Nues	Grand	Sud-Est de la ville.
15	*Cator Fiskdal*	Marchandage	Maître	Près du centre d'entraînement en **12**.
16	*Toman Yatol*	Musculation	Maître	Près de la banque en **13**.
17	*Eilinoir A'Mor*	Perception	Maître	Près du centre d'entraînement en **12**.
18	*Bysen A'Klindor*	Réparation	Maître	Près du centre d'entraînement en **12**.

Chaque professeur **Maître** offre aussi le niveau **Expert**. Les professeurs pour la maîtrise des armes offrent le niveau **Grand-Maître** uniquement. Pour les conditions et le prix des promotions, voir le fichier des **compétences**. *Giorsal A'Velsi* peut aussi être trouvé à **Yorwick**.

Les Mercenaires

	Nom	Occupation	Niveau	Localisation
19	*Hrolf Maîtrelances*	Mercenaire	34	Dans sa maison en **5**.
20	*Randver Brisecrânes*	Gladiateur	40	Devant la taverne en **1**.
21	*Arienh A'Klindor*	Mage	20	Dans la taverne en **1**.

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

Les Habitations & Constructions

1	**Taverne - The Drunken Berserker**			
	Description	Lieu de rencontre et de discussions. Vous pouvez même tendre l'oreille et écouter les discussions des autres.		
	Habitant	*James le Maboule* (Tavernier) et *Ronfleur le Poing* (Quête)		
	Information	Ouverture: 24h/24h	Prix: 30gp	Marchandage: 3.0
	Quêtes	Survivez La Halle d'Entraînement et Tuez le Dragon.		
	Remarques	A l'étage vous avez trois commerces du marché noir. La Mage mercenaire *Arienh A'Klindor* se trouve au bar.		
	Forgeron - Bergthora's Weapons			
	Description	Forgeron n'offrant pas grand chose mais vraiment bon marché.		
	Habitant	*Bergthora le Pâle*		
	Information	Ouverture: 24h/24h	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 1.0
	Armurier - Cobthach's Armor			
	Description	Armurier n'offrant pas grand chose mais vraiment bon marché.		
	Habitant	*Cobthach l'Ancien*		
	Information	Ouverture: 24h/24h	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 1.0
	Centre d'Entraînement - Fafnir's Training			
	Description	Le meilleur centre d'entraînement pour monter au niveau 25 pas cher.		
	Habitant	*Fafnir Framissen*		
	Information	Ouverture: 24h/24h	Niveau: 25	Marchandage: 1.0
2	**Mairie - Thjorgaard Town Hall**			
	Description	La mairie sert surtout à vous donner des informations sur le jeu.		
	Habitant	*Thora Ketilsdottir*		
3	**Temple - The Tree of Life**			
	Description	Lieu de prière, de guérison, voire de résurrection de vos personnages.		
	Habitant	*Iosobail A'Tryht*		
	Information	Ouverture: 24h/24h	Marchandage: 3.0	
4	**Maison**			
	Description	Une simple maison.		
	Habitant	*Hjarrand Répartout*		
	Quêtes	La Production de Thjorad		
5	**Maison**			
	Description	Une simple maison.		
	Habitant	*Hrolf Maîtrelances*		
	Remarque	Vous pouvez engager ce mercenaire sans autre.		
6	**Magique - Sea of Magic**			
	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	*Geirrod A'Ghrie*		
	Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 3.0
7	**Drogueries - The Golden Dryad**			
	Description	Bon endroit pour trouver des potions ou du petit matériel utile.		
	Habitant	*Muiredach A'Lanth*		
	Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 3.0
8	**Super Marché - Hreidmar's Stuff**			
	Description	Vous pouvez acheter ici uniquement des babioles sans valeur.		
	Habitant	*Hreidmar le Gros* et *Harris Willington*		
	Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 3.0
	Quêtes	Promotion Paladin.		
9	**Forgeron - The Thjoradric Fist**			
	Description	Ne vend pas grand chose d'utile.		

	Habitant	*Sitheag A'Mor*		
	Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 3.0
10	**Armurier - Gunnar's Accoutrements**			
	Description	Pas grand chose à nous offrir, par contre lui nous achete du minerai.		
	Habitant	*Gunnar Thjorsmith*		
	Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 3.0
	Quêtes	La Production de Thjorad et le Minerai.		
11	**Université de Bembridge**			
	Description	La seule université de Chedian.		
	Habitant	*Tymon le Nordique* (Erudit) et *Johannes Bem* (Mage)		
	Quêtes	Promotion Erudit et Promotion Mage.		
	Remarque	Dans les ressources du jeu, l'université est mentionnée comme un donjon, vraisemblablement que cette idée a été abandonnée pour la version finale.		
12	**Centre d'Entraînement - Hal'an's Arm**			
	Description	Ça beau être cher ici, mais si vous voulez aller plus haut que le niveau 100, c'est ici pour le meilleur des prix.		
	Habitant	*Hal'an Fortépée*		
	Information	Ouverture: 24h/24h	Niveau: 200	Marchandage: 3.0
13	**Banque - Bank of Thjorgaard**			
	Description	Une banque comme une autre, placez ici vos économies.		
	Habitant	*Ragnar Gjalpssen*		
	Information	Ouverture: 6am - 8pm		
	Quêtes	Orbes de Liaisons.		
	Remarque	Vous devez installer un orbe de liaison pour pouvoir user du coffre.		
14	**Bibliothèque – Ancient Scrolls**			
	Description	Vous trouvez ici quelques compétences utiles. N'hésitez pas à en acheter quelques-unes.		
	Habitant	*Corcc A'Dorad*		
	Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 3.0
15	**Palais - Jarl de Thjorgard**			
	Description	Grand château au sommet de la colline.		
	Habitant	*Sven Barbefourchue*		
	Quêtes	Promotion Paladin, Thjorad, La Production de Thjorad et Le Conseil de Guerre.		

Les Donjons

1	**L'Arène**	
	Description	Une arène de combat comme chez les Romains.
	Quêtes	Promotion Paladin et Promotion Gladiateur.

Les Points d'Intérêts

a	**Puits**	
	Description	Ce puits vous donne de manière permanente +5 d'endurance.
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

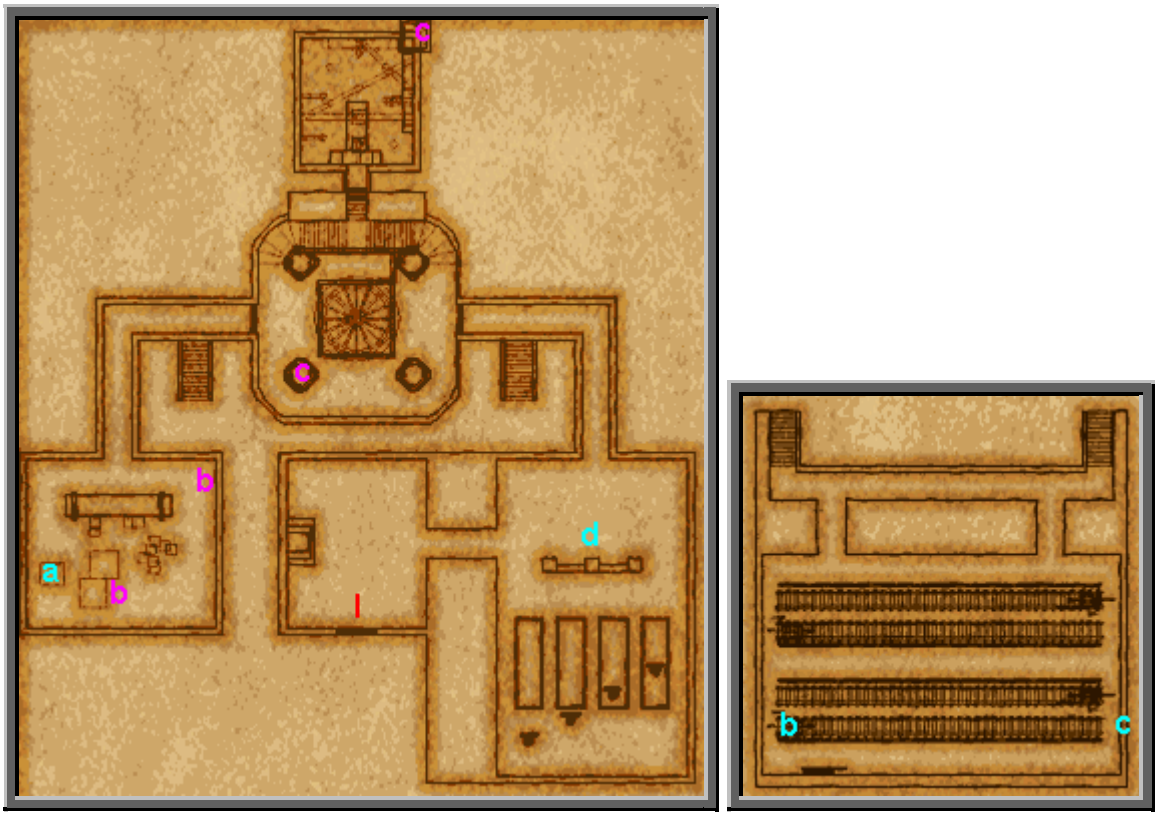
La Halle d'Entraînement

Description

Oui c'est un centre d'entraînement, et il n'est pas simple. Si vous êtes astucieux et que vous avez ayez la bonne stratégie ce donjon est tout de même faisable par des bleus. Ce n'est pas facile mais le challenge est au rendez-vous. L'or et le matériel aussi.

Vous venez ici pour la quête du Dragon, enfin la sous quête proposée pour évaluer vos capacités de guerrier. Le but est de trouver l'entrée sur le toit et de ressortir par la porte principale en **I**.

Carte & Statistiques



Créatures : Goule {Blafard, Goule et Revenant}, Orque-Lézard {Orque-Lézard, Guerrier Orque-Lézard et Mage Orque-Lézard} et Trellborg {Trellborg, Aîné Trellborg et Patriarche Trellborg}

Quêtes : Survivez à La Halle d'Entraînement

Statistiques					
Perception (0-20)**:**	12	**Pièges** (0-20)**:**	12	**Dégâts** (1-10)**:**	6
Trésors (1-6)**:**	2	**RAZ :**	300	**Rencontre :**	20% (25%, 50%, 25%)

L'entrée se trouve sur le toit et donne sur la zone centrale avec les 4 colonnes. La sortie est en **I**. Elle est barrée par une poutre en bois que vous devez casser pour sortir. 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 **a** vous avez un coffre **noir** dans une caisse.

Solution

Lorsque vous arrivez depuis le toit vous êtes dans une petite pièce en dessus de la salle avec les 4 colonnes. Sautez sur la roue en bois pour la faire tomber en douceur dans la flaque d'eau en dessous. Vous devez tomber avec la roue, si vous ne le faites pas vous aller prendre pas mal de dégâts dus à la hauteur.

Il y a un coffre sur le sommet d'un des piliers. Utilisez simplement l'échelle pour grimper. Il est inutile d'essayer de ressortir par la même voie, c'est impossible.

Allez chercher le contenu du coffre noir en **a**. Si vous allez dans le niveau inférieur vous avez des chevaux mécaniques. Actionnez-les pour les voir marcher. Le cheval en **b** est défectueux, si vous l'actionnez, il va percuter le mur en **c** révélant un passage secret. Aux deux bouts du tunnel vous avez un coffre à fouiller. Faites attention, car le tunnel est infesté de Goules.

La pièce au Nord du donjon est parfaite pour jouer à Spiderman. Si vous arrivez au sommet une caisse vous attend. Cette pièce est importante pour des raisons stratégiques. Regardez la prochaine section.

Au point **d** vous pouvez faire du tir à l'arc sur les cibles en face. La première fois que vous le faites vous pouvez obtenir des pièces d'or si vous touchez les cibles. La cible la plus proche vous donne 1'000gp, la suivante 2'000gp, la troisième 4'000gp et enfin la plus éloignée vous donne 8'000gp. Cela fait 15'000gp pour pas grand chose à faire, c'est très généreux et toujours le bienvenu.

Bugs: La halle est remise à zéro à chaque fois que vous la quittez. Tous les monstres et coffres sont donc remis à zéro. Vous pouvez profiter de ce fait pour fouiller une infinité de fois le coffre **noir** et les barils. Les cibles par contre ne sont pas remises à zéro. Pour que la quête soit proprement enregistrée vous devez sortir du donjon sans ouvrir la fenêtre pour vous reposer, ni sauver! Si vous sortez par la porte principale et que vous avez fait bien la chose vous entendez le ding de fin de quête.

Stratégie

Lorsque vous arrivez dans le donjon il y a deux goules qui sont dans la salle des colonnes. Avant de sauter sur la roue lancez le sort contre les morts-vivant. Sautez ensuite sur la roue. Une fois en bas tuer les deux goules. Essayez d'éviter que les goules ne partent dans la chambre du Nord car sous l'eau ces bêtes sont une horreur à niquer.

Il y a diverses techniques pour tuer les deux Orques-Lézards dans la pièce avec le coffre **noir** (en **a**). Vous pouvez monter sur l'échafaudage, cela devrait vous mettre à l'abri de leurs coups. Une autre solution est de plonger dans l'une des caisses ouvertes. La solution que je préfère et qui est adoptée pour tous les Orques-Lézard du niveau est la suivante:

A distance, décrocher quelques flèches sur un groupe. Les personnages pouvant lâcher un nuage empoisonné le font dans la même direction. Lorsque les Orques ont votre attention courrez dans la salle avec l'eau et montez sur la corde qui touche l'eau. Pendant toute la durée du trajet vers la pièce, lâcher autant de pets (nuage empoisonné) et autres saletés qui restent dans l'air que vous pouvez. Les Orques vont vous suivre. Lorsque ces bêtes sont dans l'eau elles ne peuvent pas faire usage de leur armes de jet. Mais comme vous êtes hors de l'eau, vous le pouvez. Si vous descendez le long de la corde doucement jusqu'à ce que vos armes de corps à corps prennent le dessus vous êtes toujours intouchable. Cette technique m'a permis de vaincre toute la clique avec une équipe dans les niveaux 12-15. Un vrai plaisir, en plus les Orques lâchent des belles choses et valent des précieux XP.

Au niveau inférieur, essayez de prendre et de leurrer les Trellborgs un à un vers le haut. Ils ne sont pas trop méchants, même avec une jeune équipe. Les goules doivent être prises très au sérieux car elles lancent en rafale le sort de maladie. Ayez une bonne ration de potions avec vous! C'est une vraie plaie qui vous tue n'import quel personnage en un rien de temps.

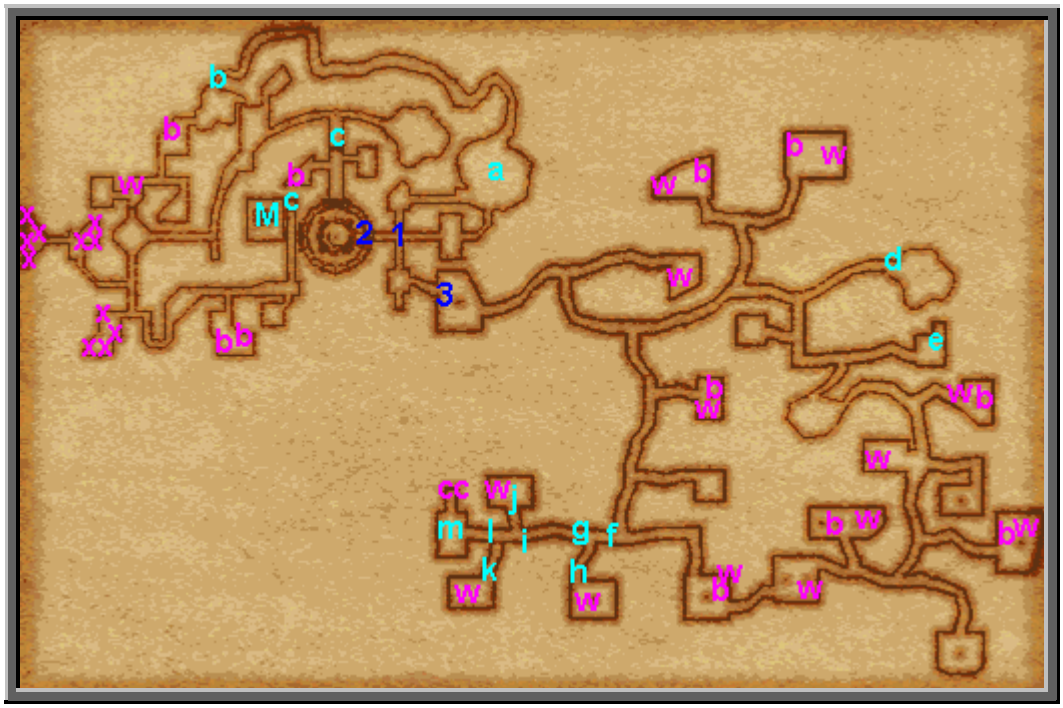
La Mine

Description

Aucun jeu n'est parfait sans une mine. Et qui dit mine, dit bien sur nains et troglodytes. Les deux vont de pair, et se trouvent souvent dans des mines. Alors voici la mine du jeu avec tous les ingrédients classiques. Cette mine est destinée à la production d'un minerai bien plus précieux que l'or, c'est le Thjorad. Vous pouvez faire plein de belles armes et armures avec.

Vous devez venir ici sur requête du Jarl de **Thjorgard** pour remettre en route la mine. Les mineurs sont tous là mais ils se tournent les pouces. A vous de faire repartir la machine.

Carte & Statistiques



Créatures :	Troglodyte {Troglodyte, Vétéran Troglodyte et Troglodyte Chenu}, Imp {Bébé Imp, Imp et Aîné Imp}
Quêtes :	La Production de Thjorad et Le Minerai.

Statistiques

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

Une grande mine sans puits d'aération ou sortie de secours. L'entrée se trouve en **I**. 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 différents chariots de minage sont représentés par des **w**. Enfin, les **c** sont des coffres piégés.

Solution

Vous venez ici pour la quête du Jarl, alors la première chose à faire est de parler à *Gudrek le Mineur* en **1**. Il va vous mentionner un point dangereux dans la mine et vous y amener. Entez dans la zone en **a** et vous tombez dans une zone à explorer. Le mur en **b** peut-être détruit en tapant dessus. Pour les points **c** il suffit d'enlever les verrous. Revenez voir *Gudrek le Mineur* et parlez encore une fois. Il va vous remercier pour le travail.

Ensuite allez voir *Njal Bjarnissen* en **2**. Il vous dira qu'il a besoin de *Hjarrand Répartout* pour réparer la raffineuse **M**. *Hjarrand Répartout* habite à **Thjorgard**. Lorsque *Hjarrand Répartout* est à la mine il va vous demander des faire quelques manipulations et achats (voir fichier des **quêtes** pour détails). Lorsque la raffineuse est en état de marche allez parler avec *Ketil Piquefort* en **3**. Il vous dira qu'il est tombé sur un morceau de roche très dur. Allez dans la section Ouest de la mine en **d**. Tapez comme un sourd sur le mur pour briser la roche et revenez ensuite parlez à *Ketil Piquefort*.

Lorsque vous ouvrez la section en **d** vous tombez sur la démone *Ebora* et ses chats. Elle sera très contente que vous la libériez, mais elle va vite disparaître dans le néant vous laissant avec ses chats. Les chats vont alors vous suivre à travers la mine. Petits compagnon de route quoi.

En **e** vous vous faites prendre dans une embuscade de troglodytes. Ils sortent du mur par un souterrain secret. Si vous détruisez la stalactite au plafond de la salle où se trouvait *Ebora* vous allez réduire le flot de troglodytes Apparemment lorsque la stalactite tombe, elle se fige dans un trou qui fait office de passage pour les bêtes.

Le reste de la mine offre encore des endroits à explorer. Rivez-vous donc bien votre casque sur la tête et en route pour la suite. Au point **f** le passage est bloqué par des planches qui ne peuvent pas être cassées ou écartées. Mais, si vous tirez sur les panneaux avec un baril d'explosifs près du point **g**, il provoquera le déplacement d'un chariot qui roulera vers le bas et traversera la zone. Pour le point **h**, il suffit simplement d'enlever les verrous des planches.

En **i** il y a une valve. Tournez-la pour ouvrir la salle en **j** avec un jet d'eau sous haute pression. Arrêtez l'eau et pillez la salle. Pour le point **k** il suffit de pousser la poutre pour pouvoir monter par-dessus les planches. Enfin, pour atteindre la salle en **m** tirez la lanterne sur le mur lointain. Pour ce faire, montez sur le chariot en **l** puis décrochez une flèche. Lorsque la lanterne tombe, elle crée une réaction en chaîne qui vous ouvrira le chemin. A l'intérieur il y a deux coffres.

Astuce: Si vous êtes à la recherche de XP, ne faites pas tomber la stalactite dans la salle ou se trouvait *Ebora*. Vous aurez comme ça plus de troglodytes à vous mettre sous les dents en **e**.

Astuce: Vérifiez bien tous les chariots de minerais, même ceux qui sont à moitiés encastrés dans la roche. Ils contiennent souvent des morceaux de minerai. En tout vous pouvez extraire une sacrée quantité, qui une fois vendue à l'armurier de Thjorgard vous fera un bon paquet de pièces d'or.

Stratégie

Si les diablotins sont trop forts pour vous, revenez ici lorsque vous aurez pris une 20aines de niveaux au moins. Les troglodytes sont par contre plus coriaces à tuer, mais somme toute ce ne sont pas des monstres bien puissants. C'est de la bonne chair à canon.

Utilisez les mines à votre avantage pour vous défendre et pour attaquer. Si vous avez un chariot ou un angle mort vous pouvez essayer de coincer un monstre de telle manière à ce qu'il soit bloqué ou ralentis. Vous pouvez alors arroser le ou les monstres de flèches.

L'Arène

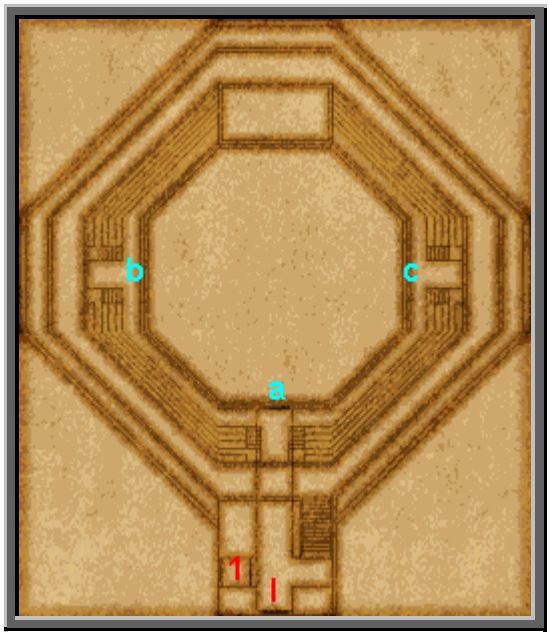
Description

ARÈNE *n. f.* (1155; lat. *aréna*). ♦ **1°** *Vx* ou *poét.* Sable. - Etendue sableuse. «*L'énorme rue-place est une arène de sable fin*» (GIDE). ♦ **2°** Aire sablée d'un amphithéâtre où les gladiateurs combattaient. V. **Lice**. - Fig. *Descendre dans l'arène*, accepter un défi, s'engager dans un combat, une lutte. *L'arène politique*. Aire sablée d'un cirque, d'un amphithéâtre où ont lieus des courses de taureaux. *Le taureau entre dans l'arène*. ♦ **3°** *Par ext.* Au plur. (XVI^{e}) ARÈNES : amphithéâtre romain. *Les arènes d'Arles, de Vérone*. (Fin XIX^{e}) Amphithéâtre où se déroulent des courses de taureaux. *Les arènes de Madrid, de Mexico*. Les «*pauvres gens*

qui venaient vendre des oranges autour des arènes» (MONTHERLANT). ♦ **4°** (1846). *Techn.* Sable argileux. - (XX[e]) Géol. *Arène granitique*, sable où domine le granit.

La troisième définition est la meilleure. Ici c'est un amphithéâtre à la romaine avec son public, ses gladiateurs et ses bêtes. Comme par hasard vous devez venir ici pour la promotion de gladiateur ! Vous avez plusieurs niveaux de combat à votre disposition. Si le combat ne vous enchante pas vous pouvez toujours parier sur les combats en cours.

Carte & Statistiques



Créatures : Divers
Quêtes : Promotion Paladin et Promotion Gladiateur.

Statistiques					
Perception (0-20)**:**	15	**Pièges** (0-20)**:**	15	**Dégâts** (1-10)**:**	0
Trésors (1-6)**:**	0	**RAZ :**	1	**Rencontre :**	0%

L'entrée se trouve en **I** et le guichet pour les combats en **1**. Vous devez passer par le guichet pour parier sur un combat ou pour participer à un combat. Ici rien à prendre si ce n'est des bobos. Vous pouvez vous balader librement dans le complexe. Si vous êtes spectateur vous pouvez sauter dans l'arène, à vous propre risque bien sur **:)**.

Stratégie

Comme vous pouvez plus ou moins rencontrer la plupart des monstres que le jeu offre, décrire la stratégie à adopter pour chacun des combats serait fastidieux ! Si vous pariez sur un combat vous devez juste vous asseoir dans le public et admirer le carnage. Lorsque c'est vous qui faites le combat la chose est différente.

Tout d'abord, choisissez le niveau de combat. Le niveau permet de sélectionner le niveau de difficulté, soit la puissance et le nombre de monstres qui vous seront opposés. Après quoi, allez vers le point **a** pour démarrer le combat. Lorsque vous arrivez en **a** les portes en **b** et **c** s'ouvrent et le(s) monstre(s) attaque(nt).

Une bonne stratégie est de rester en **a** et de les arroser avec des flèches. Si vous êtes chanceux vous tomberez sur des monstres qui se détestent. Le résultat pourra être qu'ils se tapent dessus un peu avant de s'en prendre à vous. Si des monstres se trouvent au fond des salles en **b** et **c**, il arrive qu'ils restent coincés. Comme les portes se referment après quelques secondes cela les piège ! Vous avez alors à combattre un peu moins de monde. Lorsque tous les monstres de l'arène ont cassé leur pipe ouvrez les portes et finissez le reste.

Astuce: Vérifier bien les pièces en **b** et **c** pour vous assurer qu'aucun monstre n'est resté coincé, sinon vous ne pouvez pas réclamer votre prix. Pressez simplement sur la porte pour qu'elle s'ouvre.

Astuce: Vous ne pouvez faire qu'un seul combat ou voir qu'un seul combat par fois que vous allez à l'arène. Si vous voulez en faire plus il suffit de sortir puis rentrer à nouveau pour refaire une session.

Astuce: Si vous assistez à un combat vous devez choisir la somme mise en jeu auprès de la personne au guichet **1**. Après quoi vous devez sélectionner le combattant que vous supportez. Chacun des monstres se trouve en miniature sur la droite et gauche du comptoir. Pour avoir un aperçu des capacités d'un monstre référez-vous au **bestiaire**.

Astuce: Le niveau et le nombre des monstres qui vous sont opposés sont proportionnels au niveau moyen de votre équipe. Il est donc très judicieux de faire le combat pour le Gladiateur lorsque vous êtes de très bas niveau. Cela vous fera gagner facilement.