

# ALBION

**1995 (v1.38 Aout 1996) - dev. Blue Byte - Version Gog -> 1.29 euros**

\*\*\*\*\* Nomenclature \*\*\*\*\*

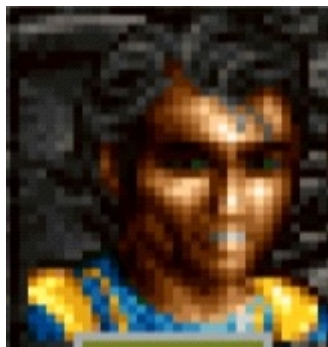
Commentaires / Conseils Textes / Objets / Interaction / Non réalisé Non vérifié

Important / PNJ / Compagnons / Bonus permanent

manuel FR -> "Manual.pdf" -> il est dans le répertoire d'installation du jeu

<Imp Ecr> fonctionne / les sauvegardes sont dans : ...\\répertoire\_installation\\cloud\_saves\\SAVES

----- quelques Informations sur le jeu -----



nous sommes au 23ème siècles et incarnons *Tom* (Pilote - Humain) - l'équipe du vaisseau **Toronto** approche d'une planète nouvellement découverte ("Nugget") ayant des caractéristiques (physiques, chimiques etc.) proches de la Terre ...

Mode de difficulté unique - Absence de Journal - 1 Personnage Joueur - jusqu'à 5 compagnons actifs dans le groupe

fiche personnage -> 8 attributs (force ,intelligence, habilité, rapidité, résistance, chance, résistance magique et pouvoir magique), 3 compétences de combat (rapproché, distance et coup critique) et crochetage -> chaque personnage débute avec ses propres valeurs et un maximum spécifique à lui même pour chacune d'entre elles -> un maximum peut être dépassé grâce au port d'objet(s)

les points d'expérience s'accumulent en combattant et en résolvant des énigmes - à chaque montée de niveau, un personnage gagne des Points de Vie max., des Points de Magie max. selon la classe, des Points d'Entraînement et, éventuellement, son nombre d'Attaques par Tour sera augmenté (selon sa classe là aussi)

Cartes -> <Tab> uniquement sur les secteurs en 3D (ceux en vue à la 1ère personne) -> un lieu approché intéressant y sera "marqué" par un rond blanc clignotant (le libellé correspondant sera lui affiché dans le panneau inférieur droit) -> possibilité de s'y rendre rapidement en cliquant dessus



les **panneaux indicateurs** sont fort utiles

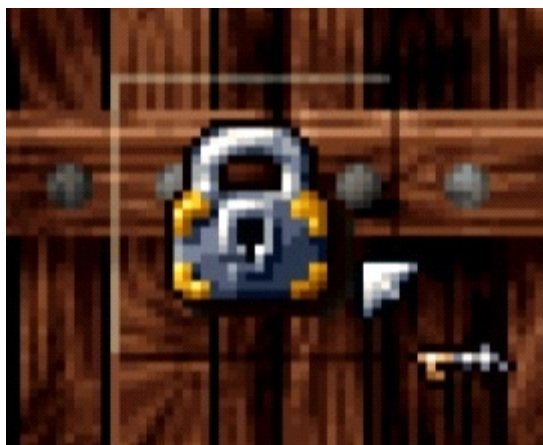
----- les **Objets** -----



les **équipements d'armure** et les **armes** ont des pré requis d'utilisation liés aux 9 classes de personnages (3 races)



des **objets** comme les **torches** s'utilisent depuis le sac à dos (<Bouton Droit>)



les clés et les passes partout s'appliquent sur les verrous (sélection et glissement depuis le sac à dos)

achetez tous les passes partout en vente

si un contenant dispose de rations et/ou de pièces d'or elles seront affichées en bas (on a tendance à oublier d'y porter son attention) - répartissez les bien entre tous les membres actifs du groupe -> elles ont un poids  
-> avant de partir en vadrouille, stocker une partie de ce genre d'objets et ceux dont vous pensez n'avoir pas besoin, dans un coffre !

le prix de vente ou d'achat est identique quelque soit le personnage possédant ou désirant un objet, par contre, les prix de rachat peuvent diverger entre les différents marchands

laissez une case vide à chaque marchand pour pouvoir lui revendre des objets qu'il possède déjà sinon, on ne pourra plus du tout commercer avec lui, sauf à lui racheter un (ou des objets identiques) pour libérer une case

les libellés des potions dans l'inventaire ne sont pas tous exacts -> faites des essais

#### ----- les Combats -----

une grille unique est commune à tous les affrontements

dans l'onglet III des fiches personnages -> prépositionnez les à l'avance (une sorte d'ordre de marche)



accès à l'inventaire avec <Bouton droit> sur l'avatar du personnage (changement d'**arme**, boire une "**potion**" etc.) en bas à gauche

les points d'expériences affectés en fin des combats sont répartis entre les membres du groupe "toujours debout" -> les personnages ne meurent pas, ils tombent dans l'inconscience -> s'ils le sont tous -> game over



les Iskais attaquent avec 2 **armes**, une dans la main l'autre dans la queue préhensile



-----pgnrd décor Iskai-----	
Malus compétences 1	Rien
Malus compétences 2	Rien
Bonus PV maxi	+0
Bonus PM maxi	+0
Bonus d'attribut	Force +10
Bonus de compétence	Attaque rapprochée +10
Sort	Eperons soporifiques (12)
Nombre de sorts	12 / 15

les **objets magiques** seront à faire identifier auprès de *tiers* - le sort associé peut être lancé même si l'**objet** n'est "que dans le sac à dos"

#### ----- la Magie -----

4 écoles de magie avec chacune sa propre liste des sorts -> Iskai, Illuminés Dji Cantos, Celtes Mahinos et Kenget Kamulos

la liste des sorts et leurs descriptions -> imprimez les (**pointez ceux que l'on connaît au fur et à mesure -> facilite l'achat des parchemins**)

[http://didier.merle1.free.fr/TEMP/Albion\\_Sorts\\_1.jpg](http://didier.merle1.free.fr/TEMP/Albion_Sorts_1.jpg)

[http://didier.merle1.free.fr/TEMP/Albion\\_Sorts\\_2.jpg](http://didier.merle1.free.fr/TEMP/Albion_Sorts_2.jpg)

**il existe un parchemin 'Anti Paralysie' de l'école de magie Iskai mais, ni l'affliction ni le sort ?**

chaque sort demande un niveau minimal pour être appris auprès d'un professeur de magie ou à la lecture d'un **parchemin**

si les Points de Magie ne suffisent plus pour lancer un sort, se seront les Points de Vie qui seront entamés

**plus un sort est utilisé par un personnage, plus il sera efficient (la barre devient de plus en plus jaune) / l'attribut 'pouvoir magique' du personnage impacte aussi son efficacité**

#### ----- les Afflictions -----

cf. manuel pour la descriptions des effets néfastes (**il manque celle d'Empoisonnement -> perte de Point de Vie sur la durée**)



elles sont matérialisées par un icône sur l'avatar du personnage affecté et décrite dans l'onglet III de sa fiche

Fatigue -> repos

Épuisement -> repos

Inconscience -> repos - "potion de soins" - Sorts de soins - pas de PE à la fin des combats

Empoisonnement -> Guérisseur - Sort antidote Iskai - antidote poison

Intoxication -> Guérisseur - Sort Désintoxication Iskai

Maladie -> Guérisseur - antidote maladie - perd 1 pt d'attribut par jour si non soigné rapidement

Aveuglement -> Guérisseur - Sort désaveuglement Iskai

Sommeil ->

Confusion -> ok après le combat - pas de PE à la fin des combats

Panique -> ok après le combat - pas de PE à la fin des combats

Folie -> Guérisseur - antidote folie

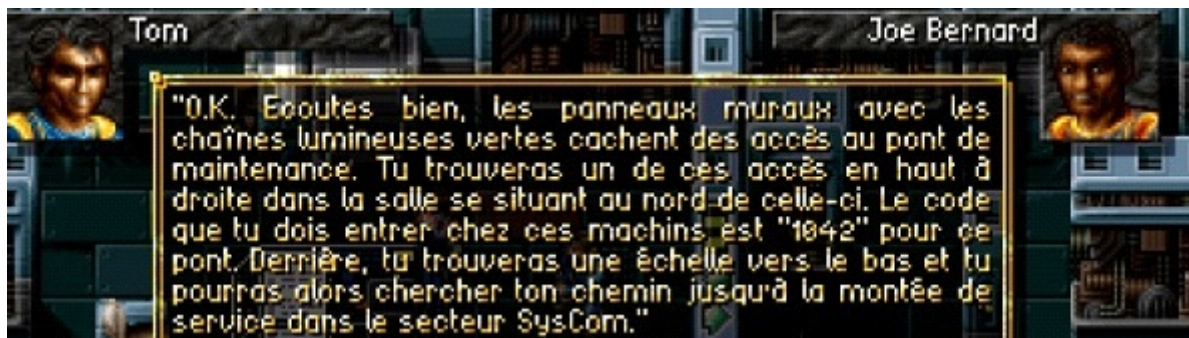
Malédiction (objet maudit) -> Guérisseur

----- la partie -----

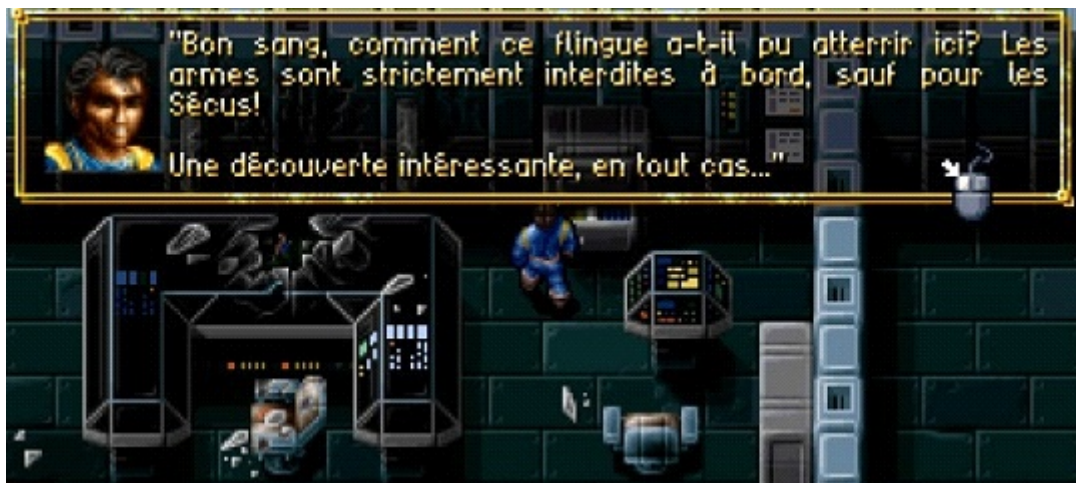
Niveau 3

**le Toronto** - en orbite autour de "Nugget"

fouiller un peu partout en ignorant l'ordre de ce rendre à la Navette (vous êtes le pilote, elle ne partira pas sans vous !) - prendre tout ce qui vous paraît intéressant pour vous ou pour revendre plus tard - parler à tout le monde (possibilité, par ex., de récupérer des rations au réfectoire auprès d'Anne Dorbek)



cette information permettra de ...



nous sommes à côté du Syscom qui a explosé tuant l'*inspecteur* (ce n'est pas bien compliqué d'y arriver -> je ne détaille pas) ... reste à sortir le **pistolet** et ses **cartouches** en toute discrétion -> déposer les dans l'*armoire* aperçue "en bas" -> remonter "en haut" et sortir par le Sud -> faire ensuite le même cheminement que la 1ère fois vers "le bas" -> récupérer le **pistolet** et ses **cartouches** -> 1/2 tour pour revenir "en haut"

## Niveau 5

### Nakiridaani - l'île des Iskais

**Clan du Vent du Sud** - implanté dans **Jirinaar**

*Tom* est accompagné de *Rainer* (Scientifique - Humain - niveau 4) qui était à bord de la Navette qui s'est crashé

la **porte** vers **Jirinaar** est au Sud Est -> nécessite la **clé clan chasseur** obtenue auprès de leur Chef, *Wrinn* situé au Nord, après avoir accepté de céder à sa femme le **métal** restant de la Navette (si nous refusons -> bannissement -> pas de **clé clan chasseur** -> impossibilité d'y revenir)

la Cave est au centre sud -> ce sera le lieu des 1ers combats, il n'est pas obligatoire de l'explorer entièrement immédiatement ... activez votre **montre** retrouvée - utiliser la **pioche** découverte quand le jeu vous y incitera

**Jirinaar** - Cité des Iskais

notre mission sera d'élucider un meurtre

Nord Ouest -> **Guilde des Modeleurs** -> 2 **contenants** verrouillés Nord et Ouest ok

Sud Ouest -> **Guilde des Mages & Guérisseurs** -> vente de **remèdes** - 1 **armoire** verrouillée en bas ok - *Rejira*, la guérisseuse, offre aléatoirement une **potion bleue** ou "rien" si on discute avec elle (je dis ça ... je

dis rien)

Sud Est -> Épicerie - Taverne - Bazar (lot d'équipements dans un contenant en entrant sur la droite -> 45 Po / boussole pour carte en 3D -> 68 Po -> activez la de suite)

Est -> Entraîneur de Combat

Nord Est -> **Clan du Vent du Sud** / Armurier -> *Rabir* est juste à l'extérieur -> lui dire 'marchandises' pour commercer à lui

le Bâtiment du Conseil se trouve au Centre (portes d'entrée par le Sud) -> parler à *Janiis*, la Sebainah de **Nakiridaani**, à l'Ouest

les rations sont moins chères à l'Épicerie qu'à la Taverne

*Driir* (Guerrier - Iskai - niveau 5) rejoint le groupe

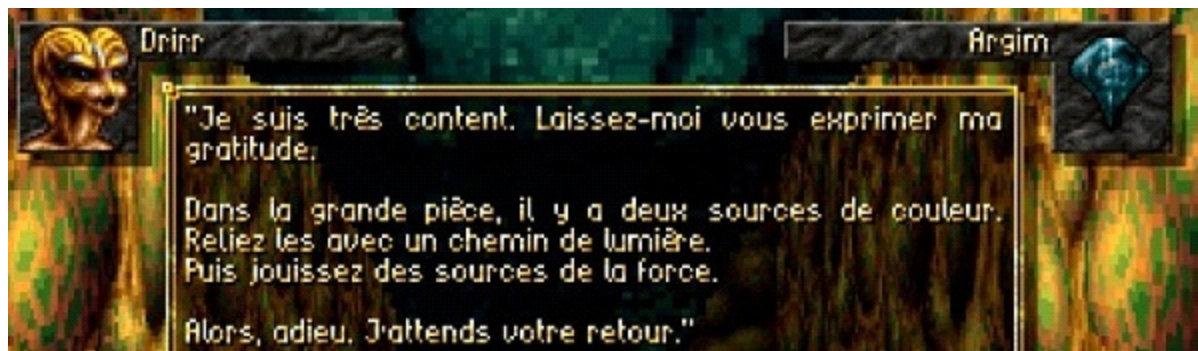
### **l'ancien bâtiment des Modeleurs**



il est au Nord Est de **Jirinaar** (le *berger* à l'Ouest en quittant **Jirinaar** vous précisera le cheminement)

il faudra de préférence tout explorer - présence de pièges atypiques - 1 coffre verrouillé (ok) - à trois, les combats sont loin d'être gagnés d'avance ... / *Nagrim* est au Nord Est -> c'est *Driir* qui doit l'aborder (les humains sont intoxiqués) -> il souhaite un cristal musical (voir à l'Épicerie de **Jirinaar** : 88 Po -> ok) nous récupérons poignard décoratif Iskai sur un cadavre





il nous dit aussi ceci -> cela correspond avec ...



le secteur où il y a des plaques lumineuses au sol qui s'éclairent lorsque l'on marche dessus ... "le chemin de lumière" ce sont elles entre 2 buissons arc-en-ciel qui symbolisent les "deux sources de couleur" -> ouvre un passage secret vers l'Ouest -> **ne rien faire pour le moment** -> **attente d'une nouvelle recrue qui profitera elle aussi des bienfaits de la déesse ...**

## Niveau 8

au Bâtiment du Conseil de **Jirinaar** -> présentez le **poignard décoratif Iskai** à l'historien *Frill* (Nord Est) -> ce dernier nous renvoie vers *Bradir*, le nouveau chef de la Guilde des Modeleurs -> rencontrez le là bas au Nord ...

**Sira** (Mage Dji-Kas - Iskai - niveau 4) rejoint le groupe

**Janiis** la Sebainah de **Nakiridaani**, nous indique de passer la voir avant de poursuivre notre recherche du **Toronto**

dernière expédition à l'**ancien bâtiment des Modeleurs** -> don du **crystal musical** à *Nagrim* (**ce n'est pas obligatoire -> RP**) / empruntez le passage secret et profitez des bienfaits des lumières de la déesse qui s'appliquent à chaque membre du groupe -> **bonus permanent** des attributs **résistance** et **rapidité**

à **Jirinaar**, retournez voir *Bradir* à la Guilde des Modeleurs ... il donnera des **pièces d'or** et nous offrira le **poignard décoratif Iskai**

**maintenant que j'y vois plus clair sur la mécanique des combats, j'ai purgé les Points d'Entraînement de chacun des 4**

personnages auprès de l'Entraîneur de Combat - dorénavant, les entraînements seront effectués au fil de l'eau ...

a propos de *Sira* ... et de sa magie

## Iskais

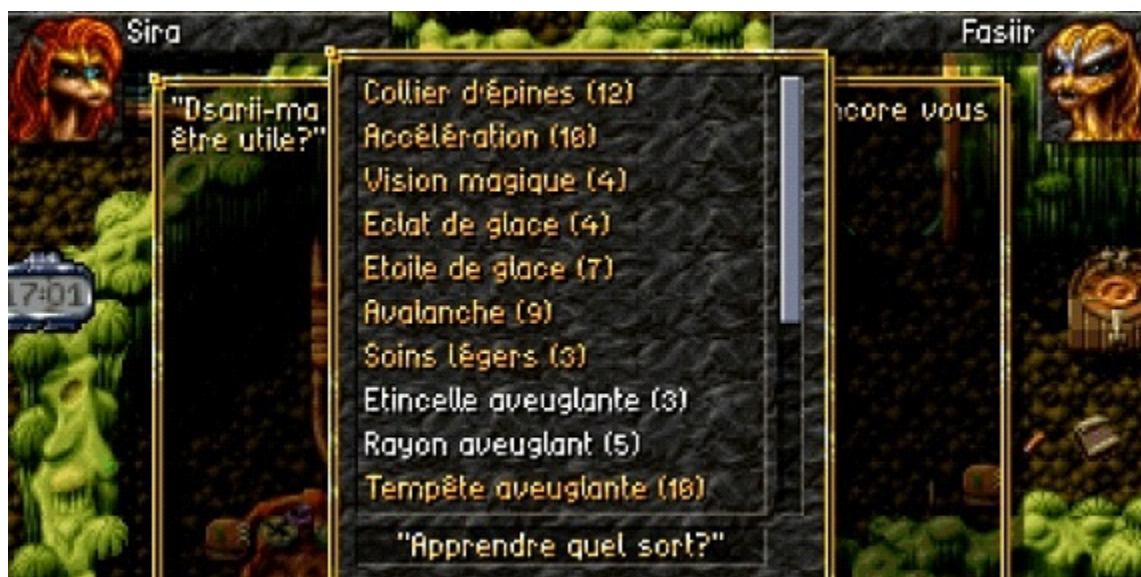


### Remarque:

Pour pouvoir utiliser une formule des Iskais, il vous faut toujours une graine de la plante TRIIFALAI!

arf ... la question est : où trouver ces graines de Triifala (n. b. : elle en dispose de 24 quand elle rejoint le groupe) ?

*Fasiir*, à la Guilde des Mages (Centre Sud) nous donne un **poignard de cristal vert** en remerciement



il enseigne **gratuitement** certains sorts de l'école des Iskai à *Sira* (dépend de son niveau qui est de 5 à l'instant T ...)

avec le mot 'graine', il nous apprend que les **graines de Triifala** sont vendues à la Maison de la Guilde ... qui est en fait l'Entrepôt -> plein Sud par rapport à l'entrée (1.5 **Po** la **graine de Triifala** -> je lui en ai pris environ 150 <- total cumulé)

j'ai effectué plusieurs patrouilles autour de *Jirinaar* pour rechercher ...



les **buissons** portant des **graines de Triifala** (je n'en ai trouvé que 3) et surtout, faire du ... "levelling" <{;o)

*Driir -> Niveau 13 -> 2 Attaques par Tour*

## Niveau 15

### Gratogel - Région des ancêtres Celtes

*mon groupe débarque du navire affrété par Janiis, la Sebainah de Nakiridaani, avec 1 057 Po*

#### Village de la tribu Klouta

Epicerie au Sud / *Tharnos*, le roi de **Klouta**, au Nord (*demande qu'on lui ramène une amulette des druides d'Arjano, détenue par Bero, pour nous autoriser à prendre un bateau pour repartir*) -> lui dire le mot 'arjano' pour sa localisation -> le dialogue n'est pas correct, ce n'est pas au Nord Ouest mais au Nord Est (*il faudra emprunter le pont juste à l'Est et longer le fleuve vers le Nord*)

avant tout, explorer cette 1ère île pour trouver des buissons portant des graines de Triifala -> quelques combats faciles - idéal pour le leveler"

#### Village de la tribu Valleno

Bazar - Armurier - *Oibelos*, le roi de **Valleno**, nous indique (lui dire le mot 'arjano') qu'**Arjano** est au Nord

#### Arjano - le Centre des Druides

*Mellthas* (Druide - Celte - niveau 5) rejoint le groupe -> particularité : il est sourd muet (*il lit sur les lèvres et correspond avec les autres en écrivant sur du papier*) et ne pourra s'entraîner qu'à **Jirinaar** -> pensez à mieux l'équiper avant de descendre dans **la Zone Interdite**

*Nemos* nous demande de retrouver **Bero** dans **la Zone Interdite** du **Centre des Druides**

*Makaio* est le Guérisseur (gratuit) - *Ouktero* enseigne les sorts de l'école des Celtes

*Torko* identifie les objets magiques

**la Zone Interdite** est accessible à l'Est du Hall des livres - ce dernier est en sous sol -> *Roves* (Celte au longs cheveux blanc) y vend des parchemins de sort (*j'attends ...*) / nous pouvons nous servir librement à l'Atelier -> les seaux seront utiles ... lorsqu'ils seront remplis d'eau

*Nemos*, "le patriarche" que nous avons déjà rencontré, est tout à l'Est

#### la Zone Interdite - le Centre des Druides



### 1er niveau (2D)

évittez les **flammes** au besoin utilisez des **seaux d'eau** ... il faudra manipuler des **interrupteurs** et marcher sur des **plaques de pression** - ramasser le **levier** au Nord, il servira pour accéder au **2nd niveau** - **1 coffre**, au Centre Est, peut servir pour stocker temporairement des **objets**



*Rainer* nous est d'un aide précieuse pour "ajuster" les 9 **plaques de pression** au Sud Est

*Driir* -> Niveau 15 -> 3 Attaques par Tour

### 2nd niveau (3D)

pour progresser, cherchez un **pan de mur** pivotant ... des **interrupteurs** a manipuler et des **plaques de pression**

2 **coffres** verrouillés **ok**

au Hall des livres, j'ai acheté un **parchemin** de chaque sort de l'école Celte à *Roves* -> il semble que ce soit moins cher que de passer par *Ouktero* et surtout, *Mellthas* pourra les apprendre dès qu'il sera au niveau pour chacun d'entre eux et cela, où qu'il soit !

achat de **rations** au **Village de la tribu Klouta** ... et un petit détour pour revenir à **Arjano**

*Sira* -> Niveau 16 -> 2 Attaques par Tour

### 3ème niveau (3D) #1

2 fois sur la **plaque de pression** -> 1 **bouton** dans l'espace qui s'est ouvert au Sud Est -> Ouest -> 1 **coffre** verrouillé **ok**

marchez de nouveau sur la **plaque de pression** jusqu'à pouvoir passer au Sud Ouest

**prévoir une corde** au cas ou cela se passerait mal ...



1 dalle (?) - 2 portes verrouillées s'ouvrent avec clé de porte - trou vers le ...

#### 4ème niveau (3D) #1

ouvrir les herse - 1 interrupteur au fond du couloir le plus à l'Ouest / nous récupérons clé de porte dans le coffre de la pièce du démon 'peur' -> remontez au 3ème niveau par la porte de la pièce du trou ou bien utilisez une corde pour remonter par ce dernier

#### 3ème niveau (3D) #2



un bouton caché dans ce mur permet d'accéder au coffre verrouillé ok

remontez par l'Est -> 1 interrupteur dans la toute petite pièce (porte) -> efface la barrière rouge

Nord -> conservez une sauvegarde avant les coupelles dorées au sol <- on ne pourra plus revenir par là -> je fais un retour/aller rapide pour commercer ... vérifiez que vous avez une pioche, des sceaux, suffisamment de rations et de torches

escaliers descendant vers ...

#### 4ème niveau (3D) #2

évités les dalles rouge dans la grande pièce et enfoncez toutes les dalles vertes -> libère l'accès au Nord  
Ouest -> la dalle rouge est ok -> 1 coffre verrouillé / dalle verte -> 1 coffre

*Driir*, en marchant sur une dalle bleue, nous fait tomber vers le ...

#### 5ème niveau (3D) #1

Ouest -> 1 coffre verrouillé - puits d'eau



vers l'Est -> éteindre cette **flamme** avec un **seau d'eau** pour pouvoir faire pivoter le **mur** adjacent -> une nouvelle **flamme** à éteindre avec un **seau d'eau** -> Ouest -> escalier montant -> **4ème niveau (3D) #3** -> éteindre la seconde **flamme** -> 1 **interrupteur** pour lever la herse -> nous arrivons sur le lieu où *Driir* avait "merdé" -> **porte** Sud -> ...

#### 5ème niveau (3D) #2

prenez les boules de feu ... **interrupteur** au Sud -> Est -> **porte** -> r.a.s. / Ouest -> prenez les boules de feu -> 1 **coffre** verrouillé dans la pièce Sud / puits d'**eau** tout au bout -> ...



fracassez ces 2 **murs** avec une **pioche** (si vous n'en avez pas -> cf. 5ème niveau (3D) #3)

**interrupteur** pour effacer la barrière verte -> Est -> ...



éteindre la flamme et cassez le mur Nord avec une pioche (salle juste au Sud -> 1 herse bloquée - 3 interrupteurs -> j'en ai manipulé 1 -> 1 costaud donne du fil à retordre -> essayons d'éviter cette solution dangereuse) -> cassez le mur Est toujours avec une pioche -> 1 bouton au Sud lève la herse au Sud Ouest (salle des 3 interrupteurs)

Sud Ouest -> prendre les 6 baguettes bleues dans le coffre (dalle verte) -> possibilité de revenir vite vers l'interrupteur pour éviter le combat (ok) - reste la pièce tout au Sud Ouest / Est -> 5 passes partout dans le coffre -> remontez vers le Nord -> laissez vous tomber dans un des trous - fouillez cet espace et remontez avec une de cordes trouvées / à l'exception des deux dans le coin, effacez les barrières bleues magnétiques avec les baguettes bleues -> revenir au coin et forcer une des deux barrière bleue magnétique -> bouton -> pièce cachée avec 1 coffre contenant une amulette de force (+ 50 force) / Sud -> escaliers descendant vers le ...

#### 6ème niveau (3D)

il faudra aller vers le Nord pour "enfin" trouver Bero (cf. Retour à Arjano)-> faites le ménage en 3 combats que l'on peut disjoindre -> soit vous ouvrez la porte, soit vous continuez d'explorer le ...

#### 5ème niveau (3D) #3

remonter tout au Nord Ouest là où nous sommes arrivés dans le couloir de la (1ère) flamme (cf. 5ème niveau (3D) #1)



vers l'Est depuis le couloir principal -> 2 herses -> un mur à fracasser avec une pioche (il y en a 3 juste à côté) -> 1 coffre

il sera nécessaire de combattre successivement 3 fois, après avoir marché sur la **dalle rouge** vers l'Est, pour avoir accès aux deux **interrupteurs** des cellules -> au Sud, si on force la **barrière bleue magnétique** -> une **dalle verte** permet d'aller au Nord -> *Driir* s'exprime en désirant faire repentance -> j'ai choisi qu'il n'accomplisse pas ce "don de soi" ...

là, c'était manifestement une fausse route, il y a rien -> si vous ne l'avez pas déjà fait, (essayez de) combattre tout au Sud Ouest en relevant la herse via l'**interrupteur** (ou bien allez au **6ème niveau** -> combat très difficile qui demande des niveaux de sort élevé)

### Retour à Arjano

tous les *druides* sont satisfaits - personne est opposé à ce que *Mellthas* reste avec nous (surtout *Sira* ...) - *Bero* nous donne l'**amulette fortifiante**

auprès d'*Ouktero*, *Mellthas* peut **apprendre** les sorts 'terreur' et 'panique' (**indisponible en parchemin via Roves** -> faites le avant de quitter cette contrée -> niveau 12 minimum)

### Niveau 18

en explorant les alentours, nous dégottons un **Passage dans la Montagne** au Sud du **Village de la tribu Valleno** vers un **Col** -> en descendant, des "brigands" nous attaquent (**zone de "levelling"**) -> allez vers le Sud Ouest -> **panneau indicateur** -> **Aballon** au Sud Ouest

### Aballon

Épicerie - Bazar (achetez l'**oeil de monstre** et l'**amulette protectrice**) - Maison d'*Aretha*, la reine d'**Aballon**



l'**oeil de monstre** apparaît sur l'écran une fois celui ci activé

Maison de *Ferina* (**pas de panneau**), une guerrière (**insistez en lui proposant des mots**) -> Entraîneur de Combat (**uniquement en combat rapproché**)

après avoir exploré alentours -> pour retrouver le chemin du **Col** -> suivez le bruit du vent qui s'y engouffre



retour au **Village de la tribu Klouta** -> donnez l'**amulette fortifiante** à *Tharnos*, le roi de **Klouta** -> il donnera **autorisation de Tharnos** -> reparlez lui, il mentionne *Garris* le pêcheur -> lui dire le mot 'garris' -> *Tharnos* localise notre passeur dans la cabane Nord Ouest -> **après un dernier un petit tour de l'île, le bateau est apparu**  
-> parler lui ->

*Tom* -> Niveau 20 -> 2 Attaques par Tour

## Maini - Région des Mahinos

mon groupe débarque du bateau avec environ 1 500 Po

on trouvera des **graines de Triifala** en explorant cette région

nos missions seront d'empêcher un assassinat et un conflit entre Iskais et Mahinos

conservez une **gemme** pour **Umajo Kenta**

## Beloveno

Sud Ouest -> Forgeron (**équipements d'armure**) / Nord -> *Ramina*, la guérisseuse / Est -> Taverne (**Gîte porte Ouest**)

Centre (**place du marché**) -> Armurier - Épicerie - Bazar

Hôtel de ville -> parlez à *Herras* (Sud), le président du conseil des justes -> il mentionne **la Montagne** qui sépare l'île, **Kouros, Srimalinar** (**village Iskai**), un **lieu sacré** et "d'horribles créatures" / 1 **coffre** derrière une **porte** verrouillée au Sud Ouest

quelques habitations sont accessibles, nous trouverons -> **faire un choix** ...

. à celle du Centre -> *Kariah* (**en rouge**), une prostituée, qui nous parle de *Riko* et *Gard*. Ces 2 membres du conseil des justes ne le seraient pas tant que ça -> elle n'a aucune preuve / *Khunag* (Oqulo Kamulos - Kenget Kamulos - niveau 8) - lui dire le mot 'affaire'

. *Siobhan* (Guerrière - Mahinos - niveau 7) à celle du Sud Est <- **mon choix**

n.b. -> on peut se séparer d'un(e) et prendre l'autre tant que l'on est sur **Maini**

visitez la cave de l'habitation où réside *Siobhan* -> ... -> 1 **coffre**

**nous suivons les indications que nous avons collectées auprès des tiers de Beloveno** -> sortez par le Nord -> direction Nord Est jusqu'à un **panneau indicateur** -> indique le passage dans **la Montagne** à l'Ouest ->

Accès au col dans la montagne par les plantes grimpantes.

confirmation de ce que l'on nous a dit -> grimpons (2 fois) !



Nord -> changement de carte -> de nouveau, grimpez ces plantes pour atteindre ...

### Kounos

au Sud Est, en bas de la falaise, la **Grotte de Kounos** -> nous y irons après avoir visité l'île de la Paix

absence de commerce - quelques **graines de triifala** à l'Est (**grimpez aux plantes**)

**Hutte Nord** -> un ami de *Mellthas*, *Darios*, est présent (**habillé en rouge**) - il mentionne *Kontos* et sa dernière allocution -> en sortant, *Sira* nous incite à en savoir plus ...

### Hutte Sud

"Vous ne savez sûrement pas qu'*Otikro* passe tous les matins. C'est un excellent entraîneur de combat."

un homme nous précise cela (**en ayant discuté avec d'autres tiers à Beloveno**, nous savions qu'il y avait un **Entraîneur de Combat** à "l'auberge" de **Kounos** -> il enseigne aussi les coups critiques -> apparemment, c'est **excessivement cher**) -> *Otikro* apparaît bien vers 8h00 du matin (**il connaît Siobhan et dit s'appeler Garad !**)

Sud -> *Nodd* (**pantalon rouge**) garde l'escalier -> nous pouvons passer sans avoir à l'affronter (ordre des réponses -> 2 2 4 4 1) -> ...

### Hutte Sud - Sous Sol #1

en bas, nous rencontrons *Kontos* à l'Est -> cf. **Hutte Sud - Sous Sol #2**

revenir dans la salle Nord -> ouvrir la porte Sud Ouest -> progressez en avançant une fois sur les 3 **plaques**, reculez, et forcez tout droit -> les 6 **dalles** qui changent chacune la couleur d'une "vitre" -> sens Ouest - Est : Nord -> Bleu Bleu Rose / Sud : Jaune Vert Jaune (**on le sait plus tard**) -> les "vitres" s'effacent, servez vous

allez chercher une **amulette de force** (+ 50 force) dans le **coffre** au Nord Ouest -> pour quitter cette petite pièce, sur les indications de *Tom*, passez à travers le mur Sud Est (**c'est en feu par là où nous sommes arrivés**) -> nous sommes au Sud de l'escalier -> Est -> de nouveau, passez à travers le mur -> empruntez l'escalier ...

### niveau inférieur

interrupteur ouvre l'accès par le Sud

dans le coffre Ouest, la carte pour les 6 dalles du niveau précédent / Est -> évitez la boule de feu et les "ronds tournants" / 2 coffres Sud Ouest -> 1 partie de document / Est -> 1 coffre verrouillé (amulette d'agilité - rapidité + 30)



salle précédente avec des vitres bleues -> 3 interrupteurs -> côté Est : il faut se débrouiller pour qu'une boule de feu pousse une cage blanche d'Est en Ouest - côté Ouest : une autre boule de feu viendra rebondir sur la cage blanche (Ouest en Est) et détruira la vitre bleue perpendiculaire -> Sud -> 1 coffre contient collier de Danu - 1 coffre contient amulette protectrice

Hutte Sud - Sous Sol #2 -> Kontos nous incite à rencontrer Edjiir et Arrim à Srimalinar -> lui dire 'problèmes' -> il dit que les Iskais ont pratiqués de "la magie noire" dans leur cave (le lieu sacré ?) et ont ainsi invoqués les créatures horribles

### Niveau 21

nous savons que Srimalinar est au Nord -> sortir de Kounos -> remonter au Nord Est -> graines de Triifala -> Ouest puis Sud -> 3 rangs de plantes à descendre (soit vers le Sud) puis direction Nord - Nord Est par la route jusqu'au panneau indicateur

une fois le pont passé,



nous découvrons un **trésor** à l'Est près de la cascade

*Driir* -> Niveau 20 -> 4 Attaques par Tour

et à l'ouest -> ...

### **Sriminalinar #1**

1 Armurier - Guilde des Mages -> *Jikraii* y enseigne les sorts de l'école de magie Iskai

"J'ai appris de source sûre qu'un complot se prépare dans le Conseil des justes à Beloveno. Le président du conseil doit être assassiné. Il existe quelqu'un qui a beaucoup d'influence sur le conseil. Je ne sais pas non plus de qui il s'agit. En tout cas, son emprise est apparemment plus importante sans Herras.

à la Taverne, *Edjiir* nous donne cette information contre 80 **Po**

*Mellthas* nous suggère d'aller voir son ami *Darios* à **Kounos**

*Arrim* est dans l'habitation située au Nord Ouest -> il nie que les Iskais soient à l'origine de l'apparition des créatures horribles et pense que *Kontos*, en cherchant à persuader les siens, va déclencher un conflit entre ces deux peuples <- les humains s'en prenant au **lieu sacré** des Iskais

c'est le moment d'aller commercer à **Beloveno** et de voir ce qu'en pense le 1er intéressé -> *Herras*, à l'Hôtel de Ville -> parler lui des autres membres du conseil (*Perron*, *Riko* et *Gard*) et dites lui 'Meurtre' -> **il était déjà plus ou moins au courant sans l'avoir pris cette information au sérieux, ce qu'il fait dès maintenant** / *Perron* pense que *Riko* et *Gard* préparent quelque chose (**ils sont absents**)

à **Kounos**, *Darios* nous informe que des habitants sont partis avec *Kontos* vers le **lieu sacré** des Iskais

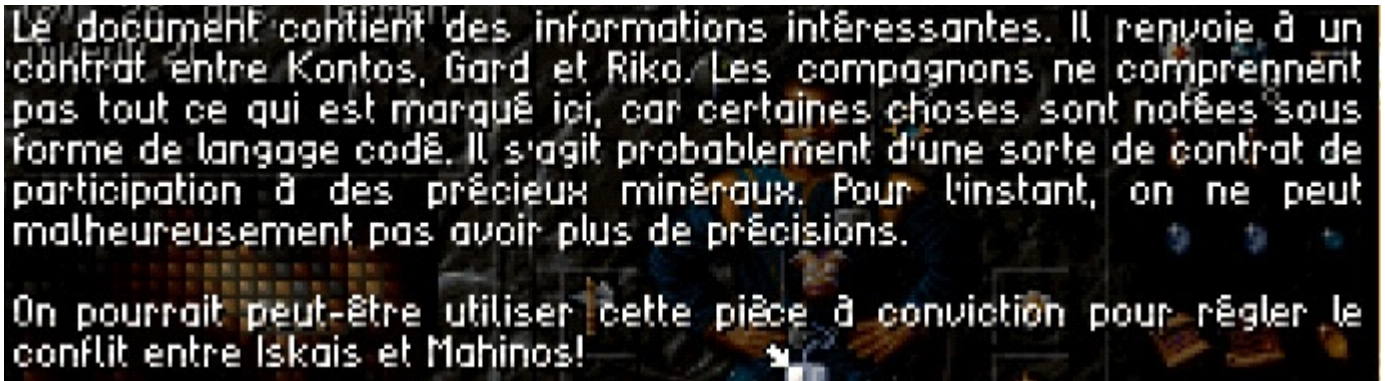
il faut **immédiatement** retourner voir *Herras* à **Beloveno** (**la tentative d'assassinat serait déclenchée par le**



dialogue avec *Darios* - il y aurait un timing à respecter ...) -> il est sain et sauf et nous donne la **clé de herras** (lui dire 'attentat' et 'récompense') qui permet d'accéder à la **porte** et au **coffre verrouillés** de l'Hôtel de Ville (Sud Ouest)

## Srimalinar #2

à la Taverne, *Edjiir* nous donne 1 **partie de document**



les deux **parties de document** réunies

en discutant avec les tiers et bien que les iskais se méfient de nous (**l'Armurier ne veut plus commercer par ex.**) , on apprend que *Jikraii* est parti accompagné au **lieu sacré** (**localisation secrète - je n'ai pas trouvé de mot**)

en tournant un peu autour de **Srimalinar**, on fini par trouver où est ce situe ce dernier -> depuis le village, après avoir franchi le pont , il faut tout simplement suivre la route vers le Sud Ouest

## le Lieu Sacré des Iskais

à l'extérieur, parlez à n'importe lequel des protagonistes -> ...

bien que cela soit interdit aux humains, j'ai choisi d'entrer (**Kontos s'y est réfugié**) -> ni *Driir*, ni *Sira*, ni un Iskai à l'intérieur ne nous réprimandent, nous devons juste laisser les âmes éternelles en paix -> 3 **coffres** contenant des **Po** -> c'est en ressortant que *Kontos* nous attaque (**comme c'est un mage, il restera à distance ...**)

## Niveau 23

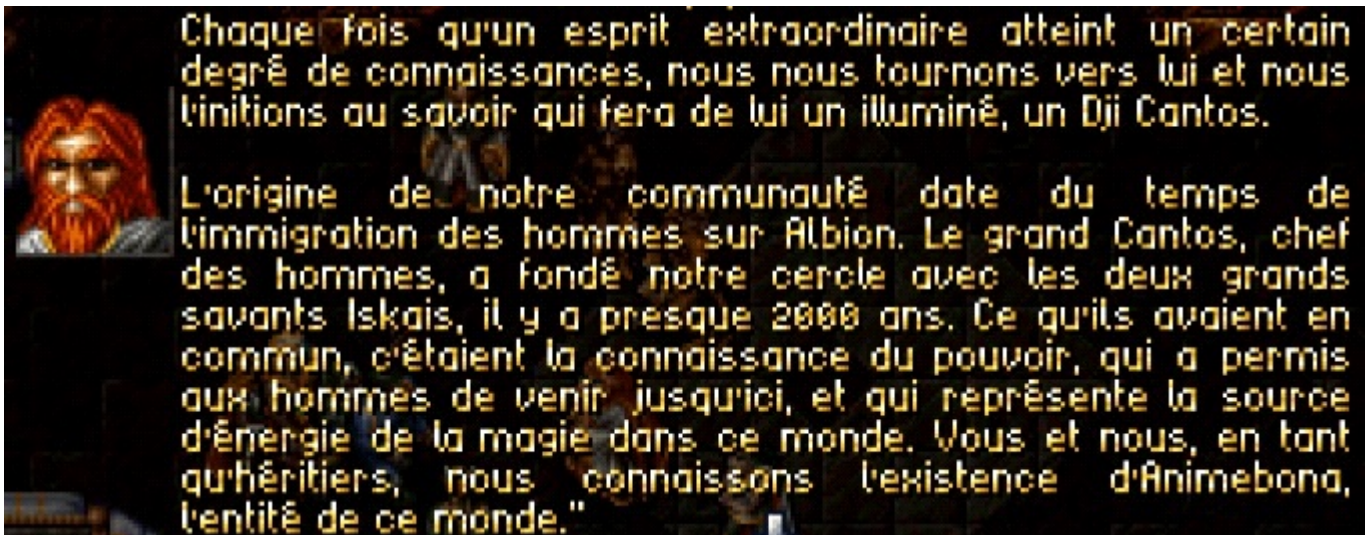
c'est le moment de commercer puis d'aller à l'Auberge de **Beloveno** -> *Frill*, l'historien Iskai de **Jirinaar**, nous invite à un voyage -> des personnes souhaitent nous rencontrer -> **Sira et Mellthas ont besoin de s'isoler et quittent le groupe** -> elle nous dit que l'on pourra les retrouver à l'Auberge de **Srimalinar** et propose de prendre ceux que l'on souhaite parmi les **objets** qu'ils possèdent !

**ayant l'intention de les revoir le plus vite possible, je n'ai pris que les potions, les Po et les rations en espérant qu'ils auront conservés tout le reste**

## **l'île de la Paix** - lieu secret des **Dji Cantos** appelés aussi **les Illuminés**

mon groupe débarque du bateau mené par *Frill* avec 2 370 Po

### **la Maison de la Réunion**



*Nemos*, le grand Druide d'*Arjano* (*Gratogel*) nous explique que les **Dji Cantos** sont membres d'une société secrète qui est composée d'humains et d'Iskais

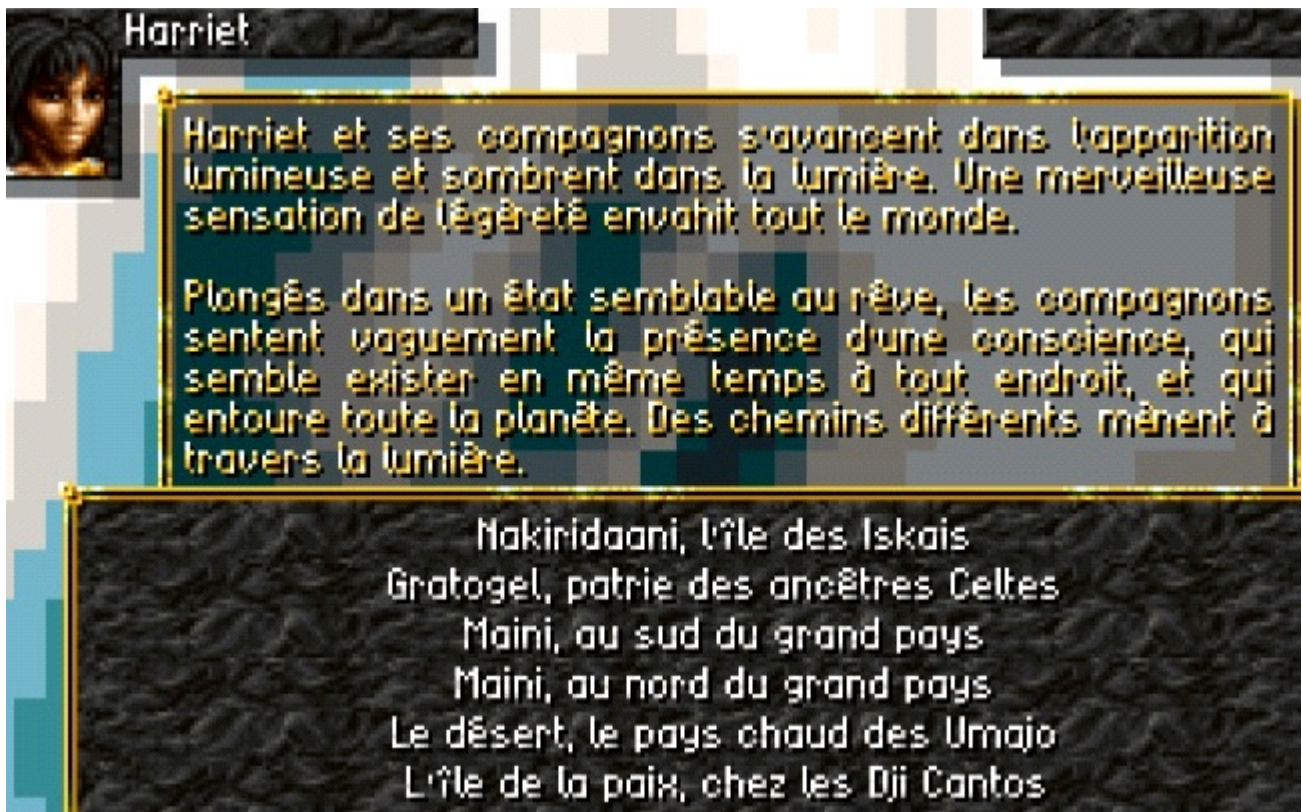
sont présents -> *Frill*, *Birrh* (guérisseur), *Brannagh* (enseigne sorts de l'école des Illuminés et recharge les **objets magiques**) et *Irkish* (historien des légendes)

"ils" savent où est **le Toronto** -> dans un **Désert** chez les Umajos - il n'y pas eut de contact entre les Dji Cantos et les humains du vaisseau -> *Nemos* place une "**pierre Dji Cantos**" sur notre peau (**elle apparaît dans notre sac à dos - on ne peut ni l'enlever ni l'activer pour le moment**) -> il y aurait une sorte de "**téléporteur**" en ce lieu pour aller directement vers d'autres

*Harriet* (Illuminée - Dji Cantos - niveau 10 ) rejoint le groupe

*Allthéa*, au Sud Ouest, vend des **parchemins** de plusieurs écoles de magie

le "**téléporteur**" est dans **la Grotte de la Déesse** - il est au Nord de **la Maison de la Réunion**



nous pouvons choisir notre destination, vers une des **Grottes de la Déesse**, parmi ces possibilités

Rainer préfère rester avec les ( sachants) Illuminés -> il quitte le groupe (je prend quasiment tout sur lui, pour équiper principalement Harriet, et lui laisse de quoi s'habiller ...) -> les 4 membres restants du groupe "voyagent" jusqu'à pour Maini Sud -> direction Est -> Beloveno -> nous connaissons le chemin pour se rendre à Srimalinar -> à l'Auberge, Sira et Mellthas rejoignent de nouveau le groupe (ils ont bien sur eux les objets que l'on n'avait pas emporté ...) -> retour à la Grotte de la Déesse -> ...



les **Grottes de la Déesse** sont localisées par des "inscriptions ovales" et vertes

il faut utiliser l'**Amulette de la Déesse** que porte Harriet pour pouvoir entrer -> j'en profite pour aller à **Aballon (Gratoget)** puis **Jirinaar** pour faire des entraînements de combat -> retour "ici"

la sortie est au Sud (couloir Nord <-> Sud avec des fontaines et des bassins)



## Extérieur



il y a 8 "**tapis**" de fleurs de la déesse aux alentours de la Maison de la Réunion

chacune d'entre elles, si on y médite 1h00, augmente de **trois** un des **attributs** du **chef de groupe**

il faudra attendre un certain temps, après chaque méditation, pour qu'un "**tapis**" de fleurs de la déesse se régénère

depuis la **Maison de la Réunion**, marchez vers le Sud et descendez les escaliers -> tournez à gauche et marchez vers le Sud Ouest jusqu'au bord



On peut y voir une cascade -> **Bonus Résistance**

depuis ce spot, marchez vers le Sud Est jusqu'à ce que vous voyiez le *barde* et la table -> dirigez-vous vers le Sud Est jusqu'au bord ...





où vous pouvez voir un poisson jaune sauter -> **Bonus Rapidité**

Depuis le parvis de la **Maison de la Réunion**, traversez à l'Est un mini pont -> marchez vers le Sud Est jusqu'à ce que vous voyiez une table avec un **livre** dessus -> de cette dernière, marchez vers le Sud puis à l'Est lorsque vous atteignez le bord -> Dirigez-vous vers le Nord lorsque vous voyez ...



un recoin -> **Bonus Résistance magique**

depuis le parvis de la **Maison de la Réunion**, marchez vers l'Ouest et traversez le mini pont -> dirigez-vous vers l'ouest puis Nord-Ouest -> empruntez le grand pont et au croisement (en son milieu - **on y reviendra**), allez vers le nord et puis à l'est ...



près des falaises -> **Bonus Chance**

retournez au croisement sur le grand pont et allez vers le Sud -> suivez le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez un kiosque -> tournez immédiatement vers l'Est et allez jusqu'au bord



vous y verrez un poisson jaune sauter -> **Bonus Puissance Magique**



revenez au kiosque et prenez le chemin vers le Sud -> Traversez le pont -> continuez sur le chemin en descendant un escalier puis jusqu'à ce qu'il tourne vers l'Est (il y a un panneau indicateur- nous y reviendrons) -> quittez maintenant le chemin en allant vers le Sud -> vous verrez un 1<sup>er</sup> bloc de pierres au milieu de la descente puis un second. Continue vers le Sud Est jusqu'à atteindre le bord



vous pouvez voir une cascade -> **Bonus Force**

remontez au second bloc de pierres -> juste à côté à l'Ouest ...



sous les branches d'un arbre -> **Bonus Intelligence**

maintenant, rejoignez le chemin qui va vers l'Est où vous êtes parti tout à l'heure pour obtenir vos bonus de Force et d'Intelligence (**soit au panneau indicateur**) -> suivez-le jusqu'à traverser le bras de rivière sur un tronc d'arbre -> Dirigez vous vers le Nord pour atteindre le bord et voir ...



un poisson jaune sauter -> **Bonus Habileté**

**la Grotte de Kounos (Maini)**



téléportons nous à **Maini Sud** afin de commercer à **Beloveno** -> si vous ne disposez pas d'une **corde**, achetez en une -> direction **Kounos** -> avant le changement de carte habituel, allez vers l'Est puis au Nord pour un autre changement de carte -> l'entrée de **la Grotte de Kounos** est en face de nous (en bas de la falaise, le village étant perché au dessus - à l'Est, on aperçoit une cascade)

plusieurs **trous** mènent à différentes cavités -> **nécessité de posséder une corde** -> baladez vous un peu partout, il n'y a pas d'ordre précis -> le tout, au final, étant de retrouver une des deux entrée/sortie <[;o)

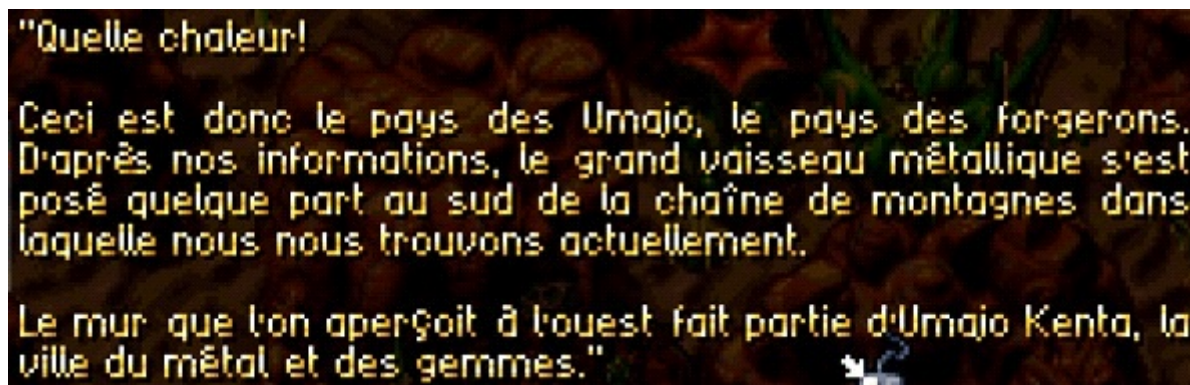
bilan **non exhaustif** (je n'ai pas tout exploré) -> 1 **coffre** verrouillé - 1 **coffre** - 1 **coffre** verrouillé contenant **casque main de Lugh** (+ 20 protection) - 1 champ d'**herbes** - 1 **coffre** contenant **hache de cristal** - 1 **coffre** contenant **anneau de feu** - la seconde entrée/sortie mène au portail du lieu de l'effondrement qui se situe au Nord Est du **panneau** qui indique **Kounos** à l'Ouest (via les plantes grimpantes)

n.b. : j'ai fait une seconde visite par la suite (cf. après **le Toronto - sur "Nugget"**)

passage à **Gratogel** au **Centre des Druides** pour faire identifier quelques **objets magiques** par **Torko** ... retour à **l'île de la Paix** avec un petit tour de circuit des fleurs de la déesse

## le Désert - le pays chaud des Umajos

mon groupe y arrive avec environ 1 660 Po



présentation des lieux par **Harriet** -> **notre objectif est d'atteindre l'autre côté de la montagne pour retrouver le Toronto**

### Umajo Kenta

#### Guilde des Mineurs

#### Gîte

au Nord, le prêtre des montagnes **Kossea**, nous parle du rituel des mineurs et nous informe que l'entrée de **la Mine** est réservé aux siens (un certain **Merdger** s'est fait surprendre il y a peu) -> si on y va, même seul, on se fait sortir gentiment -> nous devons y aller ultérieurement

#### Auberge

les rations sont hors de prix (allez à Beloveno)

Amine, prestidigitatrice, propose un jeu de d'argent (meilleur ou égal de la somme de 3 dés qu'elle, nous gagnons la mise -> c'est une arnaque, même équipé de la chaîne porte bonheur -> 45 + 30 = 75% de chance, nous perdons)

Konny nous donne des informations sur :

1. la localisation d'une **Geôle** au Nord d'**Umajo Kenta** - les étrangers non habitués à la chaleur auront du mal à s'y rendre - un *gardien* y va chaque jour y apporter de la nourriture
2. l'existence d'un passage dans la chaîne de montagnes pour atteindre le Sud -> elle mentionne *Ohl*, un personnage discret qui pourrait nous servir de guide -> ce dernier serait dans **la Mine** tous les jours vers midi
3. en lui disant le mot 'chaleur', elle indique qu'ils utilisent de l'**huile dermatrope** quand ils vont dans le **Désert** - elle mentionne *Agida*

Épicerie -> les rations sont hors de prix (allez à Beloveno) / Bazar -> prix de vente et d'achat élevés - Zeibe peut identifier les objets magiques ou bien enlever une malédiction (sur un objet maudit)

Guilde des Armuriers -> prix de vente et d'achat élevés - discuter avec *Gerwald* pour disposer du dialogue des réparations d'objets

Guilde des Faiseurs d'Appareils -> au Nord, se trouve *Merdger* et 1 porte verrouillée (ok plus tard)

Guilde des Polisseurs de Diamants -> Sud Est (la porte est indiquée 'fermée' alors qu'elle est 'ouverte') -> un ornement artistique au sol devant l'entrée (on apprendra plus tard quel objet utiliser ...) - *Mykonou* vend des gemmes et de l'orfèvrerie - *Coskon* est censé nous orienter vers *Kelimo* pour nous enseigner 'Crochetage' <- je n'ai pas trouvé les bons mots

Habitation Nord Est -> nous ne pouvons aller plus avant en raison de la présence de 2 gardes ... (ok plus tard)

Habitation Sud -> *Agida* est celle qui cuisine les repas pour la **Geôle** -> le *gardien* venant chercher la nourriture ici à 12h00 - elle cite elle aussi l'**huile dermatrope** et renvoie vers *Merdger* (elle dit aussi que l'on peut tenir 8h00 sans en prendre)

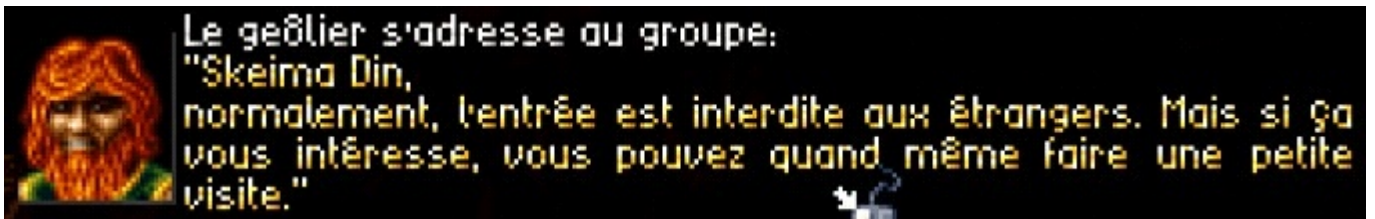
passage à **Beloveno** pour acheter des rations puis à l'**Île de la Paix** pour un petit tour de circuit des fleurs de la déesse -> en revenant, j'ai croisé le *gardien* qui livre la **Geôle** en nourriture vers 10h45 -> le temps d'entrer dans **Umajo Kenta** et de ressortir, il n'était plus là !

## la Geôle

il n'est pas du tout nécessaire de faire cette section qui est, de toute évidence, infaisable (volontairement ou bug ?)

afin de s'y rendre sans risque, nous pouvons donc acheter de l'**huile dermatrope** à *Merdger* (Guilde des Faiseurs d'Appareils - lui dire 'huile dermatrope') <- je fais l'impasse

allez chez *Gerida*, en pleine forme et avec des rations (au moins 12 pour chacun, un certain nombre d'entre elles vont en effet périr sous l'effet de la chaleur), juste avant 12h00 -> le *gardien* apparaîtra -> attendre qu'il reparte pour le suivre jusqu'à la sortie d'**Umajo Kenta** -> si vous avez de l'*huile dermatrope*, utilisez la -> continuez à le suivre dans le **Désert** (se rapprocher de l'eau quand c'est possible) -> changement de carte -> continuez à le suivre jusque très près devant la porte de la **Geôle** qui est encastrée dans un gros bloc de pierres



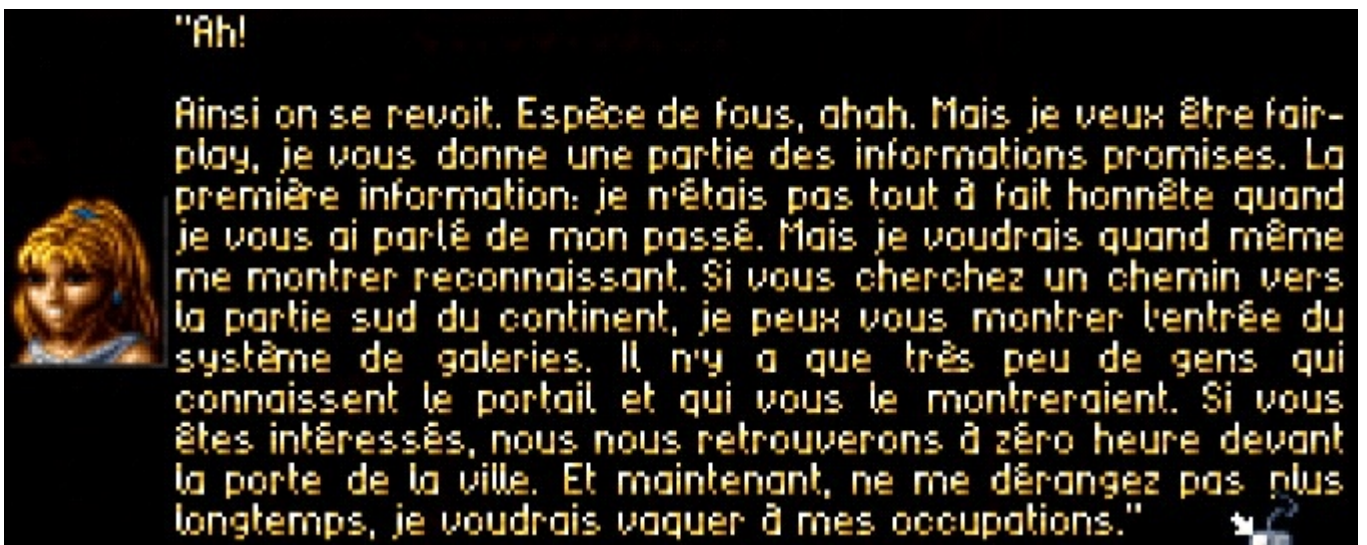
acceptez !

parler au *gardien* -> prendre le levier sur la table -> allez au Nord Ouest -> récupérez la clé de geôle sur la tablette murale -> ouvrez la grille -> libérez (ou pas) *Nelly* -> revenir vers la sortie et utilisez le levier une fois sur chaque interrupteur -> allez vers la sortie -> *Nelly* s'enfuit - elle nous dit de la revoir en ville sans donner plus de précision -> sortez -> si vous avez de l'*huile dermatrope*, utilisez la -> revenir à **Umajo Kenta** en longeant la mer (à la patte d'oie, allez vers le Sud Est) -> 2 changements de carte

passage à **Beloveno** pour acheter des rations puis à l'**île de la Paix** pour un petit tour de circuit des fleurs de la déesse

*Sira* -> Niveau 24 -> 3 Attaques par Tour

retour à **Umajo Kenta** -> *Synja*, une enfant, nous aborde -> sa maman a été assassinée par *Nelly* (arf !) -> discutez avec elle jusqu'à apprendre qu'*Oh!* l'aurait aperçue -> ne pas en tenir compte, cherchez vous même *Nelly* vers le Sud Est -> ...



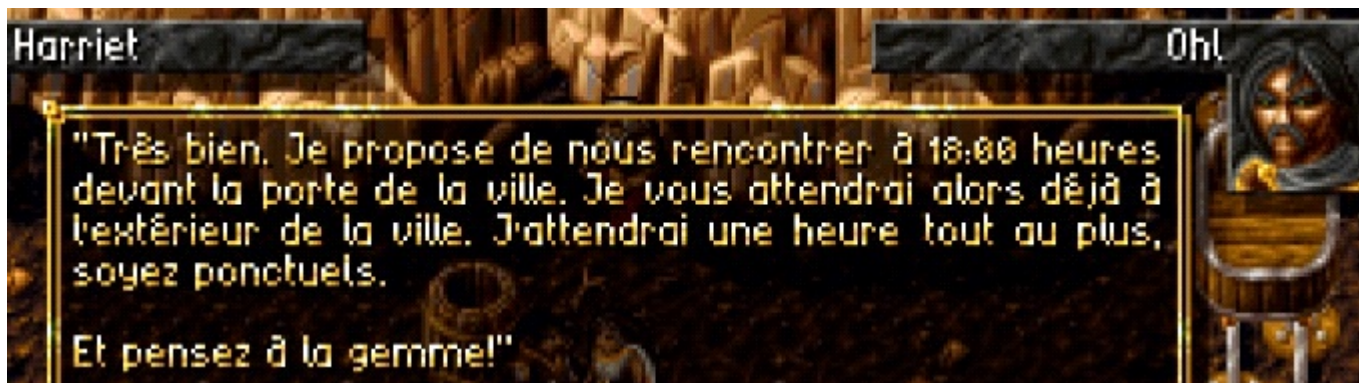
j'ai quitté la ville et suis revenu à l'entrée côté **Désert** juste avant 00h00 ... elle n'est jamais apparue !

j'ai vérifié que ce n'était pas la petite porte Sud Est à l'intérieur de la ville ...

une fois que nous sommes dans **Umajo Kenta**, elle se fait attraper par les habitants ... qui la trucident



il ne reste donc qu'*Ohl* pour nous faire passer "de l'autre côté" -> allez vers 12h00 à la **Guilde des Mineurs** dans le secteur Nord ->



...

le moment venu, en échange d'une (des) **gemme(s)** que nous possédons, *Ohl* nous amène à l'entrée d'une grotte située plutôt vers l'Est d'**Umajo Kenta** -> on remonte vers le Nord Est, puis on longe la mer vers le Sud avant de repiquer vers l'Ouest



l'entrée est derrière une plante carnivore

sortie à l'Est -> **le Désert** / vers le Sud -> utilisez votre **pioche** pour pouvoir accéder au **coffre**  
passage à **Beloveno** pour commercer puis à **l'île de la Paix** pour un petit tour de circuit des fleurs de la déesse

*Driir* -> Niveau 23 -> 4 Attaques par Tour

sortie Sud -> ...

**Niveau 24**



## le Toronto - sur "Nugget"

une Navette télécommandée nous emmène seul jusqu'au **Toronto** -> les autres n'ont pas eut le temps de monter - pendant le trajet nous avons subit l'effet d'un gaz anesthésiant

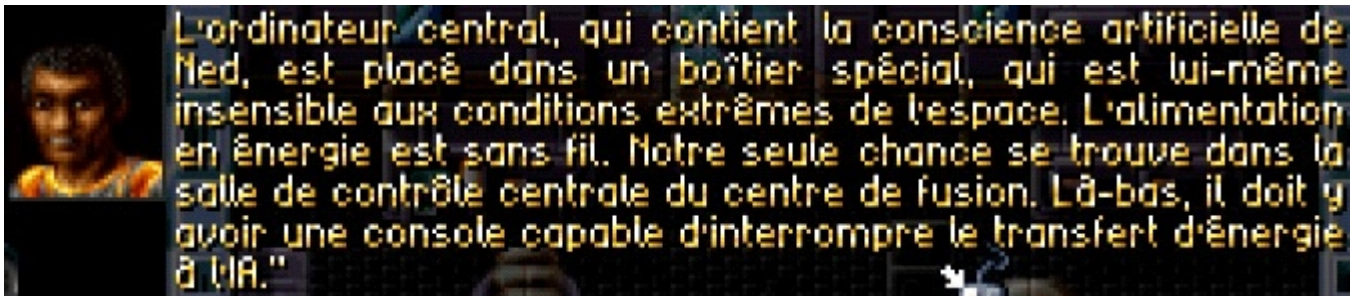
quand nous annonçons aux *membres de l'équipage* que "Nugget" grouille de vie, ils ne nous croient pas - nous sommes envoyés à l'infirmerie où nous subissons une injection



nous nous y réveillons ultérieurement ...

Joe viens à notre rencontre - après une longue discussion, nous en arrivons la conclusion qu'il faut "éteindre" Ned, l'IA du **Toronto**

résumé -> la DDT a décidé de passer outre le fait que "Nugget" soit habitée - sa seule préoccupation se sont ses ressources - "ils", le *Capitaine Brandt* et l'IA Ned, n'hésitent pas à mentir aux employés et sont capables d'utiliser la violence (sur les êtres vivants qui peuplent cette planète et même, sur les avants derniers cités comme l'*inspecteur* près du Syscom en début d'aventure)



il informe que, dans un premier temps, nous devons passer par le pont de maintenance

Joe (Technicien - Terrien - Niveau 12) nous accompagne

allez plein Est (nous passons devant 3 portes) -> Sud (obligé) -> 1ère pièce Est -> notes dans le coin Nord Est (code 1001 inscrit) -> Sud -> Est -> 1ère porte -> Joe nous informe qu'elle s'ouvre avec le code trouvé -> il donne le code de la porte suivante (1712) -> ...

### Services

activer le technorobot au Nord et faire en sorte qu'ils vous suivent jusqu'à la porte Sud -> Joe ouvre la porte suivante (celle avec un interrupteur) -> ...

4 interrupteurs (il faudra suivre les lampes oranges) -> activez celui au Nord Est puis celui au Nord Ouest tout cela rapidement (timing court) -> 1 mur s'ouvre -> message codé 1 dans l'armoire (est noté "01") -> activez (le plus loin possible) celui du Sud Ouest puis celui au Sud Est (assez loin de lui) tout cela rapidement (timing très

court) -> 1 mur s'ouvre -> ...

dans la salle Nord, activez l'**interrupteur** Nord Est près de la **porte** Est -> manifestement, le timing est trop court pour enchaîner (**dialogues - les murs en plexiglas nous obligent à des détours pour manipuler les 4 interrupteurs du couloir Nord**) -> nous observons 9 **plaques** au sol côté Sud Est (et une cage avec 3 **interrupteurs**) -> sortir de cette salle et allez dans le "labyrinthe" à l'Est -> tout au bout, il y a là aussi 9 **plaques** au sol -> activez le 1er **interrupteur** (**les 2 autres seront inutilisés**) -> 5 d'entre elles s'éclairent -> ...



reproduire le même schéma dans la salle Nord en marchant uniquement sur les "bonnes **plaques**" (**si erreur -> "reseter" via l'interrupteur Sud de la cage centrale**)

manipulez maintenant l'**interrupteur** Nord de la cage (**2 fois si nécessaire**) ->



...

il n'y a plus qu'à (re)manipuler l'**interrupteur** de la **porte** Est puis d'enchaîner rapidement les 4 du couloir Nord -> la **porte** Est s'ouvre -> avant de filez par cette dernière, remanipulez le 1er **interrupteur** (**le plus à l'Est du couloir Nord**) -> le mur adjacent s'ouvre -> prendre **message codé 2** (**est noté "3"**) dans l'armoire -> ...

une grande salle avec 9 **interrupteurs** ouvrant chacun un box -> 3ème box Sud -> marchez sur la **dalle** -> le mur Sud -> prendre **message codé 3** (**est noté "4"**) dans l'armoire -> ...

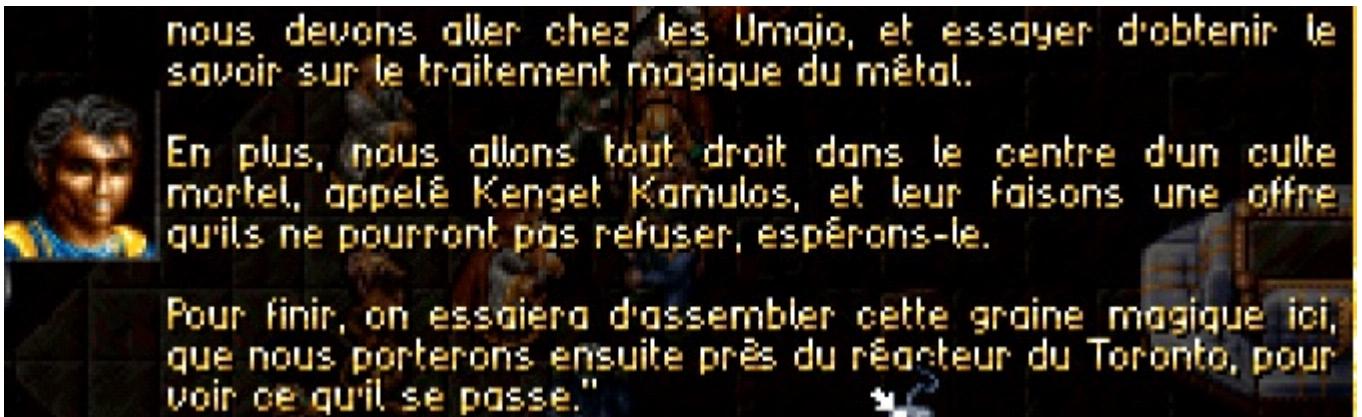
tout à l'Est -> **clavier de terminal** -> entrer le code "4312" (**la séquence "à l'envers" de celle des 3 messages codés**)

### le Noyau

**porte centrale** -> la salle du **Noyau** -> nous seront pris sur le fait durant la tentative d'éteindre l'IA ... obligé de fuir vers **le Désert** par un sas extérieur dans le secteur de l'infirmerie, nous devons notre salut à **la pierre** **Dji Cantos** ...

-----

nous retrouvons nos compagnons et rejoignons immédiatement l'île de la Paix -> après discussions et réflexions avec les Dji Cantos (*Rainer* y participe vivement) et avoir choisi définitivement notre camp, nous acceptons cela -> ...



l'ultime mission se décompose donc en 4 étapes !

pendant que nous serons à la tâche, *Joe* filmera un documentaire sur ce monde (afin de le diffuser, le moment venu, aux employés du **Toronto** pour les persuader de le quitter avant sa destruction) - nous recevons 1 500 Po de la part des Dji Cantos

rappel du groupe -> *Tom, Drirr, Sira, Mellthas, Siobhan* et *Harriet*

je fais un tour de circuit des fleurs de la déesse (l'île de la Paix)

je dispose d'environ 3 760 Po -> commerce et purge des Points d'Entraînements à **Jirinaar** (il m'en reste que je ne peut pas utiliser ...)

un peu de "levelling" autour de **Srimalinar**

2nd passage à la **Grotte de Kounos** -> quelques contenants trouvés en sus (objets de joaillerie, épée de l'ombre, rations, Po etc.)

identification d'objets magiques au **Centre des Druides (Gratogel)** - commerce à **Beloveno**

île de la Paix -> rechargement d'objets magiques et petit tour de circuit des fleurs de la déesse

un peu de "levelling" du côté de **Srimalinar**

Niveau 26

le Désert - le pays chaud des Umajos

commerce à **Umajo Kenta** -> il me reste environ 1 140 Po / nous sommes ici pour découvrir le savoir du traitement du métal magique

Umajo Kenta

nous avons accès à l'**Habitation Nord Est** -> parlez à *Sojekos* -> pour notre quête, il nous dit de rencontrer *Kossotto* dans la **Voute d'essais** sous la **Guilde des Faiseurs d'Appareils**

parlez à *Merdger* à la **Guilde des Faiseurs d'Appareils** -> il nous dit que c'est *Zebenno* qui détient la **clé des faiseurs d'appareils**, celle qui ouvre la **porte de la Voûte d'essais** présente ici même -> ce dernier est à la **Guilde des Mineurs** -> il nous la donnera si on lui promet d'essayer ses mécanismes ...

## la Voûte d'essais

### niveau 1 (2D)

prenez le 1er **interrupteur** (avec les **couteaux au sol** - **porte fermée**) et filez le plus au Nord possible -> continuez  
-> ...



Une pièce criblée de lames et de couteaux. Certains d'entre eux ont déjà été enfoncés.

ramasser le **marteau** et le **seau d'eau** (s'ils sont là, ce n'est pas pour rien -> lol)



On peut aisément enfoncer les couteaux avec le marteau et libérer ainsi le passage.

essai du **marteau** sur des **couteaux** au sol

revenez juste après le 1er **interrupteur** partez vers l'Ouest -> des **couteaux au sol** -> Sud -> **couteaux au sol**  
-> continuez -> **couteaux au sol** -> pièce avec un **coffre** en son milieu -> nous ne pouvons enfoncer les **couteaux au sol** qui l'entoure (et d'autres "ailleurs") ...

manipulez l'**interrupteur** présent -> revenez au 1er **interrupteur** et manipulez le -> retournez dans la pièce du **coffre** -> nous pouvons enfoncer les **couteaux au sol** avec le **marteau** -> nous récupérons, dans le **coffre**, une **carte de la cave** et la **clé de porte (blanche)**

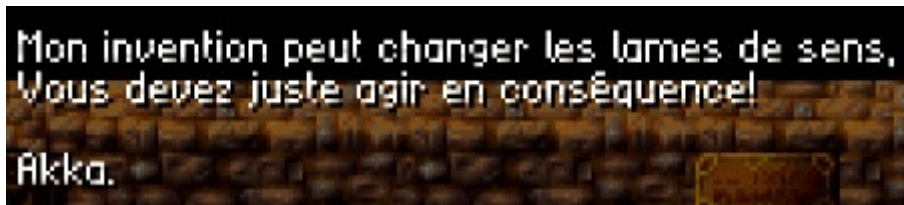
ouvrez la **porte** proche du 1er **interrupteur** avec la **clé de porte (blanche)** -> la **Machinerie** -> consultez les **schémas de connexions** et le **panneau** -> manipulez, dans l'ordre, l'**interrupteur** Nord, l'**interrupteur** central des trois, l'**interrupteur** Nord et enfin l'**interrupteur** Ouest des trois -> on entend un bruit "quelque part" ...

depuis le 1er **interrupteur**, reprendre le chemin qui mène au **coffre** déjà ouvert -> allez au Nord et non au Sud cette fois-ci -> ...

nous sommes au Hall Central (5 **ornements artistiques au sol**) -> un 1er **coffre en métal décoré verrouillé** (ne tentez pas de l'ouvrir pour le moment) -> remontez vers le Nord puis à l'Est -> **clé de coffre (grise)** dans le 2nd **coffre en métal décoré** ouvre le 1er **coffre en métal décoré verrouillé** du Hall Central -> **clé de porte (jaune)**  
passage à **Beloveno** (achat de **rations**) puis à **l'île de la Paix**, la magie des fleurs de la déesse est épuisée -> inutile d'y revenir

le couloir au Sud Est du Hall Central nous mène devant une **porte** verrouillée -> pièce avec une **enclume** et un **panneau**





j'ai essayé avec une hache "basique" -> message "rien ne semble avoir changé" (à voir ultérieurement)

depuis le Hall Central, repartez vers le Nord puis à l'Ouest cette fois ci -> nous atteignons une petite salle avec un brasero et des leviers sur pied (si l'on marche sur certains d'entre eux, la plaque de pression du coin Nord Ouest disparaît) -> éteignez le brasero avec le seau d'eau -> suivre le chemin (allumez une torche pour mieux voir) tracé par les leviers sur pied encore allumés jusqu'à la plaque de pression -> ...



un coffre en métal décoré apparaît, il contient de la joaillerie

depuis cette petite salle continuez par l'Ouest puis à l'Est dès que possible -> une porte s'ouvre avec la clé de porte (jaune) -> nous arrivons dans une pièce avec un panneau indiquant '8:00 11:00' -> manipulez l'interrupteur uniquement présent lors de cette plage horaire -> ....

revenir sur vos pas, soit à l'Ouest, puis allez vers le Nord -> direction Sud à la bifurcation -> une pièce avec une table en bois -> manipulez l'interrupteur -> revenez en arrière vers le Nord (nous passons devant la bifurcation) -> une porte ouverte au Nord (si l'on continue vers l'Est -> couloir de la pièce avec la plage horaire)

-> ...



nous découvrons une **entrée de Mine**

**niveau 2 (3D) #1**

escalier vers ...

**niveau 3 (3D)**

un tunnel ... présence de monstres de type **Démons 3**



le cheminement pour trouver Kossoto

3 **tonneaux** au Nord Ouest / un "**champ magique de soins**" au milieu de cette grande salle & 1 **coffre**

Depuis longtemps déjà, nous essayons de comprendre le rituel pour ne pas tous être à la merci des Prêtres des Montagnes. Nous sommes déjà assez avancés, mais il nous manque cependant la formule magique essentielle. Nous ne pouvons plus nous montrer dans la Guilde des Mineurs, parce que nous avons déjà essayé de les espionner pendant leur rituel. Malheureusement en vain. Ils nous ont surpris plusieurs fois.

Si vous parvenez à obtenir la formule magique et si vous me la donnez, je vous transmettrais le savoir, je le jure sur l'honneur."

ce que nous devons faire ...

revenir en surface et allez à la **Guilde des Mineurs** -> l'entrée de la **Mine** est toujours au Nord -> il faudra éviter deux *mineurs* (**ne pas tenir compte du message indiquant que l'on a trouvé la formule secrète de la cérémonie si Tom se fait "éjecter"**) -> aux moments opportuns, cachez vous dans la 1ère niche à l'Est, puis dans la 2nde à l'Ouest et enfin la 3ème à l'Est -> attendre -> ...

"Bon, j'ai bien regardé partout si quelqu'un m'avait suivi. Je suis certain que nous sommes seuls à présent, et que nous pouvons commencer la cérémonie."

'Umajo Danu' est la formule secrète que Tom entendra



retour à la la Voute d'essais

### niveau 3 (3D) #2

dictez la formule secrète de la cérémonie à Kossotto

Tom se dit prêt et rejoint Kossotto. Celui-ci lui remet un parchemin et lui donne ensuite une explication détaillée. Tous les autres écoutent attentivement, mais à part Tom, personne ne semble comprendre.

Après quelque temps, Kossotto a fini et Tom donne aussi l'impression d'être complètement fini. En tout cas, un autre ingrédient important pour la création de la graine a été trouvé!

la 1ère étape de l'ultime mission est achevée - nous possédons **savoir magie métal** !

il vaut mieux ne pas explorer plus avant ce niveau 2 pour l'instant -> des monstres niveau 3 -> j'ai pris la fuite -> **reste 2**  
**portes ouvertes**

### niveau 2 (3D) #2

accès par l'**escalier montant** au Sud Ouest du **niveau 3** -> **escalier montant** vers ...

### niveau 4 (3D)

un **trou** vers -> **attention** : on ne pourra pas remonter par là

### niveau 2 (3D) #3

pièce suivante -> 1 **coffre** sur une table contient notamment une **baguette de cristal** / dans le mur Nord Ouest, un bouton génère un trou vers le **niveau 2** (Nord) -> ne pas l'utiliser pour l'instant / 4 flammes de couleurs différentes / la **porte** au Nord -> ...

Aucun verrou, aucun mécanisme, aucun interrupteur en vue. La porte ne s'ouvre probablement que par un système. Les couleurs des flammes se reflètent différemment dans la porte. On distingue bien les tons rouges et verts, alors que les tons bleus ne se voient pas du tout. La porte est peut-être sensible à la lumière.

pour rendre toutes les **flammes** de couleur bleu -> utilisez sur elles la **baguette de cristal** -> la **porte** s'ouvre ...

vers l'Est -> manipulez les 2 **interrupteurs** dans la salle - 1 **porte** fermée -> revenir vers l'Ouest -> 1 **porte** Sud Est / fouillez les 2 **tas de débris** -> revenir vers l'Est -> manipulez l'**interrupteur** dans le couloir Nord -> un dialogue nous incite à ...



la pièce avec le **coffre** sur la table -> on remarque que l'on ne peut pas accéder au trou du Sud et qu'une porte y est ouverte -> dans le mur Nord Ouest, un **bouton** génère un **trou** vers le **niveau 2 (Nord)** -> ok nous pouvons l'utiliser maintenant -> revenir, par le **niveau 3** puis le **niveau 2 (Ouest)** et enfin le **niveau 4** au ...

#### niveau 2 (3D) #4



nous sommes ici ...

allez au Nord Est -> manipulez l'**interrupteur** -> revenir à la pièce avec le **coffre** sur la table par la 1ère **porte** rencontrée (celle qui s'ouvre quand on traverse les "lucioles" rougeâtre) -> une **porte** ouverte est apparue près du **trou** par lequel nous venons d'arriver -> repasser une seconde fois par le **trou (du bouton)** -> **niveau 3** -> **niveau 2 (Ouest)** -> **niveau 4** -> ...

#### niveau 2 (3D) #5

sur le dernier **pan de mur** Sud Est est indiqué 'Reculer' -> exécutez vous dans le sens Nord Sud -> passage vers l'Est -> la **porte** indiquée fermée est ouverte - 1 **coffre** -> continuez vers le Nord Est (n'oubliez pas de fouiller le tas de débris) -> manipulez l'**interrupteur** -> revenir par les portes qui s'ouvrent grâce aux "lucioles" rougeâtre -> repasser une troisième fois par le **trou (du bouton)** -> **niveau 3** -> **niveau 2 (Ouest)** -> **niveau 4** -> emprunter la **porte** Ouest -> ...



nous en sommes là

une dalle bleue -> à chaque fois que l'on marche dessus -> des monstres niveau 3 de tous types)



la 1ère fois -> 16 animaux 3 - j'ai fait 2 combats

un coffre au Sud contient notamment la pierre des visions





à l'Ouest, il y a un **faux mur** qui permet de rejoindre un "espace" avec un **tas de débris** -> une **baguette serpent** (bouclier pour jeteur de sort)

on repart par la **porte Est** et une quatrième, et dernière fois, par le **trou (du bouton)** -> **niveau 3** -> **niveau 2** -> **niveau 1** -> **Umajo Kenta**

passage au **Centre des Druides de Gratogel** pour faire identifier les différents **objets magiques** récemment découverts

"Ce n'est pas possible. Donc Mykonou aurait raison avec ses vieilles histoires. Je n'en reviens pas. Mais si c'est vraiment la pierre, qu'elle paraît être, alors insérez-la dans le grand ornement du hall d'accueil. Mykonou a dit, qu'elle développe seulement ainsi son pouvoir. Le mieux serait que vous l'essayiez..."

à la **Guilde des Polisseurs de Diamants d'Umajo Kenta**, présentez la **pierre des visions** à **Coskon**

faites ce qu'il dit -> la **gemme gigantesque** se comporte comme un guérisseur

je commerce à **Umajo kenta** -> je dispose de 2 335 Po

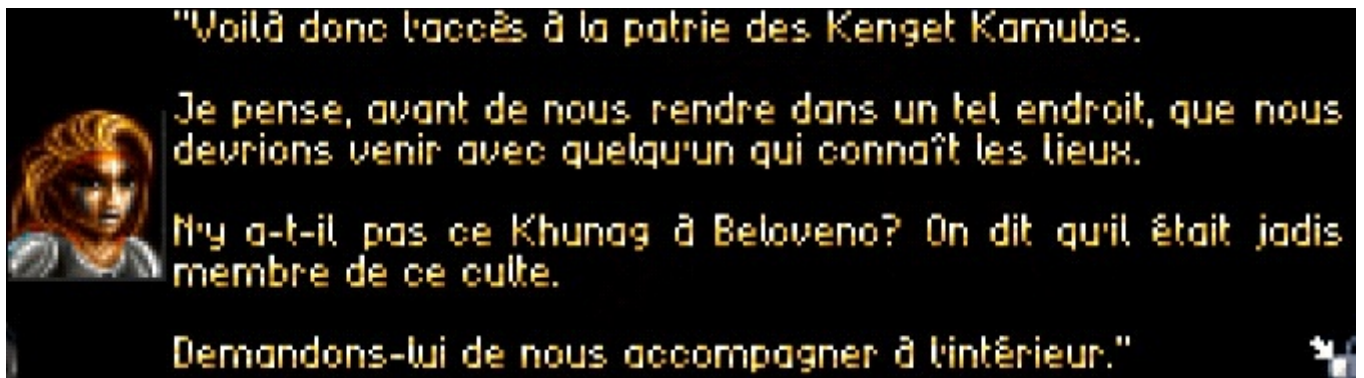
utilisez la **Grotte de la Déesse** -> ...

**Niveau 29**

**Maini** (Nord) - les Kenget Kamulos - le culte des tueurs

depuis la **Grotte de la Déesse**, allez vers l'Est -> 3 **buissons** de **graines de Triifala** -> **Khamulon**, la patrie des Kenget Kamulos, est gardé -> ...





arf ...

à **Beloveno (Maini Sud)** -> habitation centrale -> je me sépare (temporairement) de *Siobhan* pour "embaucher" *Khunag*

n.b. : *Driir* est incontournable - *Harriet* ne peut s'en aller - pour *Sira* et *Mellthas*, si l'un des deux s'en va, l'autre l'accompagne ...

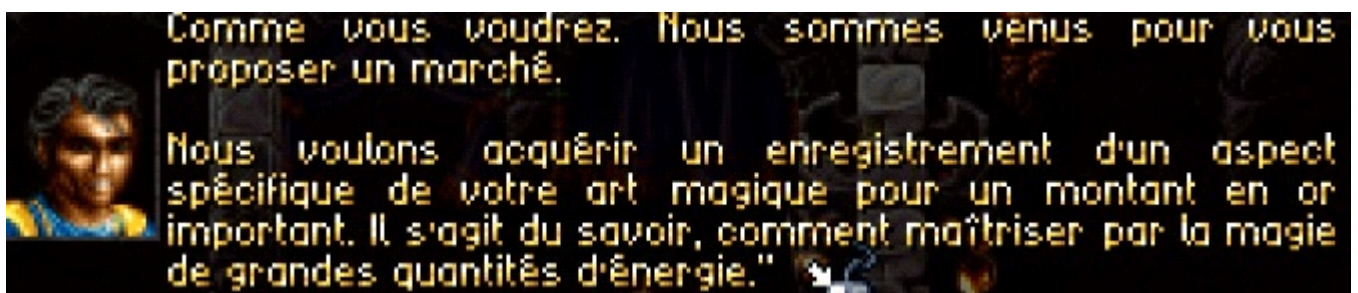
je prend tout ce que peu utiliser *Khunag* dans l'inventaire de *Siobhan* et lui achète un lanceur et des carreaux chez l'Armurier

séances d'entraînements au combat pour *Khunag* à **Jirinaar (Nakiridaani)** -> tout comme pour les autres personnages, il ne peut utiliser tous ses PE -> je profite d'être là pour commercer

retour à **Maini Nord** ...

**Attention** -> soyez prêt, on ne pourra pas sortir de là pendant un long moment -> allégez vous -> en sus de torches et d'une dizaine de rations par personnage (on en trouvera beaucoup) , assurez vous d'avoir (si vous avez *Sira* dans votre groupe) au minimum 150 graines de Triifala, des passes partout (refaire le tour des Bazars pour voir s'il y en a à la vente) et des potion anti \*\*\*\* selon la composition de votre groupe

**Khamulon (2D)**



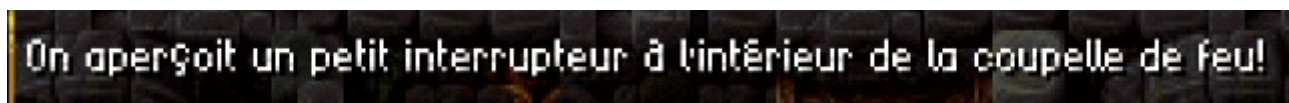
après avoir explicité notre requête, nous sommes envoyés dans ...

**le quartier des hôtes**

*Khunag* pense qu'ils nous donneront jamais ce savoir même contre un gros paiement ... un traquenard ?

il va nous aider en identifiant les lieux

allez dans le couloir juste au Sud puis à l'Ouest -> Cellules des Novices -> remontez vers le Nord -> pièce tout à l'Est -> nous détectons un **objet** dans l'**armoire** (**sans pouvoir le prendre**) -> attendre le départ du *novice* -> prendre l'**amulette du voleur** -> ...



manipulez cet **interrupteur** (**brasero juste à côté de l'armoire**) -> il ouvre un ...

### passage secret

1 **coffre** à l'Ouest / Est -> nous nous faisons surprendre -> nous avons le choix de combattre ou nous rendre (**nos assaillants ne cessant d'affluer, il faudra se rendre tôt ou tard -> j'ai fait 6 combats en ramassant principalement les lanceurs et les carreaux**)

après avoir capitulé et s'être fait soulager d'environ 815 **Po** (**aie ... là, ça picote !**), nous sommes emmenés dans le secteur de ...

*Tom* -> Niveau 30 -> 3 Attaques par tour

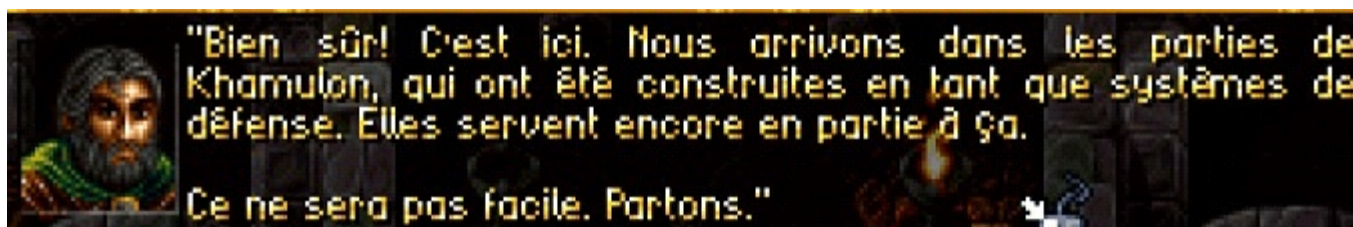
### la prison

*Khunag* ouvre la **porte** de notre geôle -> empruntez le couloir vers l'Est jusqu'au bout -> Nord -> plusieurs combats contre des adversaires esseulés -> **clé de geôle** dans le **coffre** ouvre la **porte** au Sud -> ...

*Harriet* -> Niveau 24 -> 2 Attaques par tour

parages Ouest et Est -> Ouest -> r.a.s. -> Est -> environ 150 **rations** dans le **coffre** au Sud - des **potions** dans le **coffre** au Sud Est - l'**Oeil de Kamulos** (**épée à 2 mains magnifique**) et 2 **baguettes de lumière** dans le **coffre** situé au Nord Est

depuis la **porte** qui était verrouillée -> plein Sud -> Ouest -> Nord -> ...



### le système de défense (3D)

niveau 1

Est -> marchez sur la dalle Nord puis allez rapidement sur celle à l'Est -> la flamme ouvrira la porte Est / marchez sur les 6 dalles rouge en évitant les boules de feu -> la porte Est s'ouvre / progressez jusqu'à arriver aux 2 "escaliers" situés au Nord Ouest -> empruntez celui à l'Ouest -> ...

## niveau 2

section Sud Ouest -> manipulez les boutons cachés derrière les drapeaux au fond de chaque couloir latéral -> la porte Sud s'ouvre -> 2 coffres verrouillés -> retourner au niveau 1 et empruntez de suite la porte Est -> ...

section Nord Ouest -> 2 coffres verrouillés

section Centrale -> observez cette grande salle -> des grilles bloquent l'accès à des structures colorées dans trois couloirs -> pour chacun des trois "blocs" : il y a un bouton à l'extérieur, des flammes colorées à l'intérieur et une plaque devant -> chaque bouton lève la grille correspondante au couloir de la structure de même couleur que les flammes du "bloc" en question -> nous découvrirons, en essayant d'échapper aux flammes, qu'une structure "tue" une flamme de même couleur -> ...

exemple avec le "bloc" aux flammes bleue : manipulez le bouton extérieur au "bloc" avec des flammes bleue -> marchez sur la plaque située devant ce dernier -> faire en sorte que ...



les flammes bleue sont annihilées par la structure bleue du couloir Est !

pour chaque "bloc", manipulez les interrupteurs de façon qu'ils soient tous en position haute -> la porte Est s'ouvre -> ...

section Est Sud -> dans le mini labyrinthe -> attendez sur la plaque de pression que la grille se lève -> fouillez les tas de débris -> casque main de Lugh (+ 20 protection) - porteur de gel (hache)

*Sira -> Niveau 32 -> 4 Attaques par Tour*

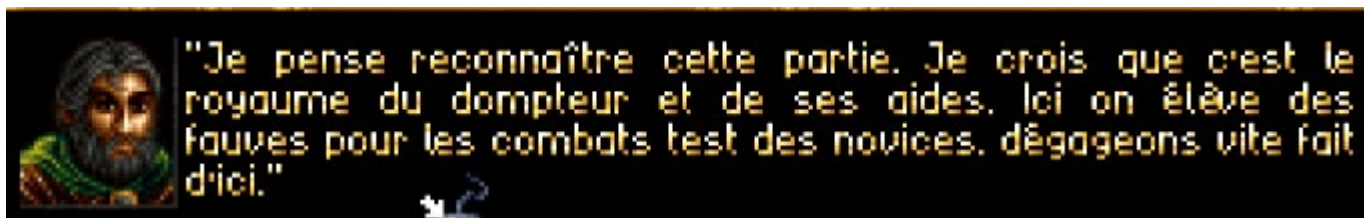
section Est Nord -> 1 coffre dans le "bloc" Nord



section Est Sud -> déclenchez les boules de feu -> écartez vous légèrement en reculant -> attendez qu'elles passent devant vous -> filez jusqu'à la **porte** de sortie -> ...

### niveau 3

attendez sur la **plaque de pression** que la 1ère porte s'ouvre -> ...



...

la plupart des **portes** ne sont pas fermées -> 1 **coffre** au Nord Ouest contient des **potions** - *le dompteur* est au Nord Est -> **clé du dompteur** sur son **cadavre** - 2 **tas de détrit**us au Sud Ouest - 1 **coffre** verrouillé au Centre Est Nord contient **anneau de glace** - **mis a part des organes sur les cadavres de certains monstres, il n'y a rien d'autre a collecter** -> la porte Est s'ouvre avec la **clé du dompteur** -> escaliers vers ...

### niveau 4

3 boules de feu -> avancez puis reculez le plus vite possible pour observer par où l'on peut passer -> a vous de jouer !

grande salle avec du magma au sol -> 2 **boutons** dans chacune des deux pièces à l'Est (**1 groupe de démons 2 dans chacune d'elles**) -> allez dans la pièce Sud Est et attendre que le passage se libère (**attention à la boule de feu**) -> marcher sur la **dalle bleue** supprime un 1er **piège** dans le couloir Est -> allez dans la pièce Nord Ouest et attendre que le passage se libère (**attention à la boule de feu**) -> marcher sur la **dalle bleue** supprime un 2nd **piège** dans le couloir Est -> allez dans la pièce Nord Est et attendre que le passage se libère (**attention à la boule de feu**) -> marcher sur la **dalle bleue** supprime un 3rd **piège** dans le couloir Est -> allez dans la pièce Sud Ouest et attendre que le passage se libère (**attention à la boule de feu**) -> marcher sur la **dalle bleue** supprime un 4ème et dernier **piège** dans le couloir Est -> empruntez cette voie libérée de tous dangers -> explorez le Nord Est et le Sud Est de ce **niveau 4** -> ...

2 **escaliers** sont indiqués sur notre carte (**cf. prochaine image**)

prenons celle au Sud (Est) -> une flamme orangée nous piste -> "emmenez la" dans le recoin tout au Nord Est - de là, évitez la et revenez vite dans la salle où elle a pris forme -> cela nous laisse un peu de temps pour distinguer un **bouton** dans le coin Nord Ouest -> ...



manipulez le -> il ouvre une **porte** pour accéder à l'**escalier** -> ...

#### niveau 5a

attendez sur la 1ère **plaque de pression** devant la 1ère flamme verte -> elle se dissipe -> déclenchez la 2nde **plaque de pression** devant la 2nde flamme verte -> écartez vous juste le temps que la boule de feu traverse  
-> attendez sur la 2nde **plaque de pression** devant la 2nde flamme verte -> elle se dissipe -> manipulez  
l'**interrupteur** au fond -> **je ne sais ce que cela fait ?**

revenez au **niveau 4** -> **attention, la flamme orangée est toujours là ...** -> rejoignez l'escalier Nord -> ...

#### niveau 5b

un "groupe de flammes vertes" à éviter dans la 1ère salle / manipulez l'**interrupteur** au Sud Ouest (**au fond, derrière le drapeau**) -> **je ne sais ce que cela fait ?** / Sud Est -> un **coffre** -> **note kenget** -> à consulter <[:o))

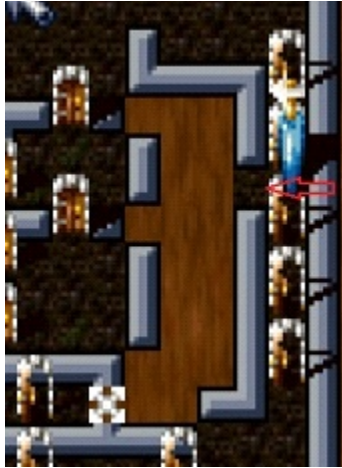
revenez au ...

#### niveau 4

manifestement, j'ai raté quelque chose -> aucune autre sortie possible sur la carte en cours -> idem sur celles des **niveaux 5a et 5b**

je profite de ce "temps mort" pour prendre toutes les **rations** stockées dans le coffre de **la prison de Khamulon**

j'ai lancé le sort 'carte magique' (*Harriet*) deux fois sans que quoique ce soit de nouveau figure sur la carte -> Il reste un secteur "suspect" -> ...



effectivement, au Nord Est, un bouton fait pivoter le mur sur lequel il était posé

escaliers vers ..

**niveau 5c**

2 interrupteurs bloqués - escaliers vers ...

**niveau 6**

allez à l'Est -> approchez vous légèrement de la flamme orangée -> elle dessine un chemin

Sud -> la 1ère fois, je me suis trompé en essayant de parcourir le même chemin -> un trou -> **niveau 7** -> des monstres - repartir par le Nord Est -> **niveau 6** - empruntez le même chemin que celui dessiné par la flamme orangée -> Sud Ouest -> marchez sur la structure au sol

*Khunag -> Niveau 18 -> 2 Attaques par Tour*

Sud Est -> manipulez le bouton au Nord derrière le drapeau -> Sud Ouest -> attendez sur la structure au sol -> la grille adjacente se lève -> ...

Centre -> 1 coffre verrouillé contient morsure de feu (dague) -> le couloir avec les boules de feu -> les plaques de pression Nord et Sud "pilotent" le brasero positionné initialement près de la plaque de pression Nord ...





lorsqu'une des boules de feu le touche, elle est dissipée

une fois le couloir devenu sans danger -> "éteignez" les 2 **plaques de pression** centrale en stationnant dessus -> la grille au Nord se lève -> Ouest -> Sud -> **trou** vers ...

### niveau 8

nous pouvons remonter vers le **niveau 6** à l'aide d'une **corde** / rien de bien compliqué pour ce **niveau 8** -> combats nombreux -> quelques **tas de débris**

1 **porte** verrouillée au Nord Ouest - 2 **portes** verrouillées au Centre - 1 **tas de débris** au Nord Est (au Sud de ce point -> beaucoup de monstres, j'explore "un peu" cette immense salle et fais 1/2 tour -> je vais manquer de flèches et je n'ai plus qu'une trentaine de **graines de Triifala**) - 1 **porte** verrouillée à l'Ouest - 2 **coffres** verrouillés vers le Sud Ouest (l'un des deux contient un **casque pierre noir**)

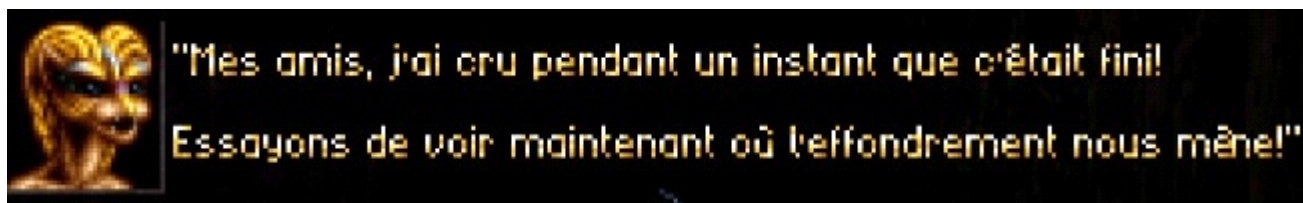


Sud Ouest -> Sud Est -> Nord -> Ouest -> Nord -> Est -> labyrinthe -> Nord -> ...

dans ce couloir -> la **porte** centrale donne sur l'immense salle mentionnée en commentaire ci dessus - la **porte** Ouest est verrouillée

**porte** Est -> **attention : on ne pourra plus revenir en arrière** -> une 2nde **porte** se referme derrière nous -> allez au fond -> reculez au moment ou la flamme orangée apparaît -> elle génère un **trou** sur son passage ->

...

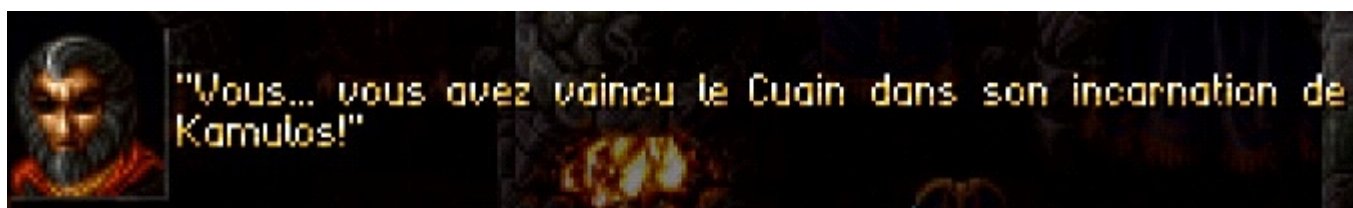


### la Partie Intérieure (2D)

**Khunag** va nous orienter dans nos déplacements - nous sommes proche du but annonce t'il !

**porte** Nord Ouest -> Ouest -> Nord -> 3 **portes** -> ...

après discussions, nous apprendrons que **Khunag** nous a utilisé pour assouvir sa vengeance envers **Cuain** - pour cette raison, et d'autres, ce dernier nous affronte -> ...



la 2nde étape de l'ultime mission est achevée - nous possédons le **grand savoir** !

nous sommes escortés jusqu'à une sortie secrète (**impossible d'y revenir**) -> nous avons le choix de nous séparer de **Khunag** -> **je le conserve quelques temps en me servant de lui (chacun son tour) comme porteur** - la **grotte de la déesse** est juste à l'Ouest

### Niveau 33

début une longue session de phases de commerce (avec gestion du poids) et d'entraînements

commerce à **Umajo Kenta** - dépôt de **Po** et de **raions** au coffre du **Clan du Vent du Sud** à **Nakiridaani**

commerce à **Umajo Kenta** - dépôt de **Po** au coffre du **Clan du Vent du Sud** à **Nakiridaani**

identification d'objets **magiques** au **Centre des Druides (Gratogel)** - commerce à **Umajo Kenta**

entraînements aux Coups Critiques à **Kounos** -> 3 pour **Tom** et 1 pour **Driir** + X Attaques à Distances pour tous (sauf **Khunag**)



waouh ... 950 Po l'unité !

à **Maini** -> je me sépare de *Khunag*, en lui (re)prennant tout ce qu'il possède, et récupère *Siobhan*

commerce à **Umajo Kenta** - entraînements aux Coups Critiques à **Kounos** -> 3 pour *Tom* - 2 pour *Driir* - 1 pour *Siobhan*

commerce à **Umajo Kenta** - entraînements aux Coups Critiques à **Kounos** -> 1 pour *Tom* - 2 pour *Siobhan*

commerce à **Jirinaar** et **Boleveno** (15 potions violettes - 180 graines de Triifala - 150 rations - 200 flèches) -  
entraînements aux Coups Critiques à **Kounos** -> 1 pour *Tom* - 2 pour *Harriet* - 1 pour *Siobhan*

il me reste 532 Po

**l'Île de la Paix** - lieu secret des **Dji Cantos** appelés aussi les **Illuminés**



la 3ème étape de l'ultime mission est achevée - nous possédons **LA GRAINE**

*Joe* nous donne le **medium sauvegarde** et la **puce de Joe**



mon groupe pour la 4ème et dernière étape



attention : on ne pourra plus revenir en arrière et se reposer -> vérifiez vos stocks de potions (surtout si vous n'emmenez pas Joe)

## le Toronto - sur "Nugget"



....



progresser jusqu'à trouver un tournevis spécial sur une table

la console de communication est dans un recoin au Sud Est de cet espace -> une fois le medium sauvegarde et la puce de Joe introduits, le message se diffuse dans le Toronto -> ... -> des hommes de la sécurité interviennent

Sud -> un second tournevis spécial au sol -> porte au Nord Est demande le code employé lors de notre 1er passage -> 1712

### Services

1er combat contre des technorobots ...

vers l'Est -> barrière laser sans boîte à fusibles - des technorobots -> 1/2 tour -> allez côté Ouest où se trouve une

barrière laser -> ...



utilisez le tournevis spécial sur cette boîte à fusibles -> sabotez la ...

progressiez jusqu'à une salle avec deux barrières laser -> absence de boîte à fusibles -> marchez sur la plaque de pression bleue au Nord Est et débrouillez vous pour que le technorobot qui déboule "se fracasse" sur la barrière laser-> l'accès vers l'Est est désormais possible -> ... -> une boîte à fusibles tout au bout -> sabotez la, elle efface la barrière laser à l'Est de l'échelle par laquelle nous sommes arrivés -> c'est par là que nous poursuivons notre progression -> ... -> une grande salle ->

combattez les technorobots -> une boîte à fusibles à l'Est (au milieu) a saboter - une boîte à fusibles endommagée près de la porte Sud qui nécessite de disposer de Joe pour la réparer selon ce que j'ai lu a postériori) -> pièce Sud Est -> une boîte à fusibles au Nord Ouest a saboter -> bouton sur le plexiglas -> une grosse dizaine de groupes de technorobots ...



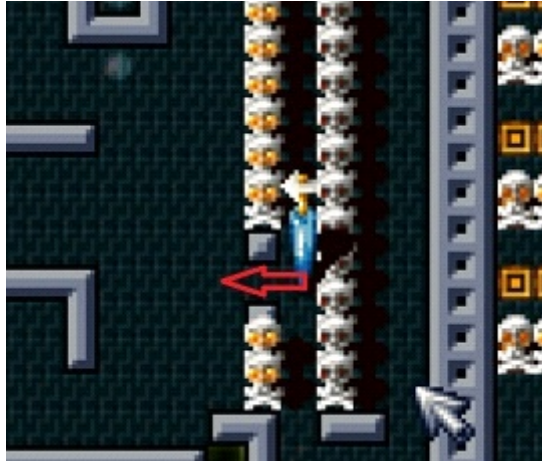
tactique simple et efficace -> une ligne de 6 - des potions - sorts 'Avalanche' ou 'Eclat de glace' selon situation

progressiez vers le Nord -> franchissez les barrières laser intermittentes-> continuez -> franchissez les barrières laser intermittentes -> nous tombons sur Ned, la forme humanoïde de l'IA du Toronto -> "il" nous

attaque ... -> progressez -> ...

Nord Est -> des **plaques de pression colorées** au sol et 4 **interrupteurs** -> **par précaution, ne rien faire pour le moment**

vers l'Ouest -> deux barrières laser -> allez tout au Sud puis à l'Ouest pour pouvoir les longer en direction du Nord (**nous sommes entre les deux barrières laser**) -> une **boîte à fusibles** -> sabotez la -> ...



un faisceau laser est devenu inopérant "ici"



nous observons, sur des murs, ce qui semble être deux séquences (**répétées chacune une fois**) de couleurs sur des voyants lumineux

revenez au Nord Est -> manipulez l'**interrupteur** Est -> la pièce au Sud Ouest devient accessible -> ...



arf ... une nouvelle séquence de couleurs !

nous observons qu'il y des voyants allumés et d'autres non -> c'est ce que nous devons reproduire avec les **plaques de pression colorées**

n.b. : j'ai mis les séquences (**images ci dessus**) dans l'ordre soit du Nord vers Sud -> la 4ème ligne étant celle



que nous devons deviner -> toutes allumées

pour valider votre raisonnement -> manipulez l'**interrupteur** Est (un autre si vous souhaitez "reseter") -> l'accès au Sud est maintenant possible

des groupes d'androïds montent la garde -> il faudra les affronter et récupérer **carte code rouge** sur l'un d'eux

là, ce fut vraiment tendu -> j'ai fini avec 3 personnages sous état d'inconscience -> il me reste très peu de **potions de soin** -> c'est chaud !

## Niveau 38

utilisez **carte code rouge** sur le **lecteur de carte** de la **porte** Sud -> Sud -> ...

la salle du **Noyau**

le *colonel Priver* est là avec 15 *hommes de la sécurité* -> persuadez le (ou pas) de renoncer -> l'ordre de réponse pour qu'il revienne à la raison est 1 2 2 1 2 1

"devant" le **Noyau** du réacteur se trouve le dernier obstacle -> l'IA du **Toronto**

j'ai essayé une 1ère fois de combattre l'IA et me suis arrêté, faute de **potions** redonnant des PS, à 3 684 / 4 500 Pv -> 'collier d'épines' l'immobilise ad vitam eternam - elle est immunisée aux armes à distances - 'foudre' des **poignards du soleil** fait 16 points de dégâts (*Sira*) et 'petite boule de feu' 1 seul (*Mellthas*)

2nde fois -> **sans l'immobiliser** -> elle est immunisée aux armes de combat rapproché -> rapidement, *Tom* intervient ("l'IA est indestructible") et, sous l'injonction de *Driir*, jette **LA GRAINE** dans le **noyau** du réacteur  
-> ...

cinématiques de FIN



l'IA est détruite - **le Toronto** 'renaît' sous une autre forme - une nouvelle vie s'offre aux Terriens rescapés

### ----- le Bilan -----

Durée estimée de la partie avec rédaction du document -> 107 h 00

le scénario est assez basique finalement, toutefois, le jeu nous y entraîne doucement et on se laisse surprendre !

l'univers de "Nugget" (**Albion**) et son histoire sont assez bien développés ainsi que les compagnons (antécédents - interactions)

certaines "énigmes" liées aux cheminements pour progresser ne sont pas évidentes à résoudre

des niveaux de difficultés auraient été les bienvenus -> il est un peu dommage de devoir "leveller"/"farmer" pour pouvoir progresser sereinement en 1ère partie

je ne sais si cela vient des configurations matérielles actuelles mais le défilement du temps est totalement loufoque ("grosso modo" -> 1 heure jeu = 1 minute réelle) -> le groupe est régulièrement fatigué -> énormément de phase de repos (hors fatigue ou zone dangereuse, la plupart du temps, nous ne pouvons pas camper -> pourquoi ?) -> en conséquence, le stock de **rations** est vite "entamé" ainsi que celui des **torches** (le seul avantage -> circuit des **fleurs de la déesse** et l'entraîneur de **Kounos**)

sur l'unique grille de combat, nous ne pouvons pas dépasser la seconde ligne ("on" a peur de quoi ?) -> c'est absurde et pénalisant

certain aspects du gameplay aurait put (ou dut) être optimisés -> cela aurait été simple qu'au passage du pointeur de la souris, les dénominations des **éléments du décor** et le nom des *Pnjs* apparaissent en bas à droite -> remplacer "<bouton droit> -> menu -> choix de l'action par <bouton gauche>" par tout simplement "<bouton droit>" (sous entendu -> je le prend pour un **objet**, je lui parle pour un *tiers* ou je l'ouvre pour une **porte** ou un **contenant**) - on aurait put aussi désigner le chef de groupe par un double <click gauche> etc.

un gain de temps indéniable aurait été de disposer de deux configurations accessibles très rapidement en combat (1 rapprochée - 1 distance comme dans DAO) et, accessoirement, pouvoir tout prendre d'un coup sur les **cadavres**

ceci étant dit -> **Albion**, au regard de son viel âge, est un très bon jeu !