

BLACKGUARDS I

Janvier 2014 - dev. Daedalic Entertainment

SPECIAL EDITION

achetée 1.19 euros sur la plateforme GOG

contenu additionnel : **UNTOLD LEGEND - Mars 2014**

acheté 0.99 euros sur la plateforme GOG <- hors solde ... - il s'insère dans le jeu de base et débute au 3ème chapitre

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Objets / Interaction / mise en garde - astuce - bug

Tiers / Compagnon / donneur de quête secondaire / Instructeur domaine des formations


Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé

***** TECHNIQUE *****

le Manuel EN est disponible la page de téléchargement du jeu

<Impr écr> ne fonctionne pas / <Windows> fonctionne

le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne

↑  > Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > Local > Daedalic Entertainment GmbH > Blackguards >
le répertoire des sauvegardes

***** DESCRIPTION - CONSEILS *****

l'univers du jeu et ses règles sont celles du jeu de rôle l'œil Noir (The Dark Eye ou Das Schwarze Auge)

veuillez noter qu'elles sont légèrement différentes de celles des Drakensang

votre aventure se déroulera dans le Sud sauvage d'Aventurie

3 modes de difficulté -> menu "options"

vous aurez le choix de votre sexe

mode normal -> sélectionnez un personnage prédéfini -> Guerrier, Mage ou Chasseur

mode expert -> créez votre personnage avec 10 000 Points d'Aventure à répartir <- 9 500 si c'est un joueur de sorts

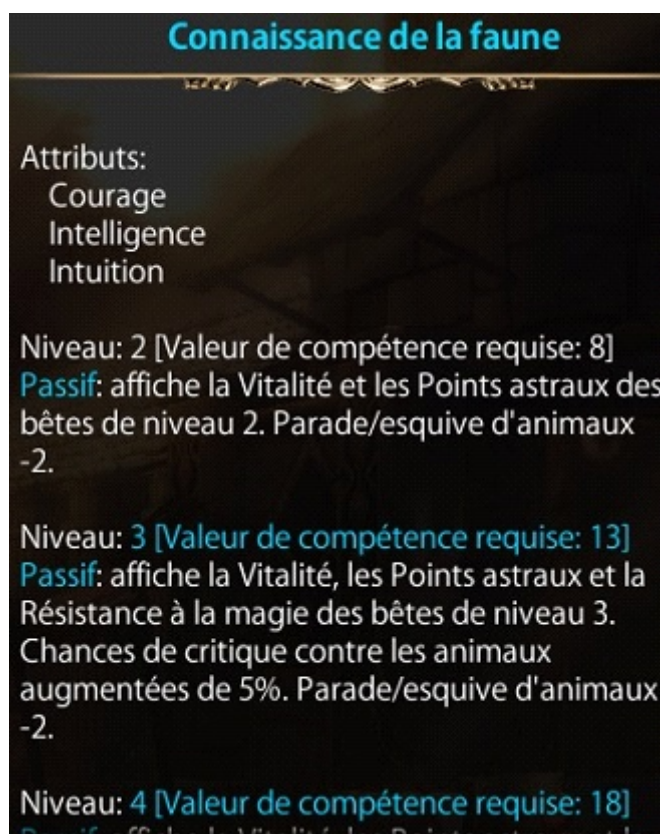
les combats sont au tour par tour

si vous ne connaissez pas le jeu de rôle l'œil Noir ou que vous n'avez jamais joué à un jeu appliquant de telles règles (**Drakensang 1 ou 2 par ex.**), suivez avec beaucoup d'attention le didacticiel -> chaque personnage se doit de rester spécialisé - ne vous dispersez pas (trop) dans vos attributions de **PA** -> mieux vaut quelques sorts très efficaces qu'une multitude avec des effets basiques -> idem pour les aptitudes, quelles soient martiales ou pas

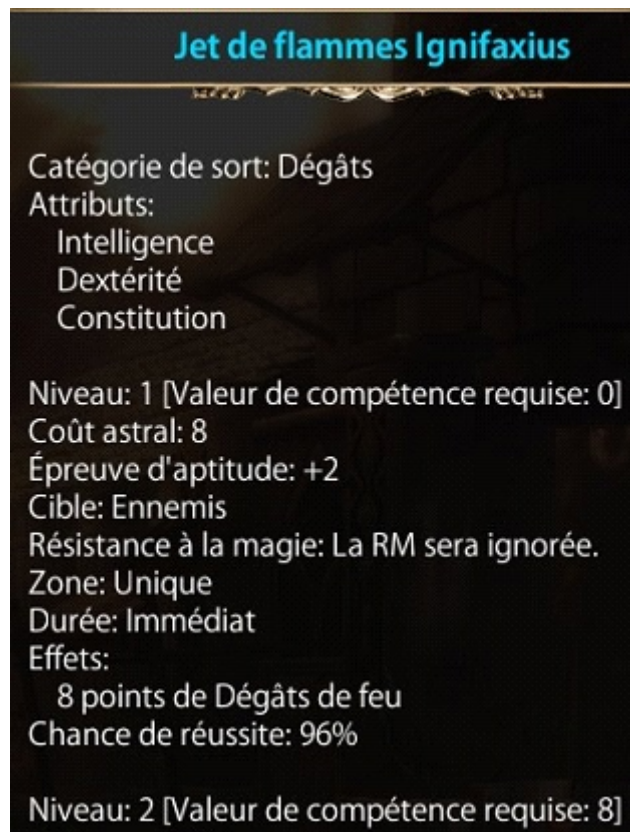
8 attributs impactent 9 valeurs utilisées en combat dont 3 peuvent aussi être augmentées individuellement

des attributs comme le Charisme, la Constitution ou la Force ont d'autres effets -> consultez bien le descriptif de chaque attribut

les 9 aptitudes et les 24 sorts disposent de 4 niveaux : niveau 1 -> 1 à 7 / niveau 2 -> 8 à 12 / niveau 3 -> 13 à 17 / niveau 4 -> 18 et + ?



les effets d'aptitudes s'appuient sur le niveau, le score et 3 attributs



idém pour l'efficacité des sorts

les capacités spéciales actives ou passives sont soumises à des prérequis d'attribut(s) -> les bonus apportés par les **objets équipés** ne sont pas pris en compte



pour chaque aptitude martiale des **armes de corps à corps**, vous pouvez réguler l'attitude du personnage concerné (défensif - équilibré - offensif) -> impacte les valeurs d'attaque et de parade

pour les combattants au corps à corps (**surtout si vous avez développé 'Art de la guerre' jusqu'au niveau 4 -> cf. description**) -> contre plusieurs ennemis, **arme à une main + bouclier** / un contre un, **arme à deux mains** ou 2 **armes** si 'Ambidextrie' a été développée

combattants et chasseurs -> quelques monstres, voir même des **objets**, ayant des immunisations (**ex. zombies et golems sont immunisés aux dégâts perforants**) veillez à disposer d'au moins deux types de dégâts différents - un monstre peut aussi être immunisé au poison

je n'ai pas trouvé quel était le **score de Force optimal pour chaque type d'armes** -> c.a.d. qu'au delà, ça ne change plus rien

les **armes de jets** (dague de jet, hache de jet javelot et "grenades") et les **flasques** (poisons ou potions) se portent

à la **ceinture** - ils sont perdues après utilisation - une **ceinture** a un nombre définie d'emplacement (**max . 4**)

il existe 2 notions d'encombrement -> le poids (**objets** dans l'inventaire commun + les **objets** équipés) et la gêne liée aux équipements d'armures lourdes portés individuellement -> les malus de cette dernière se régulent via les capacités spéciales 'Habitudes d'armure 1, 2 et 3'

pour que les bonus inhérents à ceux ci s'appliquent, faites en sorte que chaque membre du groupe soit équipé d'un **set d'armure** -> évitez les **équipements d'armures métalliques** pour les jeteurs de sorts sinon, ils seront pénalisés

- dès que possible, achetez des **ceintures usées**

si vous ne le connaissez pas déjà, apprenez le sort de soins des poisons (**clarum purum**) à **Mikram**

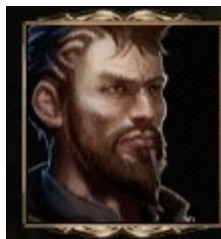
vos **compagnons** vous seront imposés - ce sont des personnages a part entière qui interviendront dans les conversations et vous conseilleront

au fil de l'aventure, vous aurez a prendre de nombreuses décisions !

à chaque début de combat, le positionnement de chaque membre du groupe est défini par le jeu ... pouvoir, a minima, détecter les **pièges** est très important - aptitude 'Perception' -> les désamorcer ou les poser c'est selon votre RP - aptitude 'Pièges'

***** **LA PARTIE** *****

difficulté -> Normale



Konrad

Attributs		Valeurs globales	
Courage	12	Vitalité	41
Intelligence	8	Attaque	8
Intuition	12	Parade	10
Charisme	8	Esquive	9
Dextérité	13	Combat à distance	7
Agilité	13	Initiative	8
Constitution	14	Résistance à la magie	4
Force	14	Énergie astrale	0
		Vitesse	8

statistiques d'arrivée à **Neetha** ...





capacités spéciales -> Coup puissant - Combat au bouclier 1 - Esquive 1 - Tir ciblé

RP -> lunatique ...

1er Chapitre - la Fuite

"quelque part" dans la région horasienne

vous affrontez un loup qui vient de tuer une *jeune femme*

Une journée peut faire une sacrée différence!
 Hier, j'étais la personne la plus heureuse de Neetha, enfin de retour après des années d'entraînement.
 Aujourd'hui, je suis dans la prison de Neetha, sous le coup d'une accusation pour meurtre. On pense que j'ai tué Elanor, la fille du comte Urias. Une nuit dont je me souviens que très vaguement. Je me souviens d'une bête, d'un loup que j'ai tué. Et de la princesse gisant dans son propre sang. Mais tous ces souvenirs sont flous.

Désormais, tout ce qu'il me reste à faire, c'est attendre la fin. Assassiner la fille d'un comte ne peut aboutir qu'à une chose: une mort infâme au bout d'une corde.

Prison de Neetha

vous êtes torturé par *Muratori* sous les ordres de *Lysander* qui veut que vous lui révéliez "le nom"



Naurim Guerrier nain & *Zurbaran* Mage d'Al'Fan

salle des gardes -> de suite, coupez la **corde** au Nord / les cellules -> ouvrez les **portes**

Maison de compagne du Comte Urias

5 semaines avant le décès de la *princesse Elanor*

Aurélia, la *princesse Elanor* et *Lysander* un fils d'alchimiste - vous êtes oisifs ... j'accepte la proposition de "duel amical" émise par *Lysander*

Neetha

guérisseuse - *forgeron*

Missanti l'aubergiste vous informe que *Lysander* est parti en bateau pour **Mengbilla** et que le *Comte Urias* a disparu

Alricio le marchand

cimetière de Neetha

votre objectif est au Sud ... allez y en dernier et en étant au top forme -> rapidement, déplacez les **plaques** pour boucher les trous par où arrivent les parasites de crypte -> le cercueil de la *princesse Elanor* est vide - vous récupérez la **Pierre d'Elanor** offerte par *Lysander*

en repartant, je décide d'affronter les trois chasseurs de primes du *bailli Lasca*

guérisseuse - instructeur combat à distance - aubergiste

marchand -> récupérer le bâton de Mascaron (ok cf. Forêt de Sickleton)

mendiant -> je lui donne 1 Farthing -> fouiller le champ de bataille -> allez y -> ... -> faites courir le dernier pilleur de tombes pour vous donner le temps d'ouvrir les 4 caisses

Forêt de Sicklethorn

faites venir le troll des bois sur une nappe de gaz <- enflammez la avec un des sorts de feu de Zurbaran ou tapez le avec une torche <- répétez cette stratégie

Wobran #2

décidez de donner (ou pas) le Bâton de mascaron au marchand - la récompense est de 3 ducats -> je lui dis que je l'ai pas trouvé ...

Drôlsash #1

aubergiste - marchand - forgeron

Bal et Cadalman -> j'ai gagné 5 thalers d'argent au jeu en répondant "pair"

lors de la discussion avec eux, Naurim-> chasse au dragon ... -> allez y -> 1er secteur : buissons - trou dans les mares d'eau - vous trouvez une "carte" localisant le ... -> 2nd secteur : la grotte du dragon -> 4 vagues ... pour la dernière, faites en sorte de les combattre un par un au début du couloir Sud -> vous récupérez la hache de guerre de Naurim

Whelwan

aubergiste - marchand

Thenesh

marchand

chez le "cher ami" -> ... -> vous récupérez l'herbe de songe ...

Drôlsash #2

donnez la à Bal et Cadalman -> il vous feront entrer clandestinement dans ...

Drôl

forgeronne - alchimiste - guérisseuse - marchande

aubergiste mentionne *la baronne Belarita* (la "copine" de *Zurbaran*) ainsi que des jeunes gens disparus

Bal et *Cadalman* -> 'jeux de nains' dans leur villa de **la Vallée de Caldrim** <- plus vous ouvriez de coffres, plus ce sera difficile sauf à abandonner ... n'y allez pas de suite -> ok en fin du 1er Chapitre

les jardins suspendus de Drôl

jardinière -> mention des pièges à rats ... - *instructeur combat au corps à corps*

garde du corps -> défiez le ... -> 1er secteur avec les **pièges à rats** -> ... -> 2nd secteur : le *Bailli Lasca* et des chasseurs de primes - présence de **nid de guêpes** - *Zurbaran* est revenu de son rendez vous nocturne avec son bâton de *Zurbaran* -> ... -> je décide de tenter de délivrer la *baronne Belarita* capturée par le *Bailli Lasca* -> ...

la maison de campagne de Belarita

au moins un des membre du groupe doit avoir traverser le 2nd pont en 5 rounds maximum afin que le *bailli Lasca* prenne ses jambes à son cou en abandonnant la *baronne* vivante (ok) sinon, il la tuera <- présence de **pièges** - passez sur les extérieurs du 1er pont et au milieu pour le second - liquidez les chasseurs de primes pour terminer cette escapade !

Mikram

vous vous faites attaquer sur la route ... ce serait des hommes de mains de *Lysander* - une lettre mentionne une elfe emmenée à **Mengbilla**

marchand

Telemache, *instructeur magie* (les voix du pèlerin -> se réalisera en plusieurs étapes) - elle enseigne aussi 'Soins des blessures' > elle vous parle de la maladie qui affecte les jeunes gens - ils ont un trou dans le front et sont apathiques - *Salva*, la soeur de *Niam* est affectée > trouver les 6 autels des déesses

Jolden le guérisseur -> ...

Forêt de Denndrim

allez d'abord au Sud par la **clairière** ... -> *Niam* n'est pas en état de faire quoique ce soit, elle a consommée de l'herbe de songe-> près du **lac**, ramassez les **bolets des bois** - inutile de combattre le troll, évitez le ... -> ramenez les à *Niam* -> ...

retour automatique à **Mikram** -> elle décrit un homme, mêlé à cette histoire de maladie, qui ne peut être que votre tortionnaire de la **prison de Neetha**



Niam, chasseuse mage elfe, rejoint votre groupe

retournez dans la **Forêt de Denndrim** -> l'autel, vous y trouverez un **reliquaire de la déesse Hesinde** (mot "où")
/ **camp gobelins** -> ciblez la shamane gobeline - attention au feu de camp -> décidez de son sort - je l'ai
gracié en échange d'un **ver à bois** (arme de jet de type "grenade agricole")

entre **Mikram** et **Chaleba** -> **Onaris** veut que vous passiez le bonjour à son frère **Salino** de **Chaleba** ... (amour
fraternel)

Maison de campagne de Muratori

j'ai libéré le **gobelin** dans l'entrepôt, il m'a donné **Os** -> clé du plus grand trésor de la principauté de **Suulak** (ok
cf. **la tour de Manolo** - 3ème Chapitre)

tortionnaire Mauriba dit que *Lysander* est à **Mengbilla** - il ne sait pas grand chose et ne connaît pas le "nom"
... je le tue - vous obtenez le **grimoire du sort d'abjuration** (*magica infecta*), **teinte rouge** et le **13ème éloge**
du **Sans-Nom** (livre sur le dieu banni)

Chaleba #1

aubergiste

le marchand **Salino** veut que vous éliminiez son jumeau **Onaris**

mendiant -> je lui donne 1 **thalers d'argent** ...

entre **Mikram** et **Chaleba** -> **Onaris** affirme que c'est son frère, **Salino**, le "mauvais" -> je décide d'enquêter ...

Campement de bandits

ils affirment ne pas avoir été commandités par **Salino** - je les affronte "quand même" ...

entre **Mikram** et **Chaleba** -> je liquide **Onaris** et récupère **pendentif d'Onaris** (preuve de son décès)

Chaleba #2

Salino remet le grimoire du sort choc glacial (convocatio gladium)

si ce n'est déjà fait, repassez par Mikram ...

Morbal

avant d'y arriver, vous devrez sauver la commandante de **Morbal** ... prise a partie par des hommes lézards

vous ne pourrez pas quitter **Morbal** de suite, gardez de la monnaie pour les soins

place du marché -> guérisseur - la commandante de **Morbal** vous donne 90 ducats pour vous équiper

petite rue -> marchande - forgeron <- je lui achète un arc droit pour Niam

place du marché -> le bailli Lasca est arrivé ... parlez lui -> la commandante de **Morbal** -> aidez les villageois a s'enfuir durant deux assauts distincts d'hommes lézards (sur le second lieux, embrasez les buissons au centre)

la commandante de **Morbal** -> ...

portes de la ville -> détruisez rapidement le cristal - il soigne les hommes lézards - ne restez pas près des pierres sur les paillotes ...

petite rue -> égouts -> les abords du lac -> idem pour le cristal ... - présence de flaques d'eau ...

les congénères de ces derniers prennent la poudre d'escampette ...

place du marché -> aubergiste - la commandante de **Morbal** vous donne 20 ducats de récompense (vous gagnez 200 PA)

la Vallée de Caldrim

acceptez de boire ce que vous propose Bal et Cadalman

la Crypte

vous disposez d'équipements basiques

1er secteur -> j'ai bu dans la carafe / 2nd secteur -> j'ai ouvert 2 des 4 coffres

3ème secteur -> tuez les animaux -> positionnez vos personnages hors des bouches au sol -> choisissez en un qui s'occupera ensuite des 4 leviers et de la barre de la poulie centrale -> sortez à l'Est ...

4ème secteur -> marchand ...

5ème secteur -> Bal et Cadalman -> décidez d'abandonner ou de les affronter (ok - quête 'jeux de nains' terminée) -> vous récupérez vos équipements initiaux -> allez revendre le surplus !

une fois que vous irez au Sud de **Morbal**, vous ne pourrez plus revenir en arrière avant le 4ème Chapitre

en vous dirigeant vers **Winneb** -> **des Marais** -> le *bailli Lasca* vous tend une embuscade ... - présence d'une
nappe de gaz

Maison de compagne du Comte Urias

3 semaines avant le décès de la *princesse Elanor*..

Comte Urias puis *Aurélia* (sorcière) - **site de fouilles secrètes du Comte Urias** - affrontez les deux pilleurs <- vous
ne savez pas ce que le *Comte Urias* recherchait exactement

Les voies du pèlerin	(Quête secondaire)
Plus grand trésor de Suulak	(Quête secondaire)
Chasse au dragon	(Quête secondaire)
Jeux de nains	(Quête secondaire)
Le baton de mascaron	(Quête secondaire)
Amour fraternel	(Quête secondaire)
Le champ de bataille de Wobran	(Quête secondaire)

récapitulatif des quêtes secondaires -> les deux premières dans la liste se clôtureront au 3ème Chapitre

2nd Chapitre – Aurélia

vous êtes dans l'émirat de **Mengbilla**

Winneb

une *femme inquiète* vous interpelle, son fils *Usim* a disparu ...

marchande - *aubergiste*

la **caravane d'esclaves** -> ... - présence de buisson -> vous êtes capturés par *Helia* et *Diego Monterey*, des
chasseurs d'esclaves - tout votre **matériel** est confisqué - vous disposez d'**équipements basiques**

Camp d'esclaves

Helia et *Diego Monterey* - *Khabla*, un derviche, mentionne une "sorcière" nommée ... *Aurélia*

combattez pour prouver que vous pouvez devenir gladiateurs

Nous avons fait nos preuves lors du combat contre les autres esclaves. Nous sommes maintenant les petits veinards qui allons passer le restant de nos jours dans une arène de gladiateur. C'est toujours mieux que de travailler dans une mine. J'ai désormais une lueur d'espoir de pouvoir revoir Aurelia. La rumeur veut qu'elle ait été emmenée à l'arène de Mengbilla. Mais nous devons d'abord faire nos preuves dans une plus petite arène d'El'Halem.

Hel'Halem

Maître gladiateur Diamantos - *instructeur combat au corps à corps* - il vous donne 200 *ducats* pour vous équiper au mieux auprès de Stranzo ... *qui ne dispose pas d'objets de soins* <[:o(

guérisseuse - Takate un gladiateur qui se la raconte - Clarizia s'occupe des bains publics (8 *thalers* -> équivalent d'une auberge pour les soins)

parlez au Maître gladiateur Diamantos pour initier les combats dans l'arène ...

pour les deux premiers, vous devez faire deux équipes de deux, chacune d'elles participera à un combat contre deux adversaires

j'ai sélectionnée *Niam* et *Zurbaran* pour le 1er combat - *Konrad* et *Naurim* se sont chargés du second beaucoup plus dur <- faites en sorte que la guerrière soit entre vous et le mage de combat -> s'il lance 'boule de feu', elle sera touchée elle aussi !

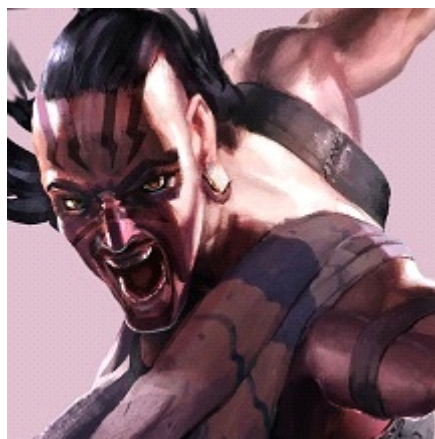
«Autrefois nous étions un grand clan héroïque. Mais le dernier membre de ma famille meurt avec moi. Celui qui m'a tué aura mon héritage : ma maison à Oirina, près d'Istina. Et le casque de mon ancêtre Karima la tueuse de vipères. Que Boron soit avec vous!»

vous avez ramassé le *testament de Jesabella*, sur son cadavre -> pour récupérer l'héritage, vous devrez localiser **Oirina** (ok cf. **Istina** - 3ème Chapitre)

pour le 3ème combat, votre groupe affrontera des loups ...

Maître gladiateur Diamantos mentionne les neufs hordes de l'arène de Mengbilla et la jeune fille Aurélia ... comme en étant la récompense ...

dernier combat contre Takate et ses acolytes -> ...



Takate (guerrier) rejoint le groupe -> vous êtes emmenés à ...

Mengbilla

vous avez récupéré le matériel qui vous avait été confisqué - je dispose de 338 ducats

Catacombes de l'arène

marchand - Vieux gladiateur

le guérisseur est aussi un *instructeur magie* / Tulefa Al'Kira : *instructeur combat au corps à corps et à distance*

Diego Monterey ...

pour lancer les trois journées des "9 hordes", allez au **dormitorium** <- **soyez prêt** - chaque journée se fait d'une traite avec une série de 3 hordes - Aurélia doit en aucun cas mourir - mes 3 combattants, entre maintenant et au fil des journées, finiront par disposer tous du set d'armure gladiateurs (encombrement 1), Zurbaran du set d'armure cuir et Niam restera "panachée" d'équipements non métallique

l'arène de Mongbilla - 1ère journée

horde de gobelins -> vous pouvez les attendre - détectez les pièges

horde de voleurs -> attendez les - placez vous bien si vous souhaitez renverser un des piédestals enflammés - des piédestals de soins y compris des blessures

horde constituée de vos doubles -> attendez les - 6 plaques de pression déclenchent des piques - placez vous bien par rapport au quatre morgensteins tournant - aux deux extrémités, fontaines de soins y compris des blessures - présence de pièges

Catacombes de l'arène

Belluaire vous met en garde envers la Reine parasite

l'arène de Mongbilla - 2nde journée

horde de tigres de la forêt -> des buissons ...

horde d'archers -> ...

horde d'ogres noirs -> ...

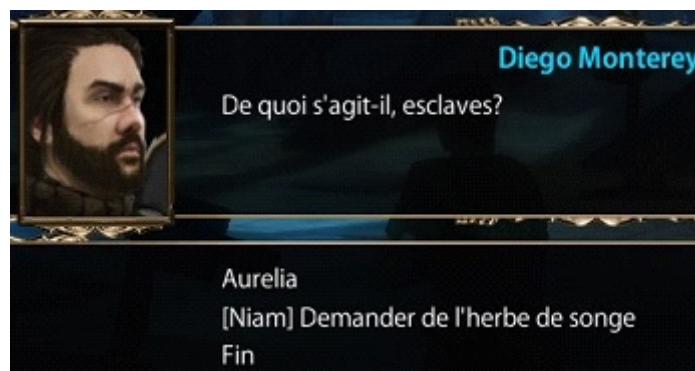
Aurélia vous incite à affaiblir la Reine parasite <- mention d'utiliser du poison

Catacombes de l'arène

Tulefa Al'Kira à propos de la reine parasite -> parlez en au *Belluaire* -> demandez du **venin somnifère** au *vieux gladiateur* -> sélectionnez quelqu'un pour l'affronter en duel - je choisis *Naurim* -> ... -> vous obtenez le **venin somnifère** !-> parlez en au *Belluaire* qui le placera dans la nourriture de la reine parasite

l'arène de Mongbilla - 3ème journée

Niam est "hors service" <- elle a demandé de l'**herbe de songe** à *Diego Monterey* - elle la ensuite consommée ...



cela, même si vous n'avez pas validé le dialogue s'y référant auprès de *Diego Monterey*

horde de parias -> remontez par l'Ouest le long de la corde de la **poulie centrale** -> actionnez la une fois, cela vous laisse le temps de dézinguer vos ennemis - placez vous bien pour éviter les jets de flammes qui interviennent à intervalles réguliers - 2 piédestals de petits soins aux extrémités Nord Ouest et Nord Est - **profitez en aussi quand il ne restera plus qu'un paria**

horde de crocodiles géants -> piques au sol - buisson inflammable au centre - choisissez un côté et empêchez les de manger la nourriture qui fait office de poids pour l'instrument de torture sur lequel est attachée *Aurélia* <- 2 **piédestals de petits soins** - **profitez en aussi quand il ne restera plus qu'un crocodile géant**

horde de parasites de crypte & reine de la crypte -> 2 personnages seront chargés de fermer les 5 trous en manipulant les **bouts de bois**, les deux autres combattent à distance - la reine parasite, après avoir attaqué sauvagement *Niam*, la descend dans son trou - les parasites de crypte explosent par moment - achevez le travail en rétamant les survivants - 2 **piédestals de petits soins** à l'Ouest et à l'Est

Catacombes de l'arène

vous avez récupéré les **équipements** de la défunte *Niam* <- **conservez ses équipements d'armure pour Aurélia plus tard ...**

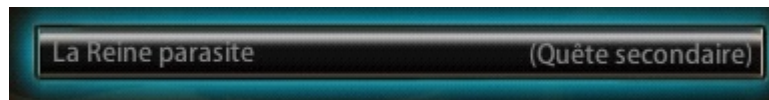
Aurélia -> elle dit que *Lysander* est fou - elle porte toujours le **masque de la honte** qui l'empêche de lancer des sorts et de s'éloigner -> **chambre de Diego Monterey** -> je décide de l'affronter pour son oeuvre en général et pour venger *Niam* en particulier ... -> un **bout de métal noir** et la **clé du masque de la honte** -> *Aurélia*, enlevez lui ce dernier

Maison de compagne du Comte Urias

3 jours avant le décès de la *princesse Elanor*

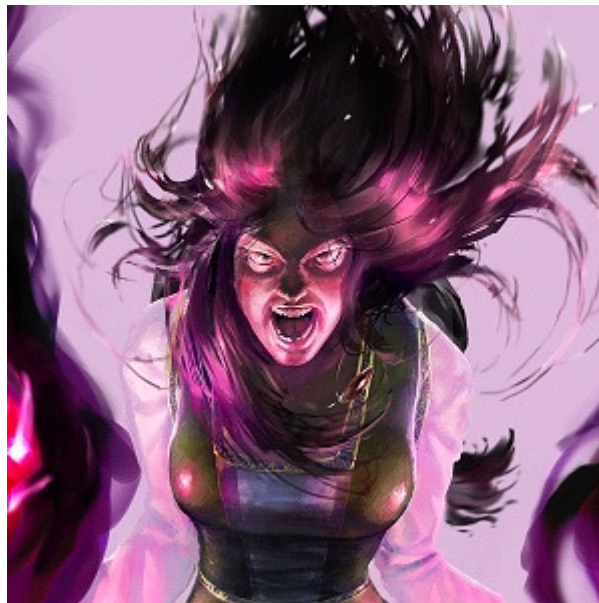
Luciano, *Aurélia* et la *princesse Elanor* se demandent ce que bien faire *Lysander* dans son **laboratoire** ...

Neetah -> vous êtes avec *Aurélia* -> un nain râleur (*Naurim*) s'est fait apalgué suite à l'incendie de l'auberge de **Morbal** - il va donc se faire emprisonné cf. **début de partie** -> **laboratoire de Lysander** -> je lui fait confiance - il a besoin de cinq carapaces de parasites de crypte -> cimetière -> tuez 5 parasites de crypte -> sortez au Nord devant l'escalier -> **Neetah** -> **laboratoire de Lysander** -> avec cet apport supplémentaire, il fabrique une gemme -> **serait ce la pierre d'Elanor ?**



la seule quête secondaire de ce 2nd Chapitre

3ème Chapitre - Lysander



Aurélia rejoint le groupe

Naurim, *Zurbaran* et *Takate* vous sont toujours fidèles

Mengbilla

le Centre Ville

Nous sommes finalement arrivés dans ce dédale appelé Mengbilla, et apparemment il nous a déjà avalé tout entier. La ville est un chaudron dans lequel tous les vices imaginables se sont mêlés avec des lois indéchiffrables pour former un breuvage toxique. Et nous devons trouver Lysander quelque part dans ce breuvage.

Aurelia en sait moins que je l'avais espéré.

Lysander est entré dans le site de fouilles d'Urias, elle soupçonne que quelque chose a dû lui arriver là-bas. Lorsqu'il est parti pour Mengbilla, le comte a ordonné à Aurelia de suivre Lysander et de l'affronter. Mais elle est tombée dans les griffes des marchands d'esclaves.

Il semble certain que Lysander ait quelque chose à voir avec l'étrange maladie qui se répand partout dans la région. Le temple d'Hesinde de Mengbilla qui accueille les malades semble être un bon point de départ pour notre recherche.

Aurélia vous questionne aussi sur ce qu'il s'est passé en tout début d'aventure -> je lui dit avoir affronté un loup - elle ne sait rien a propos du "nom" que veut connaître *Lysander*

marchande -> j'achète 35 ducats, la cuirasse en cuir - le set d'armure de cuir d'*Aurélia* est complet

/ *vieux mendiant* qui exploite une jeune fille -> *Takate* le menace -> *Lelia* (la mendiante) vous attendra devant la guilde des *courtisanes* -> allez dans ...

le quartier des *courtisanes*

Ghorio le tortionnaire (le vieux coffret) -> allez chercher son coffret pour *Keidre* à l'auberge de *Theniran* (ok cf. *Theniran* et plus ...)

Keidre de la guilde des *courtisanes* (suite la Mendiante) -> elle accueillera *Lelia* si vous trouver pourquoi le *mage Imaculo* n'est pas satisfait de "la marchandise livrée" (ok cf. *Ohzara*)

le quartier des *alchimistes*

alchimiste vend des potions dont armes de jet

Katalinya la teinturière (la couleur des rois) -> elle s'inquiète fortement pour sa cargaison d'escargots violets qui n'arrive pas d'*Aldenias* (ok cf. *Aldenias* puis *Benivilla*)

le quartier de l'Arène

Forgeron (la lance Kor) -> présentez lui le **bout de métal noir** - trouvez les 8 autres morceaux afin qu'il reforge la saigneuse (ok -> rechercher le terme "métal noir")

Daria (lames croisées) -> **instructeur combat au corps à corps** uniquement si vous la battez, elle et ses élèves, dans l'arène (ok juste après avoir fini de visiter **Mengbilla**)

les catacombes de l'arène

marchand - le guérisseur est **instructeur magie**

Marwan (chasse aux esclaves) -> il vous demande de faire le ménage autour de la mine de plomb gérée par son ami *Juan Greto* (ok après **Fastina**) - il localise aussi *Hélia Monterey* (venger *Niam* - ok cf. **Istina**)

Tulefa Al'Kira (combats d'arène) -> vous pouvez combattre quand bon vous semble (ok chercher le terme "arène de Mengbilla" <- 5 combats) - elle est toujours **instructeur combat au corps à corps et à distance**

le quartier de l'herbe de songe

guérisseur - capitaine *Daragossa* -> le voir + tard pour les voyages maritimes ...

Ossip tiend la **taverne des milles et deux splendeurs**

le temple d'*Hesinde* -> *Prêtre d'Hesinde* -> malgré leurs recherches, ils n'ont pas appris grand chose sur la maladie - *Lysander* se ferait appelé *Mercator* et était accompagné de *Miramis*, une femme aux cheveux blanc- deux malades ont été enlevés durant son passage ici - présentez lui la **teinte rouge**, il vous fait une **lettre de recommandation** et vous renvoie vers ...

Menchal Ak'Taran du quartier des **alchimistes** -> présentez lui la **teinte rouge** -> il demande à ce que vous lui rameniez du **venin de morfu** qui serait un des composants de la **teinte rouge** - il connaît *Lysander* mais dit ne pas l'avoir vu récemment ...

le quartier de l'Arène -> je possède 322 ducats - auprès du *forgeron*, achat d'arbalète et masse de brabak - revente du reste des équipements de *Niam* -> j'affronte *Daria* et ses élèves ... auprès du *forgeron*, achat d'une brigandine, d'un morion et de chausses brigandine pour *Takate* (encombrement 2 régulé par 'Habitue d'armure 2') <- j'avais les bottes de brigandine en stock ...

le quartier de l'herbe de songe -> demandez au capitaine *Daragossa* de vous convoier à ...

Aldenia

marchande - aubergiste - forgeronne

pêcheur -> c'est la bande d'*Yvonnia* qui a volé la cargaison d'escargots violets -> allez la récupérer dans leur grotte - présence de tonneaux de poison - vous ramasserez aussi automatiquement la lance Barbe d'Efferd

qui occasionne des dégâts magiques

Mengbilla -> donnez la **cargaison d'escargots violets** à *Katalinya la teinturière* du **quartier des alchimistes** - elle vous récompensera de **10 ducats** -> *Katalinya la teinturière* (**pilleurs de cadavres**) -> tout en révélant qu'elle s'en sert pour ses teintures ...elle souhaite que vous la débarrassiez des pilleurs de cadavres dans son **entrepôt** -> allez y en faisant en sorte qu'aucun d'entre eux ne s'échappe par le Sud Ouest en faisant tomber immédiatement les **deux piles de tonneaux/caisses** -> ... -> grâce à une **lettre** trouvée sur place, vous localisez le **camp des bandits** au Sud de ...

Benivilla

marchand de **potions** dont **armes de jet** - *aubergiste*

Telemache, **instructeur magie** que vous connaissez à des soucis avec son singe (**la dernière création de Telemache**) -> entrez chez elle - tuez le ou capturez le (**ok**) - un personnage lève la cage via la **poulie** - les quatre autres l'attirent le sous la cage en allant juste derrière à l'Est - le premier personnage baisse la cage via la **poulie** - *Telemache* vous récompensera de **10 ducats**

allez au **camp des bandits** juste au Sud -> liquidez les -> entrez dans la **crypte** -> les squelettes et zombies ressuscitent - vous devez liquidez leur "maître", le nécromancien qui est dans la pièce du fond, pour qu'ils soient réduit en poussières - 4 **tonneaux de poison** dans le couloir permettront de perturber les morts vivants - restez au centre du couloir - envoyez votre meilleurs guerrier ouvrir la **porte Nord** -> vous récupérez **almanach de transformation** - **bout de métal noir** -> de retour à **Mengbilla**, rendez compte à *Katalinya la teinturière* du **quartier des alchimistes** de **Mengbilla** - elle vous récompensera de **20 ducats**

Ohzara

marché -> *marchand* - *alchimiste* / *berges du lac* -> *guérisseur* - *aubergiste*

allez à la **Maison d'Imaculo** juste au Nord Ouest -> ... -> le *mage Imaculo* exige une *courtisane* plus raffinée que la précédente qui s'est avérée être totalement délurée -> allez le dire à *Keidre* de la *guilde des courtisanes* dans le **quartier des courtisanes** de **Mengbilla** -> proposez lui *Lelia* via *Aurélia* -> reposez vous dans une auberge (**c'est pour rester raccord avec le timing de cette quête ... le temps que Lelia se déplace jusqu'à chez lui ...**) puis revenez à la **Maison d'Imaculo** pour vérifier qu'il est bien satisfait -> c'est ok (**quête terminée**), il vous dévoile, via *Zurbaran*, qu'il est **instructeur magie**

1er combat dans l'**arène de Mengbilla** -> des loups ...

Theniran

marchande - l'*aubergiste* a revendu le **coffret pour keidre** à un *marchand* de ...

à l'Est de **Theniran** -> lieu marqué d'un "?" -> vous y trouvez un **reliquaire de la déesse Rahja** (**mot "s'embrasser"**)

Winneb

aubergiste - *Madavar*, un *guérisseur elfe* (**le coeur d'or de Zurbaran**) souhaite que vous transmettiez ses

salutations à la belle *Ninivé* - elle serait à mi chemin de **Fastina** et **Lorfas** (ok voir après **Lorfas**)

marchande a revendue le **coffret pour keidre** au *forgeron* de ...

Lorfas

aubergiste - *marchand* <- je lui achète 20 ducats la ceinture de chasse / *Fessir* -> r.a.s. pour le moment ...

le *forgeron* est en prise avec le *bedeau* qui lui réclame 100 ducats -> je décide de l'affronter -> ... -> le *forgeron* vous remet le **cadeau du tortionnaire** (aka coffret pour *Keidre*)

à l'Ouest de **Lorfas** -> parlez à *Ninivé*, une elfe -> elle veut une preuve d'amour de la part de *Madavar* -> retournez à **Winneb** -> *Madavar* -> laissez parler *Zurbaran* ... -> (suite le coeur d'or de *Zurbaran*) lui ramener deux trophés précis qui pourront "épater" *Ninivé* la chasseuse ... (ok bien + tard -> chercher le terme "trophés de chasse")

avant cela, rendez vous au **quartier des courtisanes** de **Mengbilla** -> *Ghorio le tortionnaire* -> remettez le **cadeau du tortionnaire** (aka coffret pour *Keidre*) à *Keidre* -> *Ghorio le tortionnaire* - il vous remet 10 ducats + 15 pour les imprévus de trajet(s) (quête terminée) -> *Ghorio le tortionnaire* (l'innocence de *Ciliego*) pense que *Ciliego Beaubois* est innocent et vous suggère de lui parler ... -> cette quête aurait due être déclenchable qu'après son arrestation (cf. quête la commère) puisque ce sera après qu'il sera logiquement au **Donjon du quartier des courtisanes** -> quête effectuée rechercher le terme "*Ciliego*"

2nd combat dans l'**arène de Mengbilla** -> des (gros) singes - j'ai tué les gros singes sans toucher aux leviers - les petits singes sont restés dans leurs petites cages - vous pouvez aussi essayer de faire venir chaque gros singe sous une grande cage suspendue (un à la fois) et actionner le bon levier pour qu'elle le cloisonne ... -> gain d'un **set d'armure de Kuslikian** (encombrement 3 - je le garde dans l'inventaire)

Hel'Halem

marchand Stranzo - guérisseuse - *Clarizia* s'occupe des bains publics (8 thalers -> équivalent d'une auberge pour les soins)

Fastina

aubergiste - *citoyens* parlent d'une dénommée *Laméa* ... sans aucun doute affectée par la maladie

Sud Ouest de **Fastina** -> *Juan Gredo* vous propose d'acheter "votre moha" (*Takate*), 200 ducat - vous refusez automatiquement -> ... -> allez à la **mine de plomb** à l'Est -> ...

[Naurim] Défendre la mine
[Takate] Aider les hommes des bois

Takate en étant manifestement un, je décide d'aider les hommes des bois (*mohas*) -> vous combattez contre des mercenaires - si vous le tuez rapidement le chef, les renforts n'arriveront pas <- comment l'identifier ? -> retournez voir *Juan Gredo* -> dites lui juste que vous êtes arrivés trop tard ...

Cuoris

aubergiste - marchande

Khabla (le malheureux derviche), que vous connaissez, est sous la coupe d'un marchand d'esclaves -> aidez le
-> je refuse de payer 50 **ducats** - rendez vous à la **caravane d'esclaves** un peu à l'Ouest -> combattez -
attention à la flaque d'eau - deux **leviers** pour libérer les mohas qui ainsi libérés, vous aideront -> **quête terminée**

Duyar

Iside, la guérisseuse - marchand - forgeron

Istina

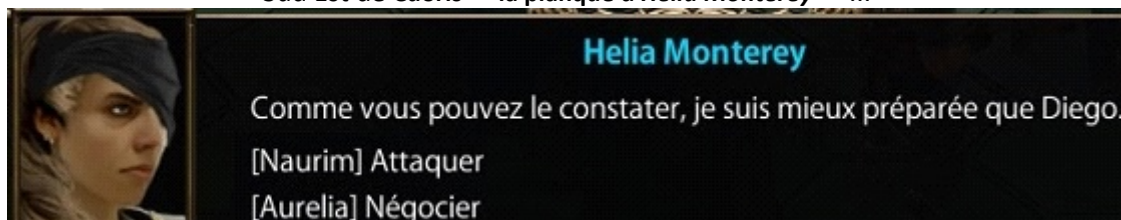
aubergiste - forgeron - Ralman surveille des coffres ...

marchande localise le village d'**Oirina** - elle vous met en garde -> allez y -> une tripotée de squelettes -
attention au feu de camp et aux **pièges** - des buissons -> ... -> vous obtenez le ...

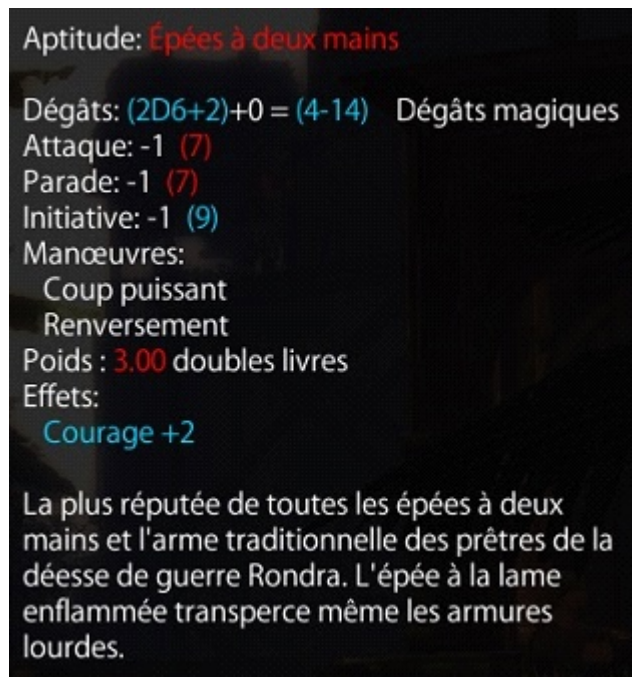


casque en bronze avec masque, héritage de *Jesabella* -> **quête terminée**

Sud Est de Cuoris -> la planque d'**Hélia Monterey** -> ...



je suis l'avis de **Naurim** -> des **tonneaux** et des **pièges** -> ... -> vous récupérez un **bout de métal noir** et ...



rondracomb -> quête terminée (Venger Niam)

3ème combat dans l'arène de Mengbilla -> des caïmans géants et quatre archers gobelins - vous êtes à l'Ouest, le but du jeu est d'amener l'ensemble du groupe sous le drapeau planté à l'Est -> j'ai combattu groupé les caïmans au Sud Ouest -> manipulation du levier Ouest trois fois pour atteindre la coupole de soins au Centre -> retour au Sud Ouest -> passage dans l'eau par le Sud en évitant les trous piégés -> positionnement sous le drapeau à l'Est

Mengbilla -> le quartier de l'herbe de songe -> quête principale -> demandez au capitaine Daragossa de vous convoyer sur ...

I'île des morfus

tuez les deux morfus -> éleveur de morfus parle de Miramis et des pirates venus pour leur venin -> ...

[Naurim] Chasser des morfus
[Aurelia] Interroger les pirates

je suis d'accord avec Aurélia - le capitaine Daragossa vous attendra au ponton de la plage

les deux "fourches" ne sont que des lieux de passages (croisements) -> la baie des pirates -> 4 ponts levis se baissant chacun via un levier et ceci, en deux fois - une roue au Nord gère les déplacements de la caisse qui pourrait vous barrer le passage -> une fois les pirates rétamés, ouvrez la caisse posée sur le petit ponton d'accès au navire -> pirate localise Miramis à Ohzara - vous récupérez automatiquement venin de morfu -> des pirates vous prennent a revers -> fuyez par où vous êtes arrivés et/ou combattez

décidez (ou pas) d'aller à la forteresse des pirates -> j'y vais -> tuez les puis, incendiez (avec un sort a distance est vivement conseillé) les 3 tonneaux de poudre placés devant les entrées d'habitations, celles dotées de torches en hauteur

décidez (ou pas) d'aller sur le lieu du troupeau de morfus -> je fais l'impasse !

retour à **Mengbilla** grâce au *capitaine Daragossa*

4ème combat dans l'**arène de Mengbilla** -> des morfus

quartier des alchimistes -> donnez le **venin de morfu** à *Menchal* -> il localise lui aussi *Miramis* à **Ozhara** - ce serait elle qui aurait conçue la **teinte rouge** - il mentionne l'atakuma

Ozahara -> **laboratoire de Miramis** -> j'affronte les deux gardes à l'extérieur -> *Miramis* et consorts à l'intérieur - présence de **tonneaux de poison** -> l'*assistante* a jamais vu *Lysander* - elle parle d'une cargaison d'akatuma qui doit arriver via une caravane très bien défendue avec à sa tête, *Théséo Kugres*, un notable que connaît *Zurbaran* - *Naurim* sous suggère de trouver des alliés soit les Renards des airs (**n.b. antérieurement, il avait déjà évoqué ce groupe dans quelques propos ...**) et nomme ...

Iside, la guérisseuse à **Duyar** -> l'éventualité de reformer les Renards des airs la rend jouasse - elle vous indique trois anciens comparses -> ...

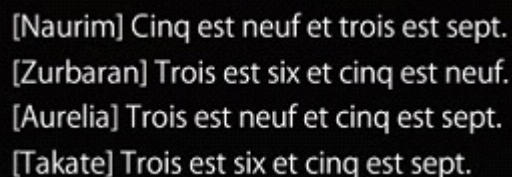
Istina -> *Ralman* -> il pourrait coopérer si vous tuez le tigre de la forêt juste à l'Est - il insinue qu'il volerait ses coffres s'il était absent ... -> allez y -> le tigre de la forêt n'est autre qu'un moha, *Utulu* -> j'obtiens la **dent du tigre de la forêt** sans violence grâce à *Aurélia* (**charisme**) -> retournez la donner à *Ralman* dans **Istina** - il est presque ravi de reprendre du service et de pouvoir braquer une caravane - il vous retrouvera à **Duyar**

Nord Est d'**Ozahara** -> lieu avec d'un "?" -> vous trouvez le **reliquaire de la déesse Travia** (**mot "viennent"**)

Aldenia -> *Oralia* n'est pas motivé - elle a un conflit ancien avec *Iside* -> *Aurélia* lui dit que *Ralman* est d'accord -> voulant le revoir, elle vous demande un service -> livrer de la **colle d'or**, en douce, à **Bilhen** - elle vous donne un mot de passe bizarre ... -> prenez la direction de **Bilhen** -> vous devez passer un "check point" discrètement - j'ai essayé de me cacher dans les buissons mais je me suis fait prendre d'ou un affrontement ...

Bilhen

aubergiste



[Naurim] Cinq est neuf et trois est sept.
[Zurbaran] Trois est six et cinq est neuf.
[Aurelia] Trois est neuf et cinq est sept.
[Takate] Trois est six et cinq est sept.

donnez le mot de passe à *Signore Grimadi* (**la 1ère phrase que vous avait énoncée Oralia soit la proposition de Zurbaran**) -> contre la **colle d'or** il vous remet un **tonneau de vin de Boron interdit**

Phrosina (**sinistre druide**) -> sa petite fille *Sina* a disparue dans la **forêt de Llanego** -> allez y -> éliminez les loups -> *Sina* vous explique qu'elle est l'élève de *Marbis* et qu'elle s'est échappé lorsqu'il s'est transformé en arbre pour parler avec eux - c'est là qu'il a été corrompu -> - elle vous demande d'aller le secourir <- **a voir + tard, la drôlesse est sauvée, c'est le principal -> ok cf juste avant Areimanios**)

retour à **Aldenia** -> chemin faisant, des voleurs en veulent a votre **tonneau** - il ne doit pas être détruit -> ... -> vous récupérez un **bout de métal noir** -> donnez le **tonneau** à *Oralia* - elle est satisfaite et a hâte de rencontrer *Ralmar* (**je suppose qu'on la retrouvera à Duyar ...**)

au Sud Est de **Mengbilla** -> ...

la tour de *Manolo*

des gobelins dont un *bourreau* demandent une sorte de droit de passage - il cite la **principauté de Suulak** -> je refuse de payer et attaque (*Naurim*) - présence de **pièges** -> entrez ->

vous êtes au **rez de chaussée** -> combattez les gobelins - des **tonneaux de poudre** - -> ouvrez le **coffre de la principauté de Suulak** avec **Os** pour y trouver une **ceinture de coquillage (quête terminée)** -> la **porte du 1er étage** est fermé à clef -> ... allez au **sous sol** -> combattez la *grande princesse Unzols* et ses acolytes - vous ramassez **automatiquement** la **clé de fumée** -> ...

montez au **1er étage** - *Manolo* est dans une bulle - il se dit au dessus de tout - seule la destruction de son disque monde (*Aurélia*), inséré dans son golem, peut le faire revenir à la réalité -> attaquez le au corps à corps -> vous vous ramassez **automatiquement** un **bout de métal noir** -> *Manolo* n'a pas d'autre solution que de rejoindre les Renards des airs pour se refaire financièrement (*je suppose qu'on la retrouvera à Duyar ...*)

en ressortant, décidez (*Aurélia*) d'emmener *Frenkel*, un **porcelet** avec vous (*je le prend -> satané porcin - ok cf. Neetah au 4ème Chapitre*)

allez à **Duyar** -> *Iside* fixe le lieu de l'attaque près de **Fastina** -> ...

l'attaque de la caravane

soyez prêt, cela se fait d'une traite

allez y -> vous y retrouvez les Renards des airs qui combattront avec vous -> *Oralia*, *Manolo*, *Iside* et *Ralman* -> ...

1er secteur -> liquidez les gardes sans que quiconque puisse donner l'alarme en manipulant la **cloche d'alarme** à l'Est

2nd secteur -> des prisonniers dans des chariots - sélectionnez 2 personnages - je choisis *Takate* et *Iside* - je ne fais dans la dentelle en liquidant les gardes

3ème secteur -> *Manolo* est avec vous - les 3 autres surveillent de loin le 2nd secteur -> *Théséo Kugres* ne doit pas s'échapper par le Nord Est -> ... -> je le gracie - il ne connaît pas le "nom" et parle d'un dieu sans le nommer - vous récupérez **bout de métal noir** - **rapière de mage (charisme + 2)** - il localise *Lysander* ...

Areimanios

À en croire les dires de son allié Kugres,
Lysander se cache dans les catacombes de
Mengbilla. Les dieux savent ce qu'il y cherche.
Nous devons nous rendre à Areimanios, le
quartier maudit des alchimistes de Mengbilla, et
chercher une entrée marquée d'un scarabée.

concernant les trophées de chasse pour *Madavar* (suite et fin le coeur d'or de *Zurbaran*), je fais le choix (*) d'en parler à *Ninivé* à l'Ouest de **Lorfas** -> vous lui dites pour "la triche" de *Madavar* - elle s'est doutait et le rejette - elle est **instructeur combat à distance (techniques pour spécialistes)** -> remontez l'information à

Madavar dans **Winneb** - il est forcément déçu - il enseigne 'Soins des blessures' - **quête terminée**

(*) l'autre choix est d'aller directement chasser dans les deux secteurs au Sud Est ... après, logiquement, il vous faudra amener les trophées à *Madavar* ... la suite ?

Ciliego

repasser par **Mengbilla** -> le quartier des *alchimistes* -> *Menchal* veut qui vous empoisonnez le charpentier *Ciliego* qui l'a diffamé (**la commère**) - il a planqué du poison chez lui pour le faire inculper -> **centre ville** -> la **charpenterie de Ciliego** -> faites le ménage dans la 1ère salle histoire d'avoir de la place ensuite - présence de **pièges** -> via la **porte Sud**, envoyez le plus costaud de votre groupe manipuler le **levier** qui ouvrira la porte Nord - il devra traverser le nuage toxique de la seconde salle -notez que les effets de poison n'ont pas de durée d'interruption sur cette carte -> ... -> **automatiquement**, vous livrez le *charpentier Ciliego* aux gardes **qui n'est pas blanc comme neige, il y avait des armes dans une cachette chez lui ...** rendez compte à *Menchal* dans le **quartier des alchimistes**, il vous donnera 10 **ducats** (**quête terminée**)

allez au **quartier des courtisanes** -> discutez avec le *charpentier Ciliego* (**suite quête l'innocence de Ciliego**) -> ... -> pour le faire libérer, je décide de soudoyer le *garde* (*Zurbaran* - environ 16 ducats) -> allez le retrouver à **Ozhara - Berges du lac** -> il vous qu'il était autrefois un assassin des Ailes interdites d'où la cachette d'armes chez lui - il pense que *Menchal* recherche quelque chose chez lui sans savoir quoi - il est **instructeur combat au corps à corps** <- techniques assassines

revenez au **Centre ville de Mengbilla** -> **soyez prêts** - 3 secteurs d'une traite -> dans la **charpenterie de Ciliego**, des hommes en armes envoyés par *Menchal* -> vous descendez dans un **passage souterrain** et affrontez des goules -> combattez des squelettes dans la **cave** - **plaques de pression** déclenchent des jets de flammes depuis les statues - les morts vivants sont soignés, à chaque tour, par le **cristal** à l'Est - défoncez le avec une **arme tranchante** <- il est immunisé aux dégâts magiques et perforants - a voir pour contondants ?

Dégâts: (1D6+5)+0 = (6-11) Dégâts perforants
Attaque: 2 (19)
Parade: -3 (15)
Initiative: -3 (15)
Manœuvres:
Coup de grâce
Feinte
Coup d'estoc ciblé
Poids : 2.00 doubles livres
Effets:
Chance de coup critique +5%
Distance

Une étrange lance ancienne des hommes-lézards. Est-ce l'arme recherchée par les alchimistes dans les couloirs sous l'atelier de Ciliego?

vous obtenez un **bout de métal noir** et la **lance Achfawar ancestrale**, une relique des (hommes) lézards -> informez en *Ciliego* à **Ozhara - Berges du lac** (**quête terminée**)

les Corbeaux et les Renards ... des airs

à Duyar-> *Iside*, devinant que le Renards des airs n'en ont plus pour longtemps (leurs têtes sont mises à prix), indique où ses comparses se planqueraient (chasse aux renards) - il y a une bonne prime à prendre ...

juste à l'Ouest -> au lieu marqué d'un "?", vous y trouvez le reliquaie de la déesse Tsa (mot "lézard")

en vous dirigeant vers Winneb -> *Keidre* est attaquée par trois assassins (sauver la belle) -> tuez les -> allez de suite à Duyar -> *Iside* vous demande de rechercher un antitode à Mengibilla -> allez y -> quartier des alchimistes -> *Menchal* a besoin de cinabre et de tulmadron pour concocter l'antidote -> j'achète du cinabre à *Katalynia la teinturière* pour 50 ducats -> direction Lorfes à l'Est -> *Fessir* vous vendra du tulmadron si vous l'escortez jusqu'à Mengibilla - j'accepte -> vous subirez deux embuscades d'hommes lézards durant le voyage - attention aux chutes de pierre pour la seconde -> arrivée à Mengibilla, *Fessir* vous offre le tulmadron -> quartier des alchimistes -> donnez le cinabre et le tulmadron à *Menchal* - il vous remet immédiatement l'antidote de *Menchal* qu'il avait déjà préparé ... il s'est de nouveau servi de vous ! -> apportez le (vite) à *Keidre* dans Duyar - elle vous remet 20 ducats -> quête terminée

Keidre soupçonne les Corbeaux, un gang d'assassins, d'être derrière tout ça (trop de corbeaux) - elle nomme *Ossip* l'aubergiste du quartier de l'herbe de sonde de Mengibilla pour vous rencarder

allez juste à l'Ouest de Winneb au lieu marqué d'un "?", vous y trouvez le reliquaie de la déesse Perain (mot "et")

5ème combat dans l'arène de Mengibilla -> attention, c'est long -> des parasites de crypte - bouchez les 3 premiers trous classiquement en tapant sur les bouts de bois -> en raison de passages étroits au Nord Ouest (1 case de large), dispersez les 6 parasites de crypte vers l'Est sans les tuer -> envoyez un personnage fermer le 4ème trou -> liquidez les 6 parasites de crypte -> manipulez un des leviers excentrés -> les deux grilles au Centre se lèveront -> levier central -> la grille Ouest, soit vers votre destination, se lève -> allez y en faisant attention à ne pas marcher sur une plaque de pression car elles referment les 3 grilles <- c'est valable pour les parasites de crypte d'ou la quasi obligation de tous les tracter ... -> parlez à *Tulefa* - elle vous donne 50 ducats -> quête terminée - vous pouvez continuer à y effectuer des combats, il suffit d'y entrer - sachez qu'aucun PA ne vous sera attribué (j'ai essayé -> voir après la saigneuse)

quartier de l'herbe de sonde -> *Ossip* l'aubergiste -> demandez lui pour les Corbeaux -> il vous invite à entrer dans la taverne des milles et deux splendeurs -> c'est (encore) un traquenard ... -> il vous livre deux noms ("les ailes") et les localise -> je choisis d'aller au plus près, soit au quartier de l'arène - école de guerriers du bec de corbin -> *Leomar* et ses disciples - mettez leur une branlée -> il localise le chef ("la tête") du côté de ...

Benivilla -> allez y -> garde (*Charib'Yzz*) vous interdit d'entrer dans la maison d'un malade - *Zurbaran* le soudoie (10 ducats) -> entrez dans la maison -> *Harm le marchand* souffre d'une malédiction des hommes lézards liée à une statuette de kraken - il vous promet une grande récompense si vous trouvez le livre d'Al'Emazzin (ok cf. la malédiction d'Harm)

aucun tiers n'ayant de dialogue concernant les Corbeaux à *Benivilla*, allez à *Hel'Halem* -> *Clarizia* -> demandez à voir *Rayadés* (*Zurbaran*) -> entrez dans le temple de *Rahja* -> combattez -> *Rayadés* vous révèle que "la tête" se dissimule sous l'apparence d'un prêtre des douze (quête terminée - nouvelle quête : la tête des Corbeaux) - vous obtenez ...

Aptitude: **Dagues**

Dégâts: $(1D6+2)+1 = (4-9)$ Dégâts perforants

Attaque: 1 **(10)**

Parade: -1 **(11)**

Initiative: 3 **(16)**

Manœuvres:

- Feinte
- Coup d'estoc ciblé

Poids : **0.70** doubles livres

Effets:

Blessures 1

La dague à lame ondulée est l'arme de prédilection des assassins. On dit que ceux qui trouvent une langue de basilique dans leur lit feront face à une mort aussi sûre que la nuit succède au jour.

une dague langue de basilic

retour à **Benivilla** -> *marchand* -> il nomme le *prêtre Ta'ir* et le **domaine de Benisira** -> allez au **barrage juste au Nord de Benivilla** -> des assassins -> allez à la **maison de campagne de Ta'ir (le domaine de Benisira)** -> il vous attendait ... présence de **pièges** -> le **faux prêtre Ta'ir** vous révèle le nom de son commanditaire pour le meurtre **raté** de *Keidre*, c'est *Clarizia d'El'Halem* - vous obtenez ...

Aptitude: **Dagues**

Dégâts: $(1D6+1)+0 = (2-7)$ Dégâts perforants

Attaque: 2 **(10)**

Parade: -3 **(5)**

Initiative: 3 **(17)**

Manœuvres:

- Feinte
- Coup d'estoc ciblé

Poids : **0.55** doubles livres

Effets:

Poison (niveau 2): 2 points de Dégâts de poison [Tout le combat]

L'arme d'un assassin tristement célèbre, venu de Mengbilla. L'intérieur de la lame peut être rempli de poison liquide.

la dague Mengbilar, l'épée à deux mains faucille de Boron (dégâts 8 - 18 tranchants) et un bout de métal noir

direction **El'Halem** -> *Clarizia* reconnaît sa culpabilité - *Keidre* (la **guilde des courtisanes**) avait une mauvaise influence sur le **temple de Rahja** (vous l'avez vous même constaté) - vous lui dites qu'elle en saura rien (**quête terminée**)

rendez vous à la **forêt d'Istina** -> ...

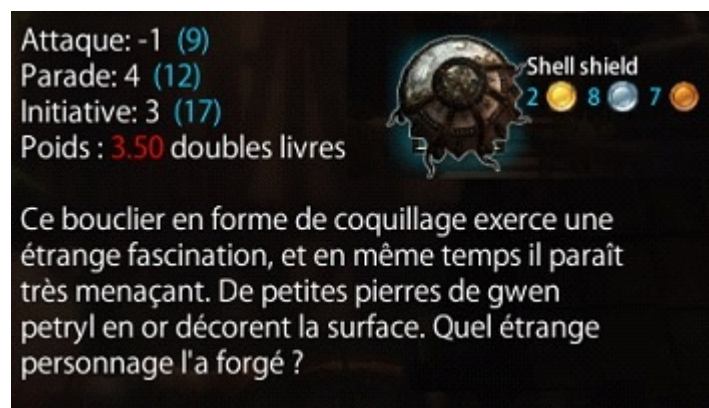
Tuer les Renards des airs Tuer les chasseurs de primes

je rend la pareille aux Renards des airs (tant pis pour la prime) et combat avec *Oralia*, *Manolo* et *Ralman* contre les chasseurs de primes - deux manivelles manœuvrent chacune une passerelle en deux fois (quête terminée)

la malédiction d'Harm

concernant le livre d'Al'Emazzin -> *Imaculo*, devant sa maison au Nord Ouest d'Ozhara, en a connaissance mais il le possède pas -> absence de dialogue avec *Telemache* à Benivilla et le guérisseur de l'arène de Mengbilla -> du coup, à Mengbilla - le quartier des alchimistes -> *Menchal* lui, le possède -> cet enfoiré le vend 300 ducats -> du coup, j'entre par effraction dans le hall des alchimistes -> un alchimiste et son golem (immunisé aux dégâts perforants) défendent "leur territoire" -> vous récupérez livre d'Al'Emazzin et deux grimoires de sorts (étoile magique et cheveux d'argent [coup de tonnerre]- bouclier magique [bouclier magique Gardianum) ...

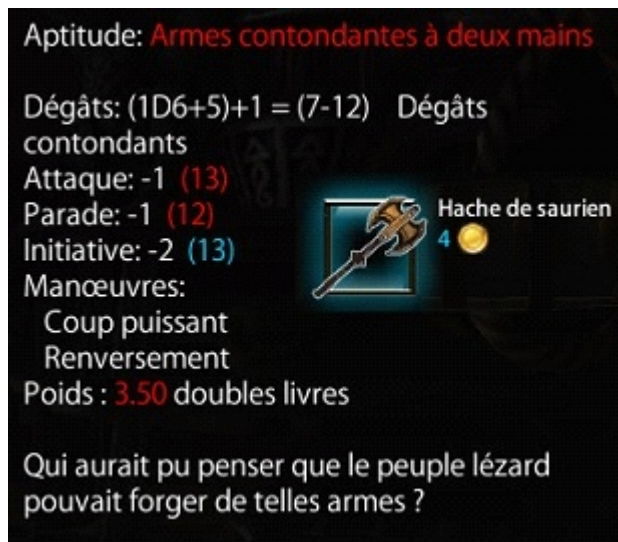
retournez à Benivilla -> la maison d'Harm le marchand -> donnez lui le livre d'Al'Emazzin - il vous remet 100 ducats (*Naurim*) -> continuez la conversation -> *Zurbaran* en déduit qu'il vous faut détruire la statuette de kraken dans le temple de Charib'Yzz -> il se situe à l'Est de Lorfaz - rendez vous y - soyez prêt : 1er secteur -> des trous et des nappes de gaz - vous affrontez des Achazs (hommes lézards) / 2nd secteur -> affrontez les tentacules du kraken - vous devez en annihiler 13 - la statuette du kraken sera automatiquement détruite - vous récupérez ...



le bouclier Shell Shield

reposez vous à Lorfaz puis rendez vous au lieu marqué d'un "?" Nord Est -> vous y trouvez le reliquaire de la déesse Rondra (mot "lion")

filez à Benivilla -> la maison d'Harm le marchand -> vous arrivez trop tard il est décédé ! -> vous récupérez 10 ducats et ...



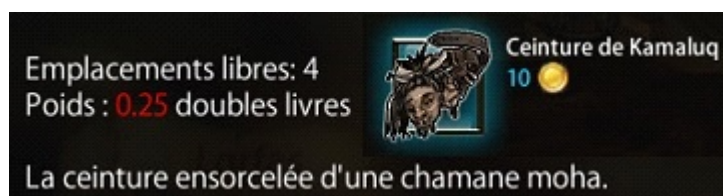
la hache à deux mains de saurien -> quête terminée

sortez -> *Telemache* -> dites lui que vous avez trouvé les 6 autels (*Zurbaran*) -> la phrase étant "où viennent s'embrasser lion et lézards", elle ne le sait pas ! -> vous devez résoudre cette énigme -> allez à la clairière dans les gorges d'Arralcor au Nord de Duyar -> cela ressemble à un lieu de rituel druidique avec un rocher en forme de lion et un autre de lézard -> revenez vers *Telemache* à Benivilla -> elle l'identifie comme étant le lieu secret pour la fête des Euliks - elle est ravie et vous récompense de 50 ducats et d'un grimoire (magie au combat - magie de guerre [foudre globulaire culminatio]) -> quête terminée (les voix du pèlerin)

a propos de grimoires, il y en a moins deux que je n'ai pas noté en temps et en heure -> almanach de transformation (paralyse) et pas un pas de plus (mur d'arcane fortifex)

de passage à Mengbilla - le quartier de l'arène -> j'achète au forgeron un set d'armure de mailles pour *Takate*, 207 ducats - le set d'armure brigandine est désormais porté par *Konrad* - je revend le set d'armure gladiateur ...

les catacombes de l'arène -> *Marwan* (la nouvelle jouvencelle) -> rechercher la nouvelle capture de *Juan Gredo*, une moha -> filez au Sud Ouest de Fastina -> *Juan Gredo* (de retour en grâce puisqu'il avait annoncé qu'il se cavalerait suite aux événements de la mine de plomb ...) -> les mohas ont enlevés l'esclave désiré par *Marwan*, *Anhe* -> allez au site rituel -> vous avez 7 tours, pour neutraliser les mohas, avant que la shamane n'enflamme le bûcher où est captive *Anhe* - présence de pièges et de buissons -> ... -> décidez de son sort - je choisis de la laisser repartir (l'autre choix étant de la ramener à *Marwan*) - j'obtiens

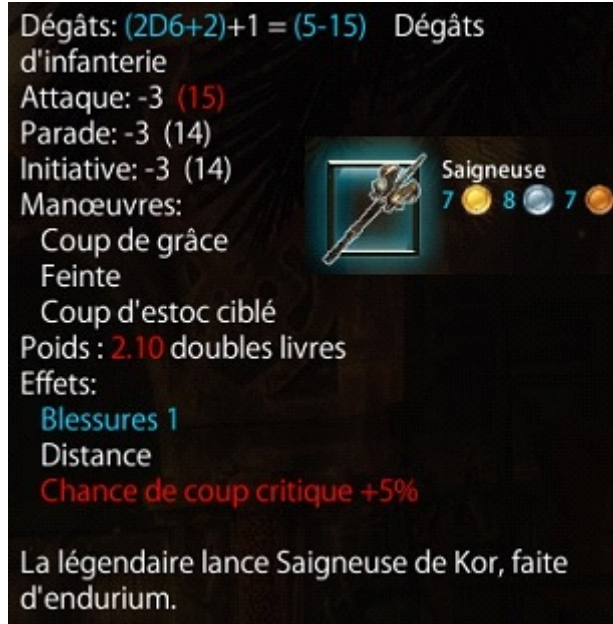


la ceinture de Kamaluq et un bout de métal noir

une seconde fois, je mens à *Juan Gredo* en lui disant que nous sommes arrivés trop tard -> quête terminée

retour à Mengbilla -> le quartier de l'arène -> présentez les 9 bouts de métal noir au forgeron -> comme

promis et ceci gratuitement, en une journée il forge ...



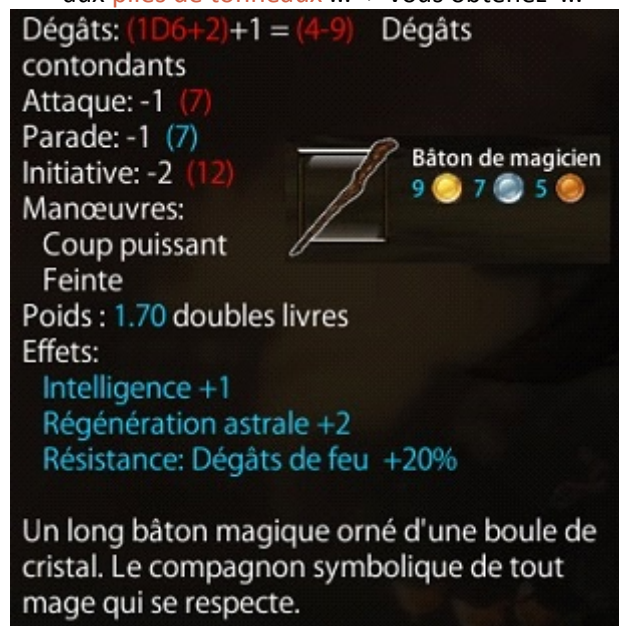
la lance la saigneuse (dégâts d'infanterie) -> quête terminée - il elle ne vous convient pas (ou plus), vous pouvez la proposer à Daria ... juste à côté

je fais un combat libre dans l'arène -> des gobelins et deux ogres noirs -> cela ne rapportent pas de PA -> juste un peu de monnaie et quelques objets comme des flèches et carreaux de chasse dans ce cas précis

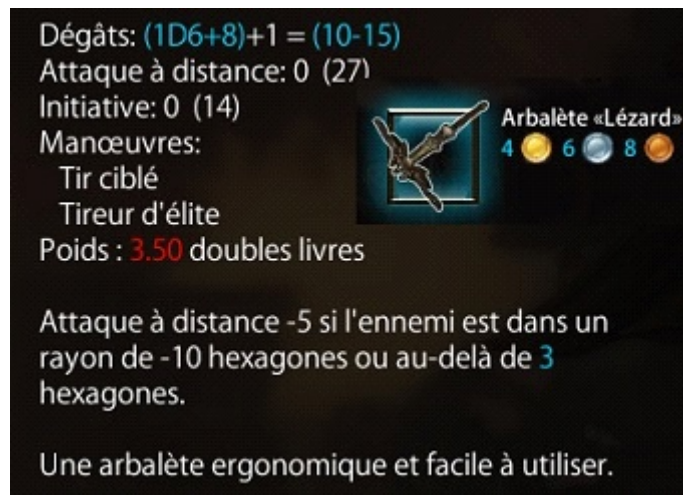
Confins du héro

aubergiste - marchande (ceinture de guerre 50 ducats - ok au 4ème Chapitre)

Busenhold loue un puits (j'ai besoin d'eau), Il vous demande de le protéger (Zurbaran) -> allez - il est à droite -> les villageois ont loués les services d'Hadjin, à la tête d'un groupe de mercenaires -> combattez - attention aux piles de tonneaux ... -> vous obtenez ...



un bâton de magicien



et deux arbalètes lézards

une accoucheuse demande de l'eau -> j'accepte qu'elle se serve au puits ... -> quête terminée

il est temps de s'occuper de *Marbis*, le druide qui s'est transformé en arbre ... allez à la Forêt de Llanego, dites à *Sina* de vous amener à lui -> le cœur de la Forêt de Llanego -> ne vous occupez pas de "l'arbre" - *Zurbaran* sera sacrifié s'il est renversé sinon, qu'il le ballade - ciblez la plante dans l'eau (un *Lys d'Iribaar*) avec les 4 autres sans vous occuper de ses tentacules -> ... -> la malédiction pesant sur *Marbis* étant levée, il redevient lui même - vous obtenez ...



une dague d'obsidienne

décidez de ramener (ou pas) *Sina* à sa grand mère -> je la laisse après de *Marbis* où elle pourra apprendre - elle sera éventuellement en mesure de soigner *Phrosina* par la suite <- quête terminée ... *Marbis* est instructeur magie et nature

quête principale -> Mengbilla -> quartier de l'herbe de songe -> ...

Areimanios

Kalas Drimeter dirige les parias -> discutez avec lui et dites que vous n'avez pas peur des morts ... acceptez de lui ramener le portrait de la princesse *Myrtale* volé par son cousin (si vous combattez directement *Kalas Drimeter* [*Naurim*], vous ne l'aurez pas -> bug manifeste -> reprise de sauvegarde) -> ...

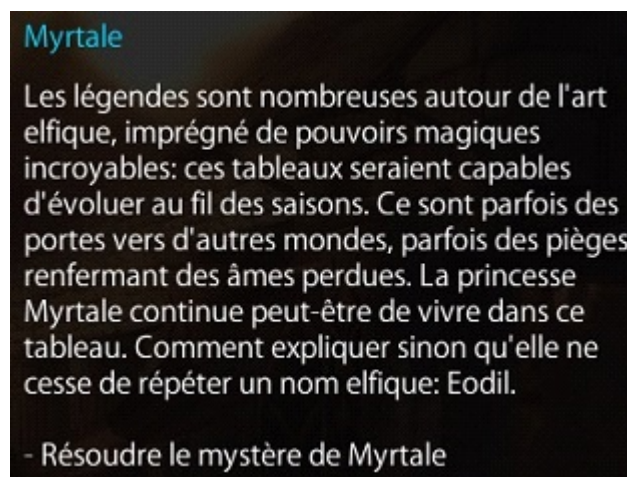
entrez dans le **tombeau de Myrtale** -> affrontez les zombies - vous devez en tuer 27 - restez groupé au centre
-> vous repartez bien avec le ...



portrait de la *princesse Myrtale*

Kalas Drimeter -> **automatiquement**, vous lui dites que vous n'avez pas trouvé son *cousin* - décidez ensuite de lui donner le **portrait de la princesse Myrtale** pour qu'il vous laisse passer ou les combattre -> quoique vous décidiez, la quête secondaire liée au **portrait de la princesse Myrtale** se déclenchera sauf que, dans le 1er cas, vous n'avez plus le **portrait de la princesse Myrtale** car vous l'avez donné à *Kalas Drimeter* -> **bug - la quête ne devrait pas s'ouvrir pour ce 1er cas**

je choisis ensuite d'engager le combat (*Naurim*) - **tonneaux de poudre** et **poison** - des **pièges** -> ...

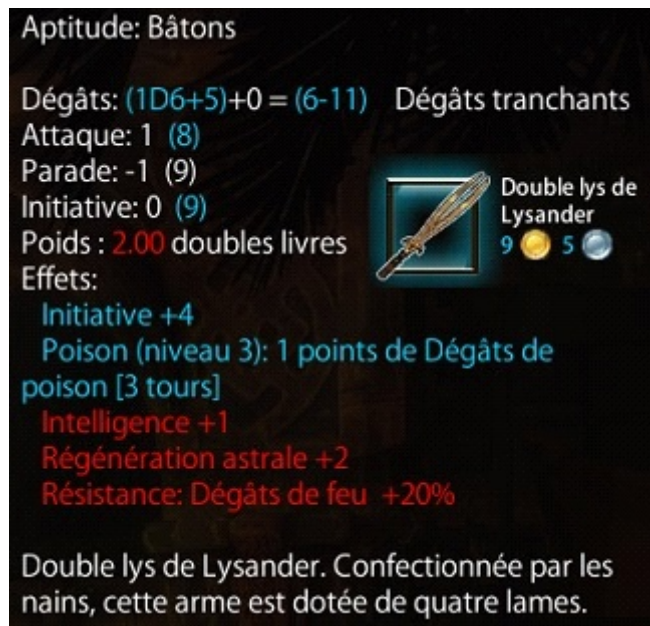


quête secondaire : Myrtale

entrez dans les **catacombes d'Areimanios** -> des zombies dans la **1ère grotte** -> des goules et deux araignées dans la **2nde grotte** -> des squelettes dans la **3ème grotte** - cassez le **crystal** à l'Ouest -> des tentacules dans la **4ème grotte** - 4 **coffres** à ouvrir - combattez uniquement si c'est nécessaire ... - j'ai obtenu 56 **ducats** et 4 **objets**

5ème grotte -> avancez et combattez l'homme de main dans le 1er secteur - vous seul êtes attrapé par une tentacule -> 2nd secteur - affrontez *Lysander* - la *princesse Elanor* est étendue sur un cercueil (**c'est donc lui qui la extrait du cimetière de Neetha**) -> une fois neutralisé, vous discutez -> ...

il vous pensait au service du Sans-Nom - il affirme que le *Comte Urias*, grand prêtre du culte du Sans-Nom, vous a dupé tous les deux - il vous met en garde envers *Aurélia* qui serait à son service - il rajoute que l'Atakuma était un remède, **et non un poison**, contre les forces maléfiques qu'a levé le *Comte Urias* (**"contre le Murmure Sans-Nom qui va tous nous engloutir"**) - le "triton" (*kraken*) se ramenant, il a juste le temps de rajouter qu'il y a que vous qui pourriez arrêter le *Comte Urias* grâce au mot de bannissement - vous fuyez tandis que *Lysander*, vaillant face au "triton", finit par se faire écraser contre les murs par une de ses tentacule <- **cinématique**



vous avez obtenu le bâton Double Lys de Lysander

Maison de compagne du Comte Urias

la veille du décès de la princesse Elanor

vous êtes en présence de Luciano qui maltraite des chiens, Lysander et la princesse Elanor

vous êtes convoqués par le Comte Urias -> il vous dit : "il ne peut y avoir de vraie belle journée dans un monde corrompu - c'est la loi de la nature : tout ce qui est bon devient fatalement mauvais" -> il vous pose une question sur qui aura le plus de chance de sauver son enfant entre une humaine et une femme lézard - je répond l'Achaz -> il semble sur le point de vous révéler quelque chose mais il est interrompu

Myrtale	(Quête secondaire)
Chasse au renard	(Quête secondaire)
Lames croisées	(Quête secondaire)
La lance Kor	(Quête secondaire)
Charyb'Yzz	(Quête secondaire)
Le Cœur d'or de Zurbaran	(Quête secondaire)

Un Druide sinistre	(Quête secondaire)
La Dernière création de Telemache	(Quête secondaire)
La tête des Corbeaux	(Quête secondaire)
Trop de corbeaux	(Quête secondaire)
Sauvez la Belle!	(Quête secondaire)
Venger Niam	(Quête secondaire)
J'ai besoin d'eau!	(Quête secondaire)
La Nouvelle jouvencelle	(Quête secondaire)
Le Vieux coffret	(Quête secondaire)
L'Innocence de Ciliego	(Quête secondaire)
La Commère	(Quête secondaire)
La Mendiante	(Quête secondaire)
Pilleurs de cadavre	(Quête secondaire)
Le Malheureux derviche	(Quête secondaire)
La Couleur des rois	(Quête secondaire)
Chasse aux esclaves	(Quête secondaire)
Combats d'arène	(Quête secondaire)
Testament de Jesabella	(Quête secondaire)

les quêtes secondaires réalisées dans ce 3ème Chapitre - 'Satané porcin' ayant été déplacé dans le ...

4ème Chapitre – *Urias*

Mengbilla

vous êtes avec *Aurélia* dans Areimanios

Aurelia m'a raconté ce qui s'est réellement passé la nuit de la mort d'Elanor. Ce n'était pas Lysander, mais bien moi qui ait pénétré le site de fouilles d'Urias. Là, j'ai appris quelque chose que je n'aurais jamais savoir : la clé de la puissance d'Urias, le nom du Murmure Sans-Nom qu'Urias veut invoquer. Le Murmure peut être invoqué avec ce nom, mais aussi à nouveau banni. C'est pour cette raison que le comte a invoqué le dieu maléfique puis a effacé ce nom de ma mémoire. Aurelia pense pouvoir me rendre la mémoire. Mais pour ce faire, elle a besoin d'une pierre de lune qu'Urias a utilisé pour son rituel. Et qui se trouve dans le domaine d'Urias, près de Neetha...
Il semble donc que notre route nous ramène chez nous. Mais nous devons d'abord trouver nos compagnons ici, à Mengbilla.
- Trouvez vos compagnons!

quartier de l'arène -> la foule -> *Naurim* a voulu vendre *Takate* à un marchand d'esclaves - *Takate* ayant tué deux de ses hommes, il demande 200 *ducats* de réparation -> je décide de les combattre -> ...

cinématique -> discussion collégiale - *Aurélia* localise le *Comte Urias*, *Takate* semble connaître ce lieu, tout du moins de nom - le lien avec la maladie et le rituel pratiqué par le *Comte Urias* pour invoquer le Murmure Sans-Nom est probable - il est décidé qu'*Aurélia* reste avec nous mais qu'elle ...



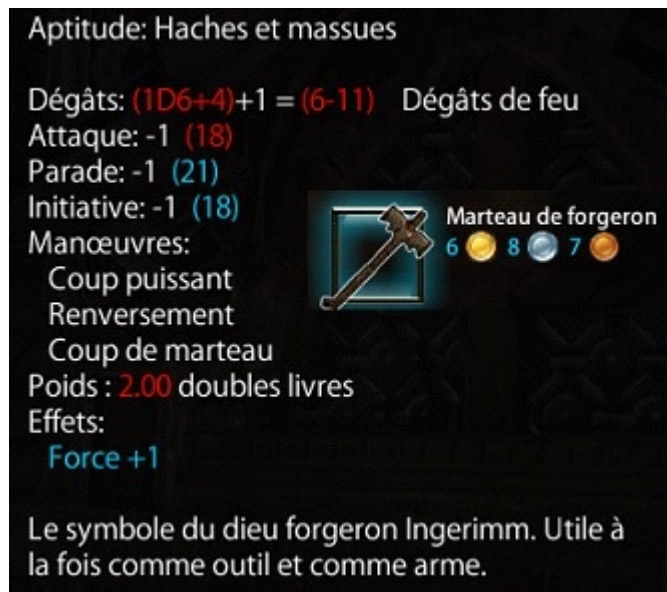
portera le *masque de la honte* qui l'empêchera de lancer des sorts et de s'éloigner ... arf !

c'est le moment de refaire un petit tour de **la principauté de Mengbilla**

vous allez constater que les effets du Murmure Sans-Nom sont maintenant plus prononcés sur les jeunes gens atteints de la maladie

Mengbilla -> tous quartiers -> r.a.s.

Fastina -> *Capitaine* (Le prophète de Fastina) -> Lamea a incitée les villageois à la rébellion -> allez y - indiqué 'révolte' -> poulie baisse la passerelle en trois fois pour atteindre le cristal qui semble soigner les excités (je n'ai pas eut besoin de la casser) -> vous ramassez ce ...



Marteau de forgeron -> à Fastina, Capitaine vous récompense de 50 ducats <- quête terminée

Lorfas -> r.a.s. / Village Moha -> inaccessible / Winneb -> r.a.s.

évittez les terrez rituelles pour le moment (ok après la prison de Neetah), repassez par Lorfas

Tour de Manolo

vers le 1er étage -> ...



entrez y sachant que Naurim et Takate vous attendront au rez de chaussée -> discutez avec Eodil -> donnez lui le portrait de la princesse Myrtale - il est en quelque sorte son prisonnier et vous devez combattre ceux

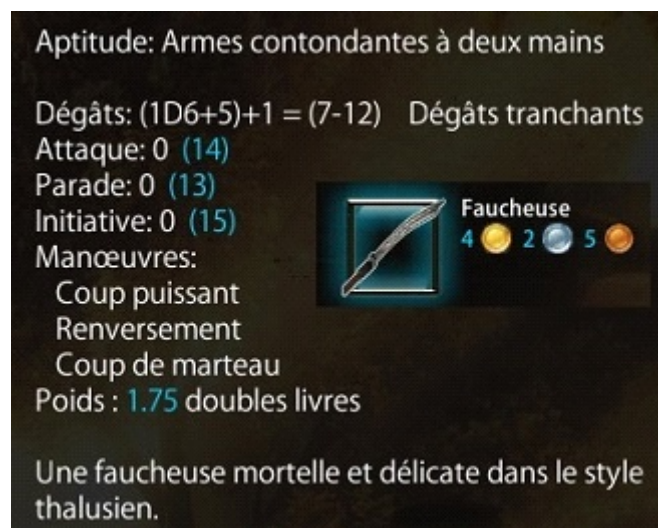
qu'il a peint -> **Aurélia** s'occupera de faire diversion à l'Est - vous et **Zurbaran** éliminerez d'abord l'araignée, puis le troll des bois et pour finir, le loup -> **Eodil** est libéré -> ... (quête terminée) - **Naurim** et **Takaté** réintègrent le groupe

El'Halem -> r.a.s. / **Cuoris** -> r.a.s. / **Istina** -> r.a.s.

repasser par **Mengbilla** pour vous rendre à **Duyar** -> r.a.s.

Benivilla

Telemache (le coup de maître de **Telemache**) -> **Zurbaran** -> il lui manque le **livre des Euliks** pour créer l'homme parfait -> allez à la **crypte des Euliks** au Sud Ouest de **Duyar** -> 6 squelettes - 6 **leviers** lèveront la grille et neutraliseront un temps donné, un à un, les mots vivants -> envoyez **Aurélia** à l'Est -> les morts vivants s'agitent de nouveau côté Ouest - 5 **leviers** pour pouvoir prendre le **livre des Euliks** sur l'autel



vous emmenez avec vous l'**arme contondante à deux mains la faucheuse** -> aucune pénalité

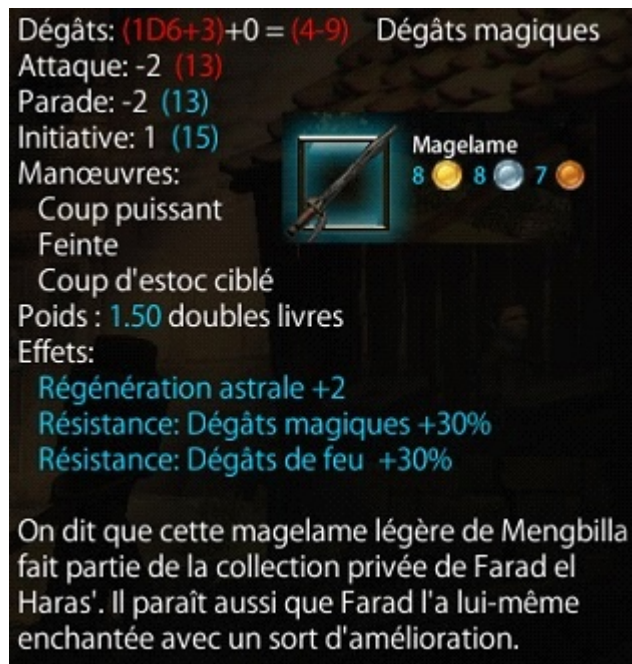
revenez vers **Telemache** à **Benivilla** -> elle vous demande d'être présent quand elle lancera son incantation sur son mari **Azulo** ... -> en passant par l'Ouest, allez à la **clairière** au Nord de **Duyar** -> ... -> ça a marché, **Azulo** est ses petits soins ! (quête terminée) -> un peu plus tard, vous pourrez prendre des nouvelles de **Telemache** à **Benivilla** -> ... -> prenez une décision en rapport à ce qu'elle demande à **Zurbaran** ...

Aldenia -> r.a.s. / **Ozhara** -> r.a.s. / **Maison d'Imaculo** -> r.a.s. / **Chalinba** -> inaccessible

Bilbhen et le **coeur de la Forêt de Llanego** -> r.a.s.

Theniran

visage suspect -> un **faux prophète** (j'ai un message à transmettre) -> liquidez les - 3 **poulies** baissent chacune une passerelle en deux fois - une petite section des pontons est enflammée, évitez la -> vous obtenez ...



l'épée Magelame <- quête terminée

Mengbilla -> le quartier de l'**herbe de orange** -> capitaine Daragossa -> en raison de troubles graves, il ne peut vous emmener jusqu'à Neetha - il vous débarque à Drôl -> r.a.s.

Drôklash -> **marchand** (chasse au dragon) -> un dragon terrorise les environs (serait ce Fornonfur, "le" dragon tant cité par Naurim depuis le début ?) - il vous informe que le meilleur duelliste de la côte, Elgamur, s'en charge -> filez gaiement à ...

la grotte du dragon

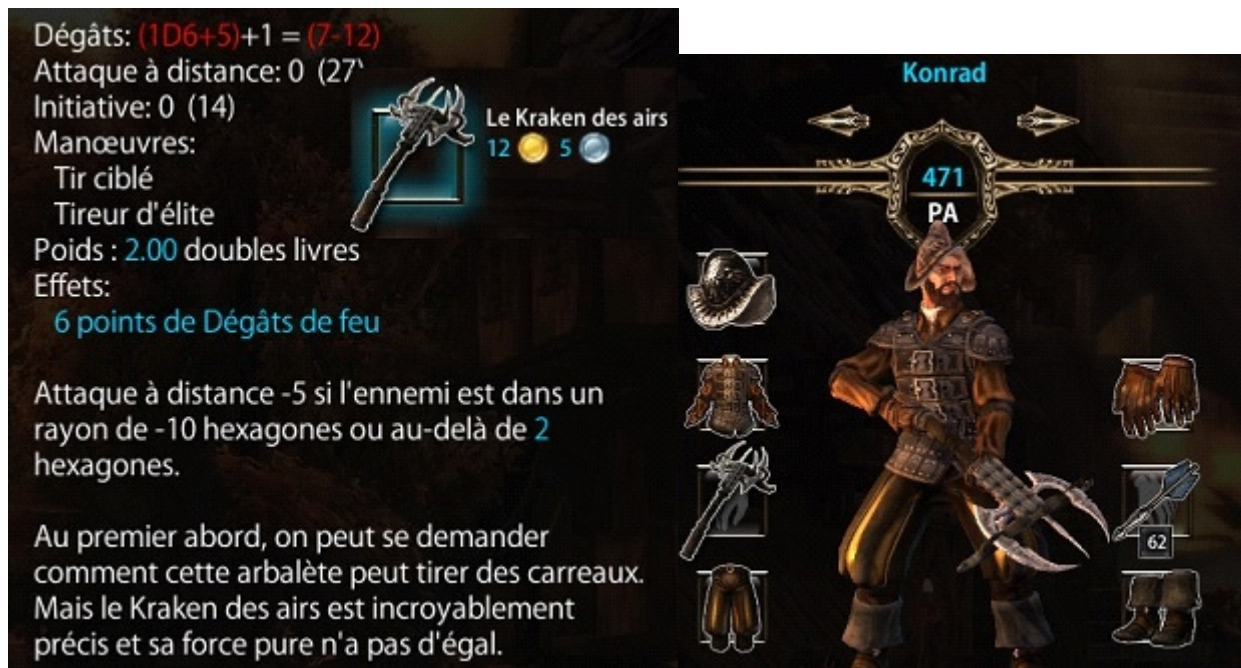
1er secteur

ne stationnez pas sur les cases grises, des stalactites peuvent y chuter - ne traversez pas les essaims de guêpes -> via **les dalles en pierre**, fermer les trous d'où arrivent les parasites de crypte, à l'Ouest -> trous dans l'eau -> via les **dalles en pierre**, fermer les trous d'où arrivent les parasites de crypte, à l'Est -> avant de quitter ce 1er secteur, **faites défiler les tours** afin que **Zurbaran** soigne tout le monde et reparte avec le plein d'énergie astrale

2nd secteur

affrontez le dragon des cavernes ... -> **quête terminée** - le meilleur duelliste de la côte, **Elgamur**, et le convoyeur étaient déjà 6 pieds sous terre à votre arrivée

vous obtenez l'...



arbalète le Kraken des airs

son véritable trésor, ce sont ses deux œufs > prenez une décision

[Naurim] Détruire œufs
 [Aurelia] Garder œufs
 [Takate] Manger œufs

je décide de faire plaisir à mon chasseur de dragon préféré ...

Mikram -> r.a.s. / Chaleba -> r.a.s. / Morbal -> r.a.s. / Thenesh -> r.a.s. / Whelwan -> r.a.s.

sur la route vers **Neetha**,

le *bailli Lasca* et ses chasseurs de primes vous intercepte au pied de potences en feu-> tuez les tous -> vous obtenez l'...



épée à deux mains Andergaster -> permet de frapper un ennemi situé à 2 cases comme une lance

fille mentionne la prophétesse *Salva*, la soeur de *Niam* - elle serait dans la prison de **Neetha**

décidez d'enlever (ou pas) le masque de la honte porté par *Aurélia*




je lui fais enlever -> elle reprend son casque en cuir ... la clé du masque de la honte est jetée ... advienne que pourra !

en remontant un peu plus vers **Neetha**, vous discutez avec *Aurélia* - elle semble pleine de doutes - a sa question, renoncez à sa foi pour sauver des amis, je lui répond que "la question est difficile" ... -> vous êtes interrompu par des serviteurs sous l'emprise du Murmure Sans-Nom qui s'en prennent à un noble -> combattez les !

Neetha

cimetière -> *Frenkel*, le porcelet s'échappe - ses traces mène au tombeau d'Ehrenhall -> j'entre -> des goules - envoyez un de vos personnages à l'Est récupérer le ...

Dégâts: $(1D6+3)+2 = (6-11)$	Dégâts de feu
Attaque: -1 (18)	
Parade: -1 (21)	
Initiative: -1 (20)	
Manœuvres:	
Coup puissant	
Renversement	
Coup de marteau	
Poids : 2.50 doubles livres	
Effets:	
Courage +2	
Résistance: Dégâts magiques +50%	
Résistance: Dégâts de poison +50%	
5 Points astraux drainés	
Le sceptre solaire de l'infâme prêtre Ehrenhall, nécromancien à l'époque des prêtres-empereurs selon la légende.	



Sceptre d'Ehrenhall
14 1 3

Sceptre d'Ehrenhall <- hache et massue à une main

ressortez au plus vite par où vous êtes arrivés - **quête terminée (satané porc)** -> si possible, **campez**, car en repartant vers le **marché**, vous serez attaqué par d'autres goules ...

prison de Neetah

Prophétesse -> je laisse parler **Aurélia** pour passer le **1er point de passage** sans combattre -> dans le **2nd point de passage**, **un des garde du tout début de l'aventure** vous empêche de progresser - affrontez le, lui et ses collègues - attention aux **pièges** -> ...

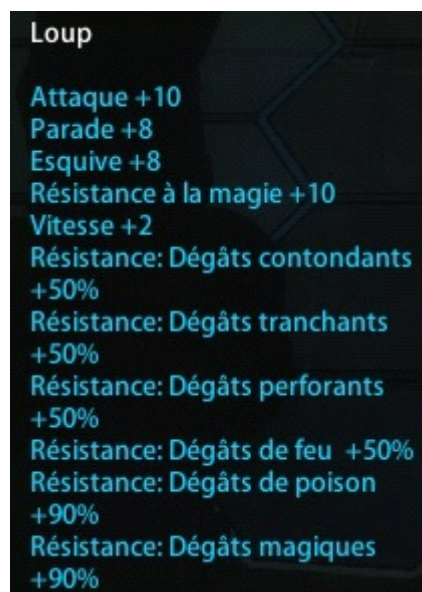
sanctuaire de la Prophétesse -> la porte est verrouillée - **Naurim** se souvient du **disque de bronze (disque de Praois)** utilisé par le *capitaine de la garde* ...

les cellules -> des araignées / **la salle des gardes** -> des *serviteurs* sous l'emprise du Murmure Sans-Nom

la salle de torture -> des squelettes ... - vous ramassez le **disque de bronze (disque de Praois)**

en retournant vers le **sanctuaire de la Prophétesse** -> **3ème point de passage** -> des *serviteurs* sous l'emprise du Murmure Sans-Nom - présence de **tonneaux de poudre**

pénétrez dans le **sanctuaire de la Prophétesse** -> affrontez la *Prophétesse Salva* et ses 6 ...



loups survitaminés !!!

ne paniquez pas **utilisez** les **pires de tonneaux** pour en neutraliser plusieurs (**j'en ai eut 4 comme cela, les 2 autres furent trucidés**) - dès le début, deux personnages seront placés pour faire tomber chacun une **pire de tonneau**, les trois autres feront barrage de façon à ce que les loups viennent se positionner sur les deux trajectoires de chûtes <- répéter cette opération en remontant petit à petit par l'Ouest

vous récupérez un **second bâton de magicien** <- "**l'insurrection des agneaux**" est terminée

maintenant que votre groupe est plus fort, vous pouvez aller dans les **terres rituelles (Nord Duyar - Istina)** -> - 2 ogres noirs et 3 humains pratiquant la magie noire (**rituels maléfiques**) - tuez les avant que les flammes n'atteignent le bûcher (**quête terminée**)

j'en profite pour me rendre aux **Confins du héro** y acheter la ceinture de guerre (50 ducats) et revendre une petite ceinture -> je possède 750 ducats

rappel de votre objectif principal : vous êtes toujours en quête de la pierre de lune, rendez vous à l'Est de Neetha -> ...

Maison de compagnie du Comte Urias

la villa

discussion ... **Aurélia** affirme que votre "ami" Luciano, fidèle du Comte Aurias, est lui aussi un prêtre du Sans-Nom -> je décide de le corriger -> **soyez prêt** - 3 secteurs a enchaîner avec des serviteurs et des loups - sur le 2nd secteur, les colonnes sont fragiles, elles tombent en direction du Centre Sud ...

le parc

Luciano est là, il est très bien entouré - il va vous falloir réduire le nombre de défenseurs > allez au ...

chenil

combattez - j'utilise le sifflet (**Naurim**) pour attirer encore plus de chiens

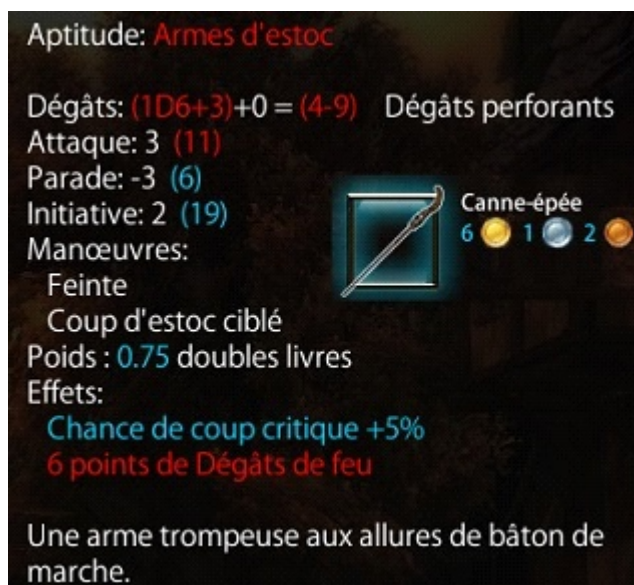
amphithéâtre

Luciano est là -> courte discussion - on sait déjà ce qu'il nous dit -> combattez tout en libérant les prisonniers ... -> Luciano s'enfuit - **campez** si besoin était

la villa

bibliothèque -> des étagères a faire tomber sur les ennemis - une fois le côté Ouest nettoyé, **faites défiler** les tours pour vous soigner - ouvrez la porte centrale et attendez les serviteurs venus du côté Est

cuisine -> éliminez les serviteurs -> vous récupérez une ...



canne épée

Résistances: (partie d'armure / total d'armure)
Dégâts normaux: 40% (70%)
Dégâts contondants: 30% (30%)
Dégâts tranchants: 30% (50%)
Dégâts perforants: 40% (50%)
Dégâts d'infanterie : 20% (20%)
Dégâts de feu : 20% (20%)
Dégâts magiques: 0% (0%)
Dégâts de poison: 0% (0%)
Taux d'armure: 0 (1) (+3)
Encombrement: 3 (2) (-2)
Le modèle de la couronne de l'armure moderne horasienne. Plus légère et flexible que l'armure de joute, cette cuirasse horasienne faite de plaques de métal finement coordonnées n'offre à son propriétaire presque aucune charge mais néanmoins une protection optimale.



et un **set d'armure de cavalerie horasienne** > immédiatement, **Takate** s'en équipe et revend le set d'armure de mailles à **Drôl** qui est mon centre de repos, de soins et de commerce pour cette région ...

le Vieux chêne

Aurélia vous raconte que le **pendentif** auquel est accrochée la **pierre lune** lui avait été offert par **Luciano** mais qu'elle lui avait rendu (**seul - elle a planquée la pierre de lune dans le Vieux chêne**) - elle dit devoir vous mettre en état de transe pour que l'incantation puisse fonctionner sans qu'elle soit certaine que vous vous réveillerez ... -> je lui donne mon accord tout en ordonnant à **Naurim** de la tuer si c'est le cas !

site de fouilles secrètes du Comte Urias

suite de la veille du meurtre de la **princesse Elanor**

vous êtes sur le point de vous remémorer la période qu'avait effacé de votre mémoire le **Comte Urias** <- selon ce que vous avait dit **Lysander**

vous êtes en compagnie d'**Aurélia**, **Lysander**, la **princesse Elanor** et **Luciano**

Luciano emmène la **princesse Elanor** faire une promenade

Lysander, au courant via **Aurélia** des intentions du **Comte Urias** liées au Sans-Nom, vous incite à aller avec lui, dans le **tombeau**, afin de rechercher **ce que ce dernier ne devrait jamais connaître** : le "nom"

le **Comte Urias** arrive ... vous insistez pour descendre avec lui dans le **tombeau** -> ...

Aurélia et **Lysander** fouillant de leur côté, vous êtes avec le **Comte Urias** (vous portez des équipements basiques) -> vous affrontez quatre squelettes dans une **chambre funéraire** -> ...

plus avant, vous arrivez dans la **salle du cercueil d'un prêtre hommes lézards** ("un mage d'une grande puissance, le

plus grand visionnaire qui ait jamais vu le jour") - le *Comte Urias* déchiffre les glyphes des Achazs : "entends le nom de SON murmure, pour l'invoquer, pour le bannir" - quand vous le questionnez sur la nécessité de connaître le "nom", il vous ment en disant que "c'est pour combattre les forces maléfiques" -> vous mentionnez la possible présence de pièges lorsque au Centre ...

4 statues projettent, à intervalles qui semblent réguliers, un jet de flamme après avoir tournée d'un quart de tour - 4 squelettes -> faites en sorte que le *Comte Urias* ballade les morts vivants sans se faire toucher par les jets de flammes (nb. si les squelettes se font toucher, c'est parfait) - votre héro s'occupera de détruire les 4 *cristaux*, à l'Est, qui les soignent ou ressuscitent -> une fois cela fait, en sus, une momie apparaît -> combattez -> ...



"la momie n'était qu'un réceptacle" - dorénavant, vous connaissez le "nom" <- j'avoue que je n'ai pas trop compris comment exactement ...

demandez à *Aurélia* de poursuivre la transe -> le *Comte Urias*, totalement paranoïaque, pense que *Lysander* a entendu le "nom" (c'est faux) - il demande à *Aurélia* de vous tuer tous les deux -> demandez à poursuivre la transe -> *Aurélia*, ne se résignant pas à vous passer à trépas, pratique l'Oubli du Sans-Nom sur vous (ce n'était donc pas le *Comte Urias*) - vous vous voyez ensuite assassiner la *princesse Elanor*

vous êtes sorti de la transe

Naurim et *Takate* sont furieux envers *Aurélia* pour vous avoir fait oublier le "nom" - n'étant pas présente, elle ne confirme pas pour la vision que vous avez eue de votre meurtre de la *princesse Elanor*

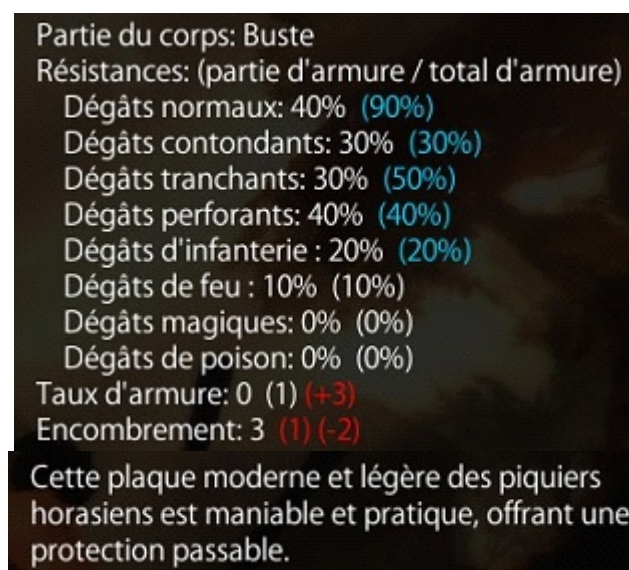
j'accepte qu'elle reste dans le groupe en la menaçant <- si elle ne file pas droit, je la tuerai

Wobran est déserté - donnez l'aumône au *mendiant* (*Champ de bataille de Wobran*) - les *habitants* veulent liquider les *prêtres* -> allez au **Champ de bataille** -> sauvez la *prêtresse de Boron* <- *quête terminée*



vous obtenez une arbalète à manivelle


Winneb -> *femme inquiète* - Usim, son fils est enfin revenu (cf. début 2nd Chapitre) - il a lancé une attaque sur Morbal (le prophète de Winneb) -> allez (ou pas) à Morbal -> sauver (ou pas) la commandante de Morbal (au fait, son prénom c'est Rallia ...) -> présence de tonneaux de poudre et de piles de tonneaux sur le lieu de l'affrontement -> votre récompense est un ...



set d'armure de plaques légères -> pour Takate - Konrad s'équipe du set d'armure de cavalerie horasienne - je revend le set d'armure brigandine à Drôl

El'Halem -> *Maître gladiateur Diamantos* (le prophète d'El'Halem) - c'est le boxon dans l'arène - tous les chevaux ont été tués par des fanatiques du Sans-Nom > allez y et "faites le ménage" -> ... -> vous récupérez une ...

Dégâts: (3D6+4)+0 = (7-22) Dégâts tranchants
 Attaque: -3 (4)
 Parade: -4 (4)
 Initiative: -4 (12)
 Manœuvres:
 Feinte
 Poids : 4.00 doubles livres
 Effets:
Poison (niveau 2): 2 points de Dégâts de poison [Tout le combat]



Épée de bourreau
 5 8 7

La puissante épée Buveuse du bourreau de la ville d'El'Halem est ornée de symboles dédiés à Boron. Bien que très difficile à manier en combat singulier, elle inflige des blessures béantes à l'ennemi.

épée à deux mains de bourreau <- quête terminée

Ozhara -> marché -> **ouvrier** (le prophète d'Ozhara) -> l'alchimiste force les citoyens a ramasser des palourdes pour en faire du poison -> allez y et envoyez les six pieds sous terre -> ... <- quête terminée

Le Coup de maître de Telemache	(Quête secondaire)
Le Prophète de Fastina	(Quête secondaire)
Myrtale	(Quête secondaire)
J'ai un message à transmettre!	(Quête secondaire)
Rituels maléfiques	(Quête secondaire)
Chasse au dragon	(Quête secondaire)
Satané porcini!	(Quête secondaire)
Champ de bataille de Wobran	(Quête secondaire)
Le prophète d'Ohzara	(Quête secondaire)
Le prophète de Winneb	(Quête secondaire)
Le Prophète d'El'Halem	(Quête secondaire)

les quêtes secondaires réalisées durant le 4ème Chapitre

5ème Chapitre - la vallée éternelle

quête principale -> vous saviez déjà qu'**Aurélia** connaissait la dénomination du lieu où le *Comte Urias* envisage d'effectuer le rituel pour invoquer le Sans-Nom et qu'il se trouve dans les **Montagnes de pluie** (**Takate**) -> reste à le localiser plus précisément ...

La Chamane

Takate affirme que la chaman de son village natal pourrait nous aider dans notre recherche de la cité antique des lézards de Mok Pan Tohal, le lieu où Urias s'est retiré pour effectuer son rituel. Notre périple nous mène donc là où je ne voulais jamais aller: dans les mystérieuses Montagnes de pluie.

- Rendez visite à la chamane du village natal de Takate!

allez au Sud des **Confins du héros** -> ...

la Clairière de la forêt

cela faisait 8 années que *Takate* n'était pas revenu ici -> il y a quelque chose qui cloche -> des singes des marais affectés vous attaquent - ciblez, l'un après l'autre, les trois gros en évitant d'aller dans l'eau (**Est**) - finissez par les petits ...

campez ou allez vous faire soigner où vous voulez

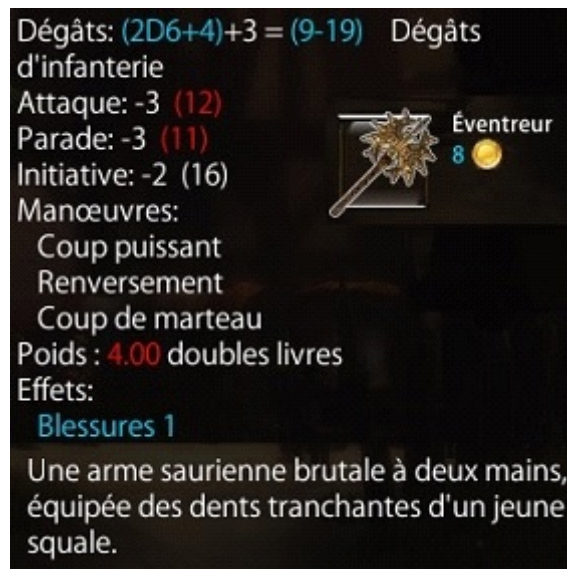
dirigez vous vers le **Village Moha** -> des Utulus sous influence vous tendent une embuscade -> défendez vous - attention aux pièges

campez ou allez vous faire soigner où vous voulez

le Village Moha

il a été attaqué - il vous faut extraire la *Chamane* survivante -> des reptiles corrompus (**Marus - Achazs**) - ne perdez pas de temps, les chûtes de pierres pourraient vous barrer le passage retour ... *Chamane* est dans le groupe

vous enchaîner, aux abords du **Village Moha**, avec un affrontement contre d'autres reptiles affectés (**Marus - Achazs - Lézards volants**) -> ... -> vous ramassez cette ...



arme contondante à deux mains l'Eventreur

Chamane sait où se trouve la **vallée éternelle** - aucun moha ne peut y entrer sous peine de perdre son tapam (âme) - elle connaît un autre **chemin dans la montagne (les grottes de Mok Pan tohal)** - elle n'a pas été atteinte par le murmure Sans-Nom en raison d'une **racine sacrée (racine ancestrale)** qu'elle avait ingérée <- c'est votre prochain objectif, en trouver

allez au secteur indiqué 'Cris' -> faites en sorte (soignez le constamment - vous n'avez pas la main sur lui) que le *viel homme* rejoigne la sortie à l'Est (soit d'où vous arrivez - il n'est pas obligatoire que votre groupe soit complet quand il y arrivera) - 4 lézards volants qui se soignent durant les phases de survol - présence de trous et de nappes de gaz -> ... -> il s'appelle *Kolman* - *Takate* reconnaît en lui celui qui l'a mis en esclavage - je décide d'aider *Takate* (la vengeance de *Takate*) -> **campement de Kolman** -> je lui demande la récompense (épée à deux mains grande mort servile) puis l'attaque lui et les *anciens chasseurs d'esclaves* (quête terminée)

allez au **Jardin des ancêtres** -> récupérez la **racine ancestrale** sur le cadavre du Lys d'Iribaar - ciblez le - ne vous occupez pas des feux follets et des tentacules sauf, éventuellement, s'ils sont placés sur les nappes de gaz

retour au **Village Moha** -> *Chamane* vous incite à consommer chacun un peu de la **racine ancestrale** puis localise le **lac morne** pour vous rendre au **chemin dans la montagne (les grottes de Mok Pan tohal)**

ATTENTION - vous ne pourrez plus revenir en arrière -> effectuer les dernières formations - **vérifiez votre matériel** (carreaux - flèches - potions - flasques de poison - provisions - armes de jet etc.)

allez y, avant de plonger, *Aurélia* vous suggère qu'il serait préférable que quelqu'un d'autres connaissent le "nom" (**mot de bannissement**) au cas où vous décéderiez -> dites le à un de vos compagnons (ou pas) -> je le dis à *Naurim*

les grottes de Mok Pan Tohal



1ère grotte (Sud Ouest) -> des squelettes et des goules - des tas de pierres au sol qui peuvent vous renverser
 - deux **caisses** -> fracassez le **crystal** situé au Nord Ouest pour rendre définitivement mortels ces abominations - faites en sorte de balader **le dernier** pour faire défiler les tours et ainsi pratiquer les soins - tuez quand le vous jugerez que c'est bon ...

2nde grotte (Nord - Nord Ouest) -> des araignées - présence de toiles d'araignées qui vous paralyse <- vous pouvez les casser

3ème grotte (Centre) -> au moins un membre du groupe doit sortir à l'Est - des araignées - présence de toiles d'araignées qui vous paralyse <- vous pouvez les casser ainsi que celles qui forment des passerelles

4ème grotte (Centre) -> **Aurélia** vous explique que les jeunes gens (**les malades**) sont amenés dans le **Temple du Sans-Nom** - y passent par treize salles qui détruisent tout ce en quoi elles croient- le murmure du Sans-Nom prend ensuite possession de leur esprit / 4 goules - faites en sorte de balader **la dernière** pour faire défiler les tours et ainsi pratiquer les soins

5ème grotte (Nord - Nord Est) -> des araignées - présence de toiles d'araignées qui vous paralyse <- vous pouvez les casser

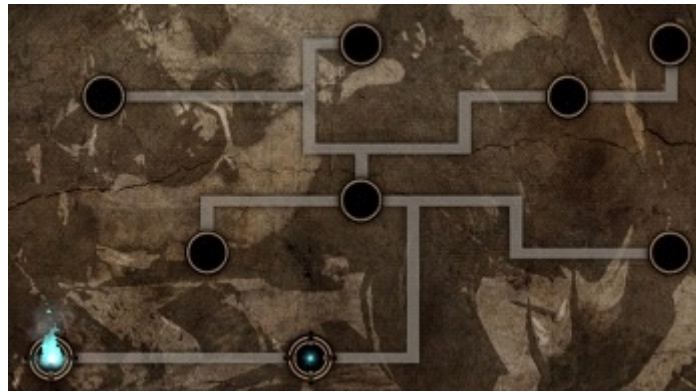
6ème grotte (Est) -> **Aurélia** se pose des questions sur l'après ... je lui demande si elle doute - **disposez de temps, c'est long** -> des araignées et des zombies - au moins un membre du groupe doit arriver vivant tout à l'Ouest sachant qu'une brume toxique se répand, derrière vous, dans cette direction ... - vous pouvez casser les **monticules** pour libérer le passage - s'il y en a plusieurs côte à côte, un sort comme 'boule de feu' est parfait

7ème grotte (Sud Est) -> des araignées dont la mère couveuse - faites en sorte de balader **la dernière** pour faire défiler les tours et ainsi pratiquer les soins

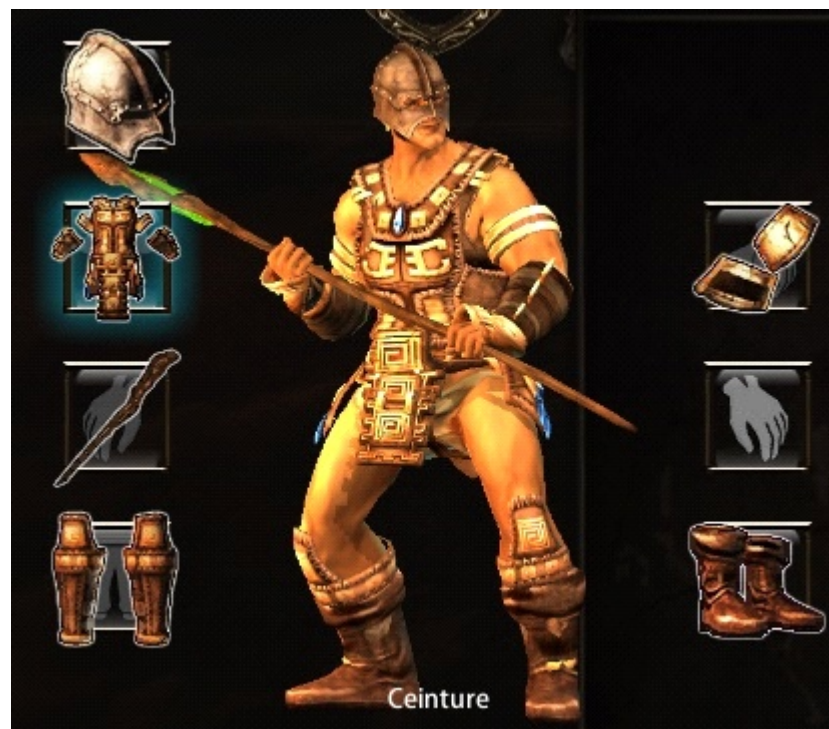
8ème grotte (Centre Sud) -> un dragon des cavernes - **pour Naurim, c'est Fornonfur !** - vos guerriers seront Nord et Sud les autres bien excentrés - quand il frappe sa queue, écarterez vous ensuite de cet espace -> ...

Aurélia n'est plus là, elle vous a devancée ...

la vallée éternelle



Sud -> *homme lézard*, anciennement gardien de la source de Zzah, au service du grand Chal'Ffar (*serait ce le Comte Urias ?*) - ses collègues sont en train de détruire les dernières représentations des dieux - concernant, *Aurélia*, les serviteurs du grand Chal'Ffar l'ont accueillie puis elle les a suivie à l'intérieur du **Temple de l'Unique** (**Temple du Sans-Nom**) / *homme lézard* est *instructeur toutes aptitudes & toutes capacités spéciales* - il est aussi guérisseur et marchand



Cette armure étrange est faite de cuir de lézards des marais aventuriens du sud, qui au premier abord fait ressembler son propriétaire à un homme-lézard. Le cuir résiste au feu. Mais il faut un peu de temps pour se faire à l'odeur.

je lui achète le *set d'armure d'Yrian* pour *Zurbaran* -> je revend les trois équipements correspondant de son set d'armure de cuir

vous devez passer les 13 épreuves pour avoir accès au **Temple de l'Unique** (**Temple du Sans-Nom**)

entrée -> le *Comte Urias* fait un discours anti dieux ...

1ères chambres du Sans-Nom à l'Ouest

soyez prêt - 3 secteurs a enchaîner -> ...

dieu de l'eau, Efferd - 3 caïmans géants

dieu du foyer, Travia - 5 humains en armure - les 3 vierges allongées au sol ne doivent pas mourir <- évitez les sorts comme boule de feu ...

dieu de la mort, ? -> 9 marus corrompus - si vous cassez une des **stalagmites**, un squelette en sortira et vous aidera

2ndes chambres du Sans-Nom à l'Est

soyez prêt - 3 secteurs a enchaîner -> ...

dieu de la chasse, Firun -> placez votre combattant à distance sur la **plaque de pression** au centre droit devant vous afin d'armer les **pièges** d'où viennent les loups - 3 sorciers Achazs

dieu de l'amour et de la pitié, ? -> 2 gros ogres noirs

dieu du feu, Ingerimm -> au moins un personnage doit arriver jusqu'au point de sortie -> suivez le chemin des 3 **leviers** sans vous interrompre

3èmes chambres du Sans-Nom au Nord Ouest

soyez prêt - 3 secteurs a enchaîner -> ...

dieu des voleurs, Phex -> 3 gardes - des **pièges** en forme de toiles d'araignées ...

dieu de la bonté, ? -> des marus et des achazs - libérez (ou pas) la *femme* via le **levier** de sa cage - sortez par le Nord Est <- vous pouvez y faire **défiler les tours** pour effectuer les soins

dieu de l'ordre et de la lumière, ? -> 4 marus -cassez les **piédestals** pour ne pas être déplacés

4èmes chambres du Sans-Nom au Nord Ouest

soyez prêt - 3 secteurs a enchaîner -> ...

dieu de l'honneur, ? -> 1 gros ogre noir

déesse du travail, Peraine -> 4 tigres de la forêt - mieux vaut ne pas toucher aux **leviers** ...

déesse du savoir, Hesinde -> cassez les cristaux, un par un, avec des dégâts d'infanterie, contondants ou tranchants - l'ordre étant Nord, Sud Est, Nord Ouest, Sud, Nord Est et enfin Sud Ouest

le hall des prophètes

Aurélia est affectée par le murmure du Sans-Nom - elle est devenue une prophétesse -> combattez la en la ciblant - collez la au corps à corps - utilisez du poison - délaissez les petits morfus - des nappes de poison vont s'agrandir au fil des tours -> ... -> *Aurélia* ne reviendra pas à la vie

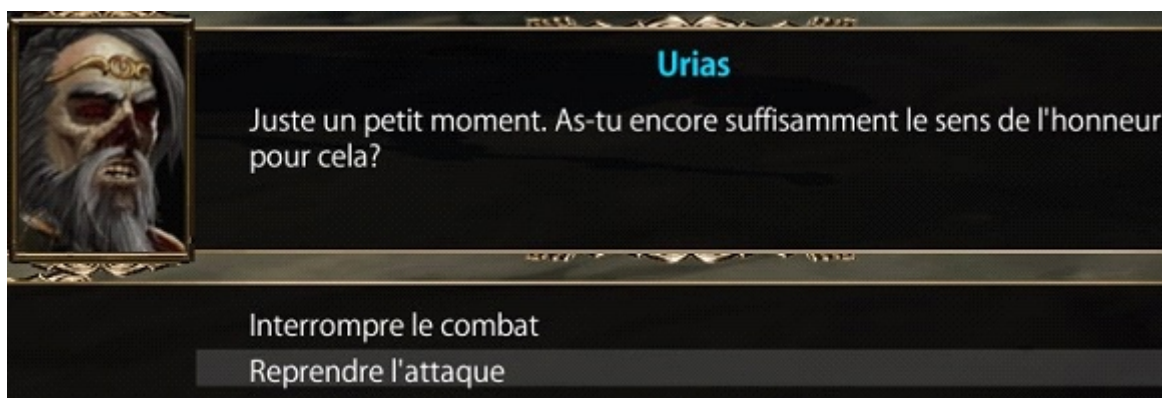
le Temple du Sans-Nom

soyez prêt - 3 phases a enchaîner -> ...

le *Comte Urias* s'est par lui même rendu aveugle - décidez de l'affronter ou de le rejoindre

1ère phase -> des morts vivants - ciblez le *Comte Urias* - à chaque fois qu'il sera touché, il se téléportera devant une des autres "portes magiques" - à mi points de vie environ, ce sera la ...

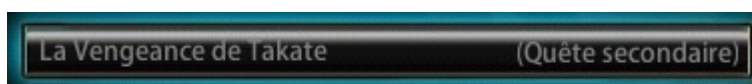
2nde phase -> liquidez les 2 golems -> une fois cette 1ère séquence effectuée, vous avez du temps pour pratiquer les soins, cela tout en fracassant les 5 **cristaux** avec des dégâts tranchants, contondants ou d'infanterie - même si le *Comte Urias* est aveugle et qu'il envoie des sorts un peu n'importe où, ne restez pas groupé durant cette 2nde séquence



mes vaillants personnages sont en pleine forme, je continue !

3ème phase -> des prophètes Achaz et des Marus - ciblez le *Comte Urias* -> ... -> dans un rôle, il affirme qu'il avait raison ...

cinématique de fin



la seule quête secondaire du 5ème Chapitre

***** BILAN *****

prise en main du jeu -> 27 h 00 -> essais de quatre personnages jusqu'à des points différents (max. début 2nd chapitre pour deux d'entre eux)

durée estimée de la partie + rédaction du document + tableau final -> 85 h 00

le tableau final des personnages du groupe -> http://didier.merle1.free.fr/TEMP/BlackGuards_1_Bilan.ods

je ne sais ce que j'ai raté en laissant mon Charisme à 8 ... j'aurais pu mettre la Perception (18) à mon arbalétrier pour les bonus armes à distance auquel cas je n'aurais pas monté celle de *Takate*

j'ai utilisé les **poisons** avec parcimonie - impasse totale sur les **Armes de jets**, les soins des blessures par

Bandage et les Elixirs

les deux grands mystère -> **Chalinba** est restée inaccessible toute la partie - est ce bien moi qui ait tué la *princesse Elanor* ?

***** CRITIQUES ET AVIS *****

les défauts du jeu

quelques fois, les libellés des *tiers* ou des **lieux** n'apparaissent plus -> sauvegardez -> quittez puis relancez le jeu -> chargez votre sauvegarde

la traduction FR (ou les textes originaux ensuite traduits ?) n'est pas parfaite

impossibilité de modifier le paramétrage des <touches de contrôles>

l'Inventaire est surdimensionné / disposer de 3 **équipements d'armes** n'est pas réaliste (ex. 3 armes à 1 main & 3 boucliers)

durant les phases de combats, pouvoir augmenter la vitesse de déroulement des actions ennemis aurait été grandement appréciée

l'IA des ennemis laisse parfois perplexe

quelques incohérences ... la plus grosse est celle des 13 épreuves, comment diable les jeunes gens malades ont ils put la réussir ?

les **arènes de Mongbilla** sont peu plausibles en terme de superficie nécessaire -> chaque combat étant dans un secteur spécifique

dans un lieu ouvert, sauf exceptions, vous ne pouvez pas vous enfuir -> dans l'absolu, c'est absurde pour les secteurs où il n'y a personne a sauver par exemple

les secteurs avec un point de sortie imposé n'obligeant pas que l'intégralité du groupe entrant en sorte vivant est une aberration

il aurait été agréable d'avoir la liste des *instructeurs*, leurs localisations et les formations proposées par chacun d'eux dans le Journal

les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement assez rapides

animations de combat et graphismes sont tout a fait acceptable

sachant que je n'ai usé de la barre de raccourcis, j'ai trouvé le game play bon -> juste du mal parfois a pointer les cibles, qu'elles soient ennemis ou alliés, surtout pour les sorts <- il aurait fallut "une flèche" indiquant la possibilité de les lancer

l'histoire principale est somme toute classique avec une sorte d'amnésie initiale du héro, ensuite ... - les

quêtes secondaires, dont certaines sont à tiroirs, sont bien diversifiées et dans l'ensemble très bonne - la grande et les petites histoires sont bien amenées - les quelques rebondissements, (grosses) surprises, mensonges ou erreurs de jugement ajoutent une âme au jeu - une pointe d'humour de temps en temps sans que cela soit la règle

les compagnons sont vraiment bien développés - ils interviennent souvent - les dialogues sont très bons

la rareté des "objets magiques" ou unique est un atout - vous êtes réellement content quand vous en obtenez un même s'il ne convient pas à votre groupe !

les règles de l'œil noir participent au "plaisir" d'optimiser chaque personnage au sein du groupe

les éléments du décor, qu'il soient manipulables ou pas, positifs ou négatifs, apportent un intérêt particulier aux phases de combats qui se déroulent dans un lieu (quasi) systématiquement unique à chaque fois

la rejouabilité est bonne

Blackguards 1 Special Edition agrémenté d'**Untold Legends** est un très bon titre <- je donne un bonus pour l'œil noir