

# BLACKGUARDS II

Janvier 2015 - dev. Daedalic Entertainment

acheté 0.99 euros sur la plateforme GOG

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

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

Tiers / Compagnon / (choix des) Mercenaires (niveau)


quêtes principales / quêtes secondaires / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé

## \*\*\*\*\* TECHNIQUE \*\*\*\*\*

le Manuel EN est disponible dans la page de téléchargement du jeu

<Impr écr> fonctionne / <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 II

le répertoire des sauvegardes

## \*\*\*\*\* DESCRIPTION - CONSEILS \*\*\*\*\*

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

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

l'aventure se déroule toujours dans le Sud d'Aventurie et cela après celle de BlackGuards 1 Spécial Édition

le document relatif à ce dernier -> [http://didier.merle1.free.fr/TEMP/BlackGuards\\_1\\_Notes.odt](http://didier.merle1.free.fr/TEMP/BlackGuards_1_Notes.odt)

### ce qui change dans Blackguards 2

le personnage principal est imposé (Cassia de Thénos) -> vous êtes libre de la faire évoluer comme vous le souhaitez

il n'y a plus d'attributs (d'où le terme "inspiré" mentionné plus haut en référence au Jeux de rôle l'œil Noir) -> tous ce qui leurs étaient liés (effets, prérequis des capacités, encombrement général etc.) est donc absent

l'aptitude "soins des blessures" étant supprimée, il n'y a plus de **Bandages** -> reste des (niveaux de) sorts pour traiter les blessures

l'aptitude "Survie" est elle aussi supprimée

vous ne pouvez plus augmenter à votre guise la Résistance à la Magie -> reste les bonus d'équipements d'armures et les effets de l'aptitude 'Volonté' pour diminuer la durée des effets

les 8 aptitudes et les 24 sorts disposent toujours de 4 niveaux sans strates intermédiaires -> les effets sont, pour la plupart, différents de ceux du 1er opus

porter un équipement d'armure autre que simple nécessite d'apprendre la capacité spéciale correspondante -> 'Habitue armure 1' pour Légère - 'Habitue armure 2' pour Intermédiaire - 'Habitue armure 3' pour Lourde

les jeteurs de sorts peuvent porter des armures métalliques avec des pénalités de régénération d'Énergie -> pour atténuer cela, deux nouvelles capacités spéciales font leur apparition : 'Habitue des armures métalliques 1 & 2'

apparition de nouveaux objets uniques (amulette, talisman, organe d'animal "marabouté", etc.) se devant d'être portés à la ceinture -> ils donnent de bons bonus à des valeurs comme l'Attaque ou la Défense par exemple

armes de corps à corps -> les bâtons ont été redirigés avec les armes contondantes à deux mains -> ...



le maximum est dorénavant de 100

### les combats

sont introduits les capacités spéciales d'Endurance et de régénération d'Endurance -> chaque manoeuvre spéciale (coup puissant, tir ciblé, feinte etc.) consomme des Points d'Endurance

la perception, sur une surface définie, des pièges et objets cachés est automatique selon le score dans l'aptitude 'Perception'

il est désormais possible de se dissimuler en s'accroupissant derrière un élément du décor ou a découvert

nouveauté -> des flaques d'huiles inflammable - les tonneaux de poudre deviennent des tonneaux d'huiles inflammable

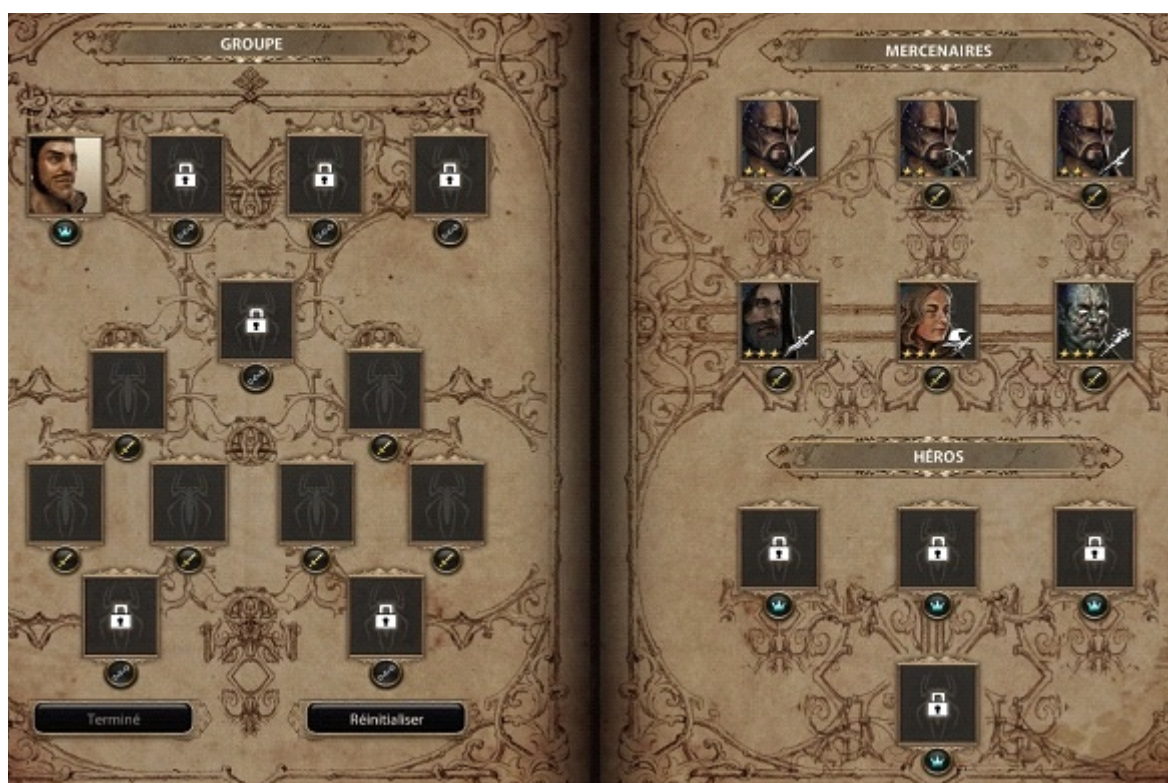
pour les **armes à distance**, utilisez <X> pour voir les cibles possibles et les % d'Attaque liés à leurs positionnements par rapport au tireur

en début de combat, sauf exceptions, vous pouvez placer chaque membre du groupe sur une case précise d'une, ou plusieurs, surface(s) définie(s)

le plus souvent, vous aurez à sélectionner des **mercenaires** qui intégreront le groupe de héros le temps d'une expédition

un autre cas consiste en une "mission" réalisée par un groupe de **mercenaires**

il peut aussi arriver que deux groupes [ (héro(s) + **mercenaire(s)** ) combattent l'un après le succès de l'autre  
-> ce seront deux **secteurs** différents d'un même **site** soit **deux cartes**



exemple -> 1er secteur avec le choix d'un des membre du groupe de héros [ **Zurbaran** ] et de 6 **mercenaires** -> le 2nd secteur sera réalisé par les autres membres du groupe de héros et, possiblement, d'autres **mercenaires**

le dernier cas étant le groupe de héros seul -> **au complet ou ... pas !**

les **mercenaires** évoluent automatiquement en terme de niveaux et d'**équipements** (\*) grâce au déblocage de bonus de troupes -> ce sont des actions à réaliser comme s'accaparer un **site** (de façon générale, la possibilité de bonus de troupes sera indiquée sur l'info bulle de description du **site** sur la carte de l'**émirat de Mengbilla**) et tuez un **messenger de Marwan** (sa présence sera annoncée par le jeu pendant l'affrontement) <- si vous ne le faites pas, si j'ai bien tout compris, **ils régresseront**

(\*) outre les **équipements d'armures** et les **armes**, ils portent eux aussi des **ceintures** disposant pour certains, d'**objets divers** à usage unique

je n'ai pas utilisé le **terrain d'entraînement** du **Camp de Cassia** ... je n'en parlerai donc pas plus que ça !

cas des **sites** avec plusieurs **secteurs** -> automatiquement -> la régénération des Points de Santé, d'Endurance et d'Énergie est totale - les blessures sont soignées

## \*\*\*\*\* LA PARTIE \*\*\*\*\*

mode de difficulté -> Normale

### les oubliettes



vous êtes *Cassia de Thénos* et êtes emprisonnée sous l'**Arène de Mengbilla**

parlez au *garde*

cherchez une issue -> **coffre** à l'Ouest -> **levier** -> **levier** -> Est -> 2 **eaux de guérison** - **coffre** -> Ouest -> vous ramassez **automatiquement** le livre "un bon dirigeant" - c'est un cul de sac, il n'y a pas de sortie par ici

quelques semaines plus tard ...

monologuez et choisissez vos premières aptitudes, sorts, manœuvres ou capacités spéciales

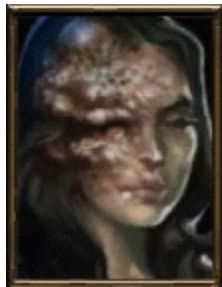
prenez toutes les **armes** dans la **collection de Cassia**

parlez au *garde* -> nommez l'*araignée* ("**8 pattes**" **me concernant**) puis faites lui la lecture

cherchez une issue - ne vous arrêtez pas sur les **pièges** -> ... -> **1ère eau de guérison** -> **levier** à l'Ouest -> attendez les 3 araignées près de la **1ère eau de guérison** (**vous entendez Marwan et Héphestrión dialoguer**) -> ... -> **coffre** -> ... -> **2nde eau de guérison** -> ... -> **levier** -> ... -> **3ème eau de guérison** -> ... -> **levier** au milieu des pièges -> **levier** derrière les **caisses** à l'Ouest -> ... -> **coffre** -> revenez et filez à l'Est -> ... -> **4ème eau de guérison** -> ... -> c'est un échec, la passerelle en bois s'effondre sous votre poids

Des années passèrent. Le venin des araignées lui avait dévoré l'esprit. Il avait dévoré tous ses désirs pour ne plus laisser place qu'à un seul et unique puissant besoin : régner ! Régner sur tout et sur tous ! Même si ce n'était que pour une seule journée !

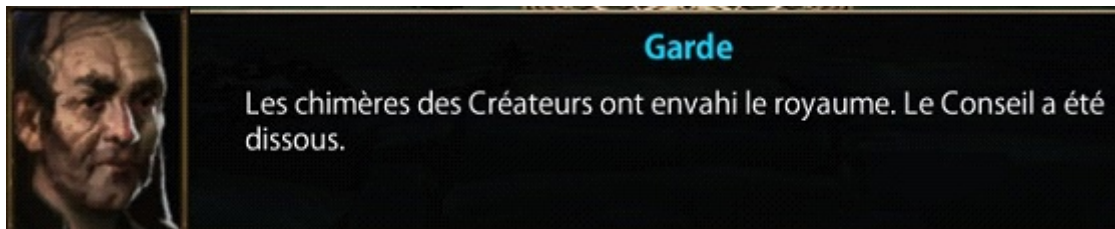
4ème année ...



le poison vous affecte ...

monologuez et faites évoluer votre personnage

parlez à l'*araignée* puis au *garde* ...



il mentionne un basilic, le pétrifieur, qui serait nourrit par des gars de *Marwan* ...

**secteur du pétrifieur**

cherchez une issue -> vous êtes avec l'*araignée* qui peut passer sur les *toiles* et un *homme perdu* qui dispose de sorts -> débarrassez vous des 3 squelettes -> ouvrez le *coffre* au Nord puis placez vous près de la grille fermée à l'Est -> l'*araignée* est avec l'*homme perdu* qui manipulera le *levier* au Sud Est -> passez la grille ouverte puis la *porte* tandis que vos deux *compagnons* vous rejoignent -> combattez -> ... -> observez les individus pétrifiés -> sortez au Nord Est

## les gladiateurs

votre objectif suprême étant de prendre le contrôle de l'**émirat de Mengbilla** , après quelques préparatifs, vous vous mettez en quête de trois mercenaires - les gladiateurs qui ont vaincus "les neuf hordes" dans un



passé récent (**BlackGuards 1**) -Raz le mendiant vous a donné quelques informations actualisées (cf. Journal)



vous êtes équipé du set d'armure Robe de Cassia

dans l'arène des Mohas avec l'interprète -> combat -> je propose à Takate des ennemis puissants -> combat  
-> j'affirme qu'il aura une mort épique -> il accepte -> vous êtes avec Takate !

chez Naurim, le nain le plus riche des terres du Sud (ptdr) -> malgré la promesse de lui offrir tout l'or du  
Palais de Mengbilla, il refuse

### les confins du héro

l'esclave Zurbaran est avachi et déprimé -> je lui parle calmement -> il vous rejoint ...

vous êtes avec Takate et Zurbaran

marchand - forgeron - alchimiste

Quelques années auparavant, Naurim  
s'était associé à l'alchimiste Niobé. La  
fameuse herbe à songes de Niobé les avait  
rendus riches.  
Mais pendant des années, le nain en avait  
fait son propre commerce, à l'insu de  
Niobé.  
Cela avait duré jusqu'à ce que Niobé reçoive  
un pigeon voyageur.

allez chez *Naurim* -> son domicile est attaqué -> posez les 4 pièges -> vous devez sortir à l'Est -> des piles de tonneaux a faire tomber - une flaque d'huile inflammable - 4 coffres en tout (j'en ai ouvert 3) - il faut 3 tours de manivelle pour que le pont levis soit totalement baissé - ne cherchez pas a combattre, fuyez !

## la légion silencieuse

### les confins du héro

vous apprenez (le joueur) que *Marwan* est le mari de *Cassia de Thénos*

je promet la tête de *Niobé* à *Naurim* qui s'engage définitivement - vous obtenez la hache de guerre de *Naurim*

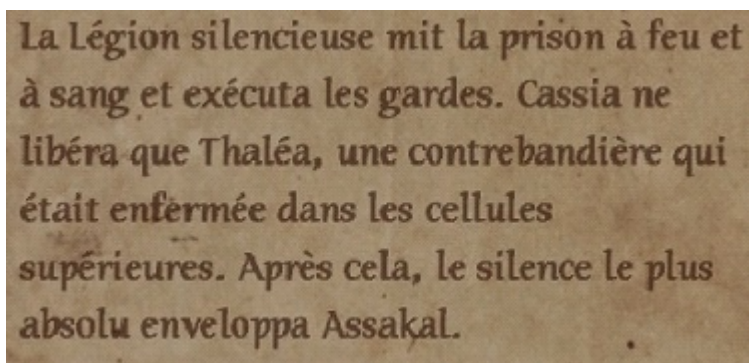
*Raz le mendiant* vous rencarde sur *Faramud*, "la manticore", chef de la légion silencieuse (cf. Journal)

instructeur -> vieillards (*Garalor* et *Galderan* qui ont été vos enseignants quand vous étiez jeune)

parlez à *Raz le mendiant* pour en savoir plus sur l'actualité de *Marwan* et *Niobé* -> contre rémunération, il vous donne des informations sur *Lorfas*, *Fort Sirik* et la *Vieille mine* (cf. Journal)

### la prison d'Assakal

4 leviers pour libérer les prisonniers qui vous aideront ...



La Légion silencieuse mit la prison à feu et à sang et exécuta les gardes. Cassia ne libéra que Thaléa, une contrebandière qui était enfermée dans les cellules supérieures. Après cela, le silence le plus absolu enveloppa Assakal.

### Camp de Cassia

vous passez un contrat verbal avec *Faramud* -> une fois l'objectif atteint (renverser *Marwan*), la légion silencieuse sera à la tête de votre garde personnel et pourra se servir sur les futurs adversaires potentiels

parlez à chacune des personnes présentes ...

## à bas le Kyrios suprême

Tout, absolument tout, appartiendrait à Cassia. Mais d'abord, elle devait prendre Mengbilla. Et la capitale était gigantesque.

- Conquérir Mengbilla

tout ça sera à moi

Peut-être Cassia s'apprêtait-elle à commettre une folie. Ceux qui la suivaient, eux, en commettaient très certainement une. Le jour du Basilic, la Légion silencieuse se mit en marche.

Au-dessus de leurs casques flottait la bannière de la corapia argentée.

Cassia voulait tout conquérir. Chaque village, chaque ville, chaque forteresse. Mais plus que tout, elle voulait conquérir Mengbilla.

- Conquérir l'émirat de Mengbilla.

### Fort Sirik

difficulté 1

le groupe de héros + 2 *archers 0* ... rien de compliqué - 2 *coffres*

Ils libérèrent le château de Sirik. Et le camp de Cassia s'agrandit. Après les premiers combats, Faramud chercha des signes de la volonté de Kor dans le sang séché de ses ennemis. Il resta là-bas une heure entière. Et ce qu'il vit l'emplit de confiance.

### la Vieille mine

difficulté 2

le groupe de héros + 2 *archers 0* ... des *pièges* dès le départ ... sinon, rien de compliqué - 1 *coffre*



À partir de ce jour, les métaux précieux affluèrent vers les Confins du héros, et de là, vers le campement de Cassia. Le forgeron Aram, qu'elle avait libéré des mines, se joignit également à ses troupes.

un bonus de troupes débloqué ...

**Lorfas**

difficulté 3

1er secteur

*Zurbaran* (choix) + 4 *duellistes* 1 et 2 *archers* 0 ...

évitez de toucher aux deux *cordes* ... attirez les ennemis à l'Ouest pour ensuite libérer les *prisonniers* grace aux 4 *leviers* -> échappez vous par l'Est <- tous les prisonniers ont été libérés et évacués

Pendant que les mercenaires délivraient leurs compagnons, Cassia et les autres fondirent sur la ville. Le masque de Cassia brillait sous le soleil du matin. Terrés dans leurs maisons, les habitants se signaient pour repousser les démons.

2nd secteur

*Cassia*, *Naurim* et *Takate* + 1 *duelliste* 1, 1 *archer* 0 et 1 *lancier* 0 - 5 *archers* ? seront prépositionnés au Sud Est

l'*orgue maléfique* à l'Est semble charmer l'insectoïde

Après avoir pillé la ville, Cassia fit décapiter le gouverneur et envoya sa tête à Marwan. Tout le monde saurait que Cassia Corapia avait défié son mari. Et qu'elle anéantirait quiconque se mettrait sur son chemin.

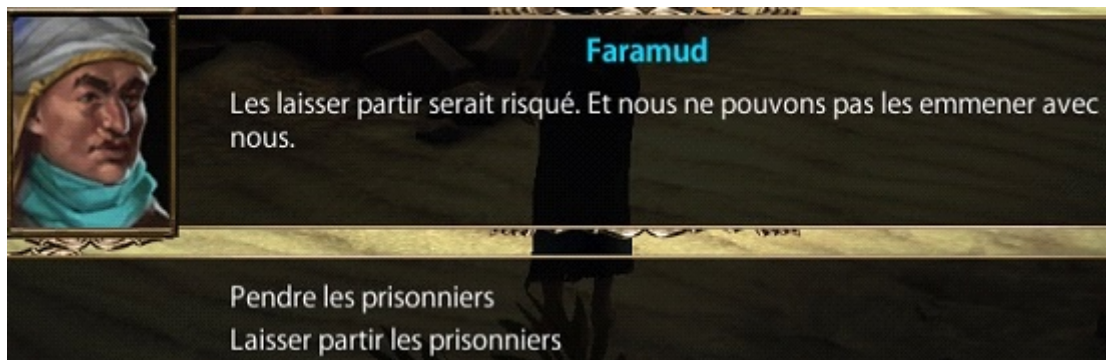
un bonus de troupes débloqué ...

vous récupérez, entre autres, un glaive (contondante à deux mains) et une dague dent de dragon

cinématique -> Marwan et Amenandsès -> votre "mari" décide de ne pas intervenir ...

### Camp de Cassia

parlez à tous et en particulier à la prisonnière -> elle est la nièce de Baram -> je décide de faire intervenir Zurbaran qui mentira en disant que son oncle est décédé et qu'il ne pourra donc pas venir la sauver -> elle craque, la clé qu'elle possède "ouvre les cellules des meurtriers" dans le Repaire des Corbeaux" (cf. Journal -> n.b. : la clé n'apparaît pas dans l'inventaire)



je décide de faire pendre les prisonniers ... ce sera dorénavant systématique sauf s'ils sont important m'enfin ... c'est ce que je suppose !

### Lorfas

marchand - je lui prend une ceinture de chasse

alchimiste -> Zurbaran intervient -> décidez de payer au prix normal ou de l'effrayer (mon choix) -> je fais répandre la rumeur, via Zurbaran, que Cassia Corapia est cruelle

forgeronne - je lui prend le set d'armure de Brabak

Faramud -> décidez de laisser la légion silencieuse piller Lorfas -> j'accepte -> "écrasez cette vermine" : des villageois retords se sont planqués dans ...

### la grotte des bois

Faramud + 6 duellistes 1 et 2 archers 1

des pièges, des piles de caisses sans indication de sens de chute ... des tonneaux d'huile inflammable - ciblez le villageois avec l'arme à deux mains avant qu'il ne fracasse les poutres qui supportent les étais - 4 coffres

Ceux qui fuyaient payèrent leur lâcheté de leur vie. Leurs têtes furent empalées sur des pics à l'extérieur de la cité. Un symbole muet mais éloquent de la cruauté de Cassia Corapia.

vous récupérez, entre autres, une **dague mengbillar**

### Lorfas

payez *Raz le mendiant* pour obtenir des informations sur **Fort d'Akisa**, *Nasrine de Cuoris*, **les Ruines de Barankal**, **les sources du Kyrios**, **la Colline du Druide**, *le Druide*, *Adamin*, *Tykates* et *Shinna Al-Shinna*

### Campement de pêcheurs

difficulté 3

le groupe de héros + 1 **duelliste 1** et 1 **archer 1** ...

une fois les *hommes de la milice de Marwan* décimés, décidez de continuer (ou pas) -> je continue la boucherie

vous récupérez, entre autres, une **épée de Tuzak**

un bonus de troupes débloqué ... vous avez des problèmes de vue

au **Camp de Cassia** -> *homme aveugle* -> votre soeur *Mirai* a été confiée, par *Marwan*, à *Niobé* - il parle d'une potion que cette dernière lui aurait fait boire -> je doute et le fais parler (**3 fois**) -> c'est un piège ... il vous l'explique -> décidez de son sort -> il sera pendu, telle est ma décision !

voir *Mirai* dans votre Journal

### le domaine de Niobé

Et pour la première fois depuis bien des années, elle avait peur. Elle ne craignait pas pour sa sœur. Elle craignait de ne pas reconnaître le visage de *Mirai*. Quelque part au fond d'elle-même, il y avait un vide. Et elle le sentait grandir.

Zurbaran: Le domaine de Niobé est-il resté le même, depuis trois ans ?  
Naurim: Autant que je sache...  
Zurbaran: De jolies petites mares dans lesquelles elle fait pousser ses algues ?  
Zurbaran: Des douves devant les fenêtres ?  
Cassia: À quoi penses-tu ?  
Zurbaran: Je pense au soufre infernal.

le groupe de héros + 2 *archers* 1...

**coupez** de suite la **corde** du pont levis Est - **mettez en marche** la **machine au soufre infernal** (elle enfumera les **archers**) au Nord Est - **envoyez immédiatement** celui (ou celle) qui a le plus de vitesse délivrer *Miraï* via la **manivelle** au Sud Ouest - les autres restent à l'Est et défendent ... -> faites la sortir vivante avec (au moins) vous par le pont levis Est !

Si Marwan meurt, Miraï meurt aussi.  
Cassia n'était pas sûre des implications exactes, mais elle savait que cela allait tout changer. Et ce savoir la désarçonnait.

*Marwan* lui a fait boire une potion de sang

vous récupérez, entre autres, une **épée à deux de bourreau**

**Camp de Cassia**

## les mélodies des Créateurs

Les Créateurs étaient une confrérie de chimérologistes. Quand Marwan parvint au pouvoir, eux aussi. Ils avaient créé les monstres qui avaient rendu les troupes de Marwan invincibles. Pour garder le contrôle des pouvoirs qu'ils avaient déchaînés, ils avaient créé cinq mélodies auxquelles les créatures obéissaient. Chacun d'entre eux conservait l'une des mélodies. Et Cassia les voulait toutes.

- Trouver les mélodies des Créateurs.

*Zurbaran* vous met sur cette voie pour disposer d'alliés supplémentaires - *Marwan* possède la 5ème



mélodie ... celle qui contrôle le pétrifieur que vous aviez vu dans **les Oubliettes**

parlez à tous et en particulier à *Niobé* -> ... -> je lui dis que je suis *Cassia Corapia* -> je fais en sorte qu'elle en dise plus -> ... -> je lui dis que je suis folle -> il n'y a pas de remède pour moi - elle ne peut faire de "contre potion" pour *Miraï* sans laboratoire à disposition -> je la menace de lui injecter du venin d'araignée -> elle craque et révèle un passage secret pour atteindre plus facilement *le Druide* -> questionnez la sur les créateurs et les mélodies -> ... -> elle vous met en garde sur le fait de les jouer toutes en même temps

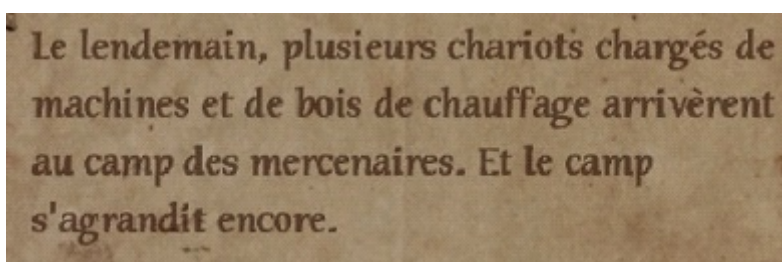
plusieurs sections de votre Journal ont été mises à jour

### les Ruines de Barankal

difficulté 4

le groupe de héros + 1 *duelliste 2* et 1 *archer 1* ...

pour faire venir vos 8 *alliés* (2 \* 4) -> deux passerelles au Nord (2 fois chaque manivelle -> une seule suffit) et un pont levé à l'Est (3 fois la manivelle) - un orgue infernal (je pense que le foudébois doit être dans le cercle central pour que cela fasse un effet sur lui ?) -un grand piège vers l'Est

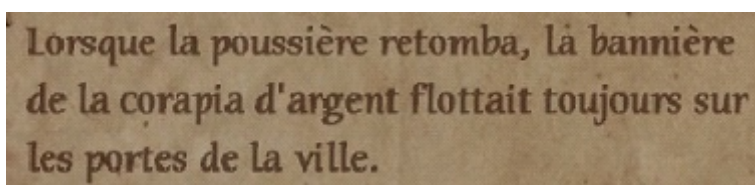


vous récupérez, entre autres, une *pertuisane* et un *arc composite*

une de vos position est attaquée ... c'est un **entrepôt**

le groupe de héros + *Faramud*, 2 *duellistes 2* et 2 *archers 1*

placez vos défenses, positionnez vos personnages et défendez vous ...



### la Colline du Druide

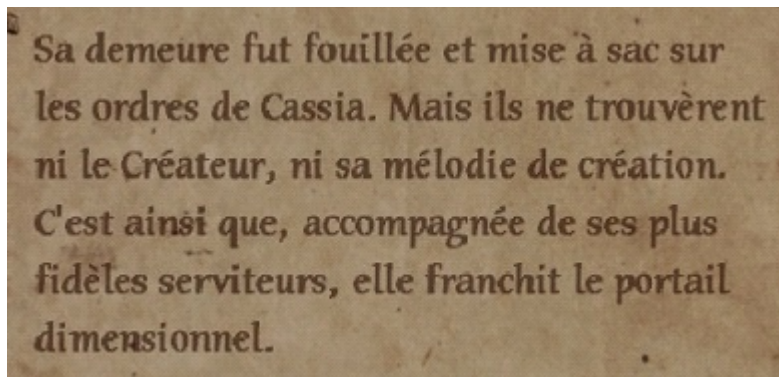
difficulté 6

le groupe de héros + 2 *archer 1* ...

*Takate* et un 3ème *archer imposé* passe par le passage secret et sont en haut ... ils seront chargés de manipuler le *levier* pour que les renforts, 2 *archers imposés*, puissent passer -> ils ressortiront par la *porte* pour rejoindre le groupe en bas



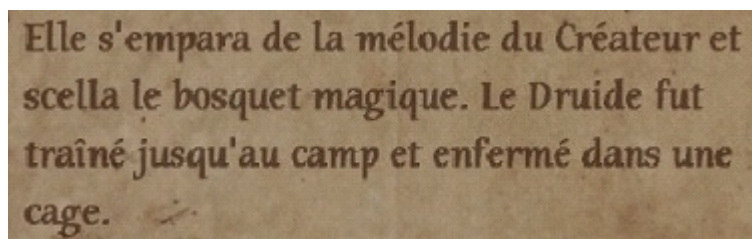
durant le combat, lors des phases sans affrontement, faites défiler les tours pour pratiquer les soins et récupérer de l'Endurance et de l'Énergie ...



Sa demeure fut fouillée et mise à sac sur les ordres de Cassia. Mais ils ne trouvèrent ni le Créateur, ni sa mélodie de création. C'est ainsi que, accompagnée de ses plus fidèles serviteurs, elle franchit le portail dimensionnel.

vous récupérez l'épée à deux mains double kunchomer, hache contondante à deux mains de Neethan et un manteau de Brabak

dans le bosquet du druide -> les plantes vertes s'enflamment et les plantes violettes dégagent une flaque de poison au sol - amenez les foudébois sur les nappes de gaz et enflammés les (sort de 'jet de flamme' de Zurbaran) - la mélodie est sur l'autel au Nord <- elle n'apparaît pas dans l'inventaire



Elle s'empara de la mélodie du Créateur et scella le bosquet magique. Le Druide fut traîné jusqu'au camp et enfermé dans une cage.

un bonus de troupes débloqué ...

vous récupérez, entre autres, un set d'armure élémentaliste et un bâton court de mage

### Camp de Cassia

notez que les 4 principaux personnages ont tous un set d'armure complet -> Cassia pour Cassia, Cuir pour Naurim, élémentaliste pour Zurbaran et Brabak pour Takate

même s'il a déjà échoué par le passé, demandez à Zurbaran de séduire Niobé

parlez de Mirai à Takaté - je lui demande de veiller sur elle

parlez de Zurbaran à Niobé - je lui dis que ses défauts selon elle, sont des qualités

parlez au Druide -> ... -> interrogez le -> proposez lui les jardins du Palais de Mengbilla contre des renseignements -> il localise un passage secret pour accéder plus directement à la Couverie de Kokenli -> malgré cela, je décide qu'il sera pendu

passez par Lorfes -> Zurbaran à Niobé -> je choisis qu'il tente de la séduire -> ... -> elle ne veut pas donner la recette du remède

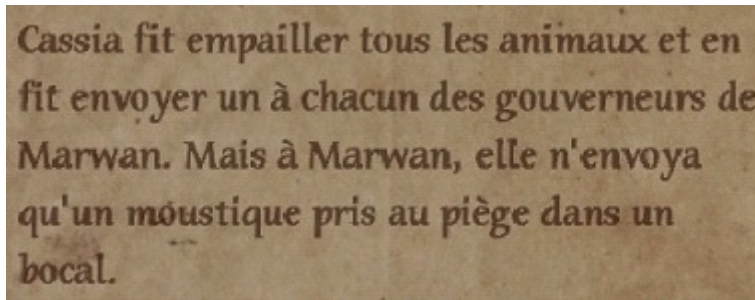
## Camp de chasseurs

difficulté 7

le groupe de héros + 2 *archer 1* ...

1 *coffre* au Sud Ouest - 1 *coffre* au Centre - des *plantes* - des *pires de tonneaux* - des dégâts de poison permanent

les *chasseurs* ouvriront les cages grâce à des *leviers*



Cassia fit empailler tous les animaux et en fit envoyer un à chacun des gouverneurs de Marwan. Mais à Marwan, elle n'envoya qu'un moustique pris au piège dans un bocal.

un bonus de troupes débloqué ...

vous récupérez, entre autres, une *lance de chasse elfique* et des *gants lourds en cotte en mailles*

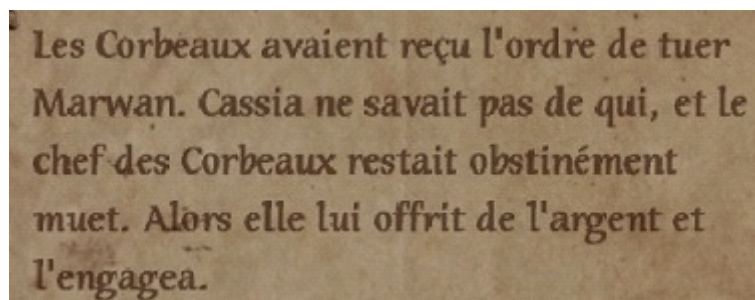
## le Repaire des Corbeaux

difficulté 6

le groupe de héros + 1 *duelliste 2* et 1 *archer 2* ...

rien de compliqué

avec la *clé de* que possédait la *nièce de Baram*, ouvrez la *porte* au Nord Est, 3 *assassins* vous aideront



Les Corbeaux avaient reçu l'ordre de tuer Marwan. Cassia ne savait pas de qui, et le chef des Corbeaux restait obstinément muet. Alors elle lui offrit de l'argent et l'engagea.

un bonus de troupes débloqué ...

vous récupérez, entre autres, une *daguer de l'assassin*

une de vos position est attaquée ... c'est le **Camp de chasseurs**

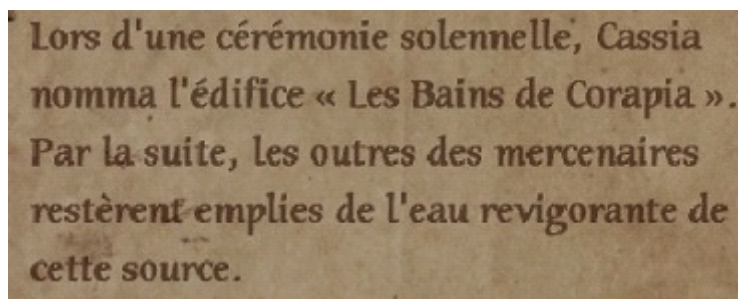
*Faramud, chef des Corbeaux*, 4 *duellistes 2* et 3 *archers 2*

placez vos défenses, positionnez vos personnages et défendez vous ...

## les Sources du Kyrios

difficulté 6

tonneaux d'huile inflammable - piles de caisses - 4 poutres verticales a casser pour faire effondrer les balcons (ou passez par les portes)



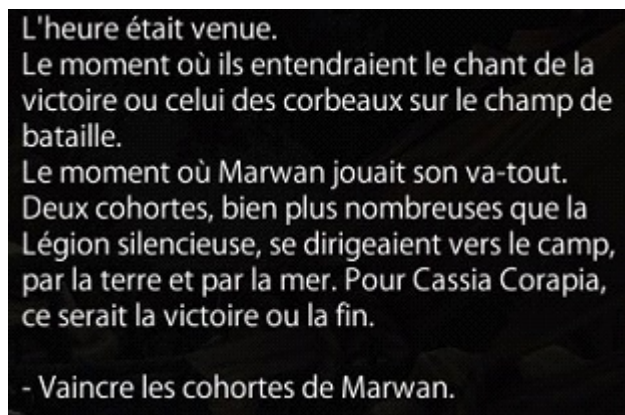
Lors d'une cérémonie solennelle, Cassia nomma l'édifice « Les Bains de Corapia ». Par la suite, les outres des mercenaires restèrent emplies de l'eau revigorante de cette source.

un bonus de troupes débloqué ...

vous récupérez, entre autres, une épée de roglima et un arc elfique

cinématique -> Marwan et Amenandsès -> votre "mari" décide d'intervenir et envoie des troupes vous affronter

## la contre-attaque



L'heure était venue.  
Le moment où ils entendraient le chant de la victoire ou celui des corbeaux sur le champ de bataille.  
Le moment où Marwan jouait son va-tout.  
Deux cohortes, bien plus nombreuses que la Légion silencieuse, se dirigeaient vers le camp, par la terre et par la mer. Pour Cassia Corapia, ce serait la victoire ou la fin.  
- Vaincre les cohortes de Marwan.

1er secteur - la rivière

Naurim: On va inverser le ciel et la terre.  
Naurim: Qu'une pluie de pierres s'abatte  
sur cette maudite rivière.  
Naurim: Ça nous fera gagner du temps.  
Naurim: Et pendant ce temps-là, le reste de  
nos troupes attirera la deuxième cohorte  
vers les marais.

Naurim + 2 duellistes 2 et 4 archers 2

rien de compliqué -> une grosse poutre verticale à l'Est -> Ouest -> manivelle pour que la passerelle se mette en place -> une grosse poutre verticale au Nord Ouest

vous récupérez, entre autres, une grande épée de Tuzak

L'heure était venue. Le moment où ils  
entendraient le chant de la victoire ou celui  
des corbeaux sur le champ de bataille. Le  
moment où Marwan jouait son va-tout.

## 2nd secteur - les marais

Cassia, Zurbaran et Takate + Faramud, chef des assassins, 1 lancier 2 et 2 archers 2

placez vos défenses, positionnez vos personnages et défendez vous ...

Takate actionne une fois la manivelle du pont levé - des nappes de gaz dans l'eau - levier pour les cages avec les loups <- je ne sais s'ils sont hostiles ?

tuez le *messager de Marwan* qui arrivera par le Sud Est en se dirigeant vers l'Ouest

essayez de scinder le groupe ennemi en deux et d'en faire courir quelques uns après un de vos mercenaires - pendant ce temps là, tous les autres combattront

au bout d'un certain nombre de morts, ils s'enfuieront ...

vous récupérez, entre autres, un pavois, des bottes lourdes en cotte de mailles, une amulette de Tairach et une arbalète compacte

quête "la contre-attaque" terminée -> cinématique : vous (Cassia) êtes alitée - vos compagnons, qui sont à Lorfes, doivent absolument trouver les ingrédients demandés par Niobé ...

la formule de Niobé

Seuls quelques chamans parmi les hommes-lézards fabriquaient des cristaux de pluie. Mais cet ingrédient faisait partie de la formule de Niobé et elle en avait besoin.

- Trouver des cristaux de pluie.

### les Montagnes de pluie

*Naurim, Zurbaran et Takate + Faramud, chef des assassins et 1 duelliste*

là, c'est la **carte la + dure** - vos ennemis vous sont supérieurs - un prêtre Achaz lance des sorts de 4ème niveau - des hommes lézards débarquent de l'Ouest au fil du temps qui passe - à l'Est, ce sont des lézards volants qui atterrissent en occupant beaucoup de cases - ils sont tous régénérés par les cristaux que l'on ne peut pas fracasser à distance ... -> **sauf à trouver mieux**, 5 de vos personnages **fixeront les ennemis** et se sacrifieront vers le sud Est tandis que le **6ème s'occupera de dézinguer** les 5 **cristaux** - sélectionnez de préférence celui qui a le plus de Vitesse

procédez dans le sens des aiguilles d'un montre -> une fois les cinq **cristaux** dézingués, vous aurez la possibilité de bloquer le passage à vos poursuivants en faisant tomber un haut-vent au Nord - cassez la **dernière poutre verticale** ou ... continuez de courir vers le chariot de sortie <- **selon la situation**, vous pouvez aussi passer par le **pont central** et le casser après l'avoir traversé **soit côté Est**

vous récupérez, entre autres, une **hache de saurien** et un **sceptre de saurien**

### Camp de Cassia

Depuis deux semaines, les troupes de Cassia avaient fait halte. Depuis deux semaines, son entourage rongeaient son frein. Et maintenant, enfin, l'araignée blessée s'aventura hors de son antre une fois de plus.

**j'achète deux ceintures, le tricorne et le chapeau fleuri**

*Niobé* ne veut pas nommer le dernier ingrédient - elle a peur de ce que vous pourriez faire d'elle une fois le remède concocté ...

### Fort d'Akisa

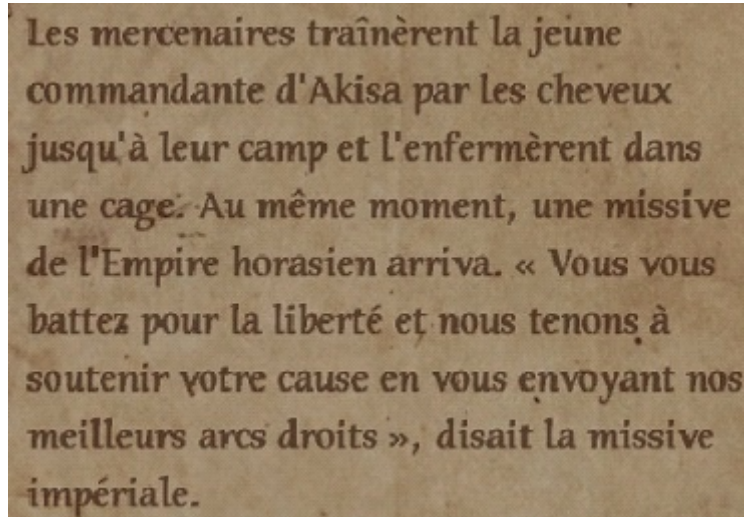
**difficulté 7**

le groupe de héros + 2 **archer 2** ...



dans un 1er temps, restez à l'Ouest et occupez vous des insectoïdes et du fantôme des sables  
attendez ensuite le prochain groupe d'humanoïdes sans dépasser la moitié du pont - il faudra tuer le  
*messenger de Marwan*

pour finir, terminez le travail côté Est



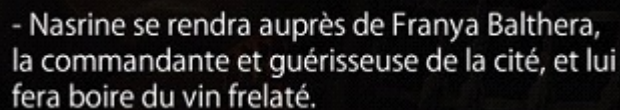
Les mercenaires traînèrent la jeune commandante d'Akisa par les cheveux jusqu'à leur camp et l'enfermèrent dans une cage. Au même moment, une missive de l'Empire horasien arriva. « Vous vous battez pour la liberté et nous tenons à soutenir votre cause en vous envoyant nos meilleurs arcs droits », disait la missive impériale.

un bonus de troupes débloqué ...

vous récupérez, entre autres, un **bouclier en os**, une **hallebarde contondante à deux mains**, un **talisman de cornucopia** et un **truban d'élémentaliste**

### Camp de Cassia

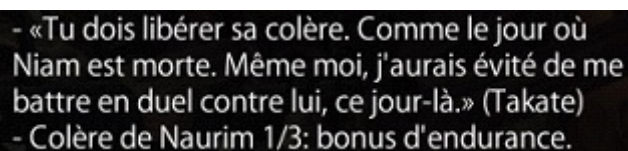
interrogez *Nasrine de Cuoris* -> ... -> je fais intervenir *Zurbaran* qui mentira en disant que sa famille est entre nos mains - quand elle demande combien elle a de frères et soeurs, il dira "une soeur" -> son prénom est *kérime* (cf. *Journal*) -> par peur pour le devenir de sa famille, elle accepte de vous aider



- Nasrine se rendra auprès de Franya Balthera, la commandante et guérisseuse de la cité, et lui fera boire du vin frelaté.

si ce n'est déjà fait, questionnez *Takate* a propos de *Naurim*

*Naurim* -> je lui motive en lui parlant des événements passés (*Niam* tuée par la reine parasite dans l'**arène de Mengiblla** cf. **Blackguard 1**)



- «Tu dois libérer sa colère. Comme le jour où Niam est morte. Même moi, j'aurais évité de me battre en duel contre lui, ce jour-là.» (Takate)  
- Colère de Naurim 1/3: bonus d'endurance.

j'attends un peu avant de demander à *Faramud* d'employer la torture pour faire cracher le morceau à *Niobé* ...

## El'Halem

difficulté 6

### 1er secteur - les écluses

Takate: C'est ici que j'ai combattu pendant des années. J'étais le maître gladiateur d'El'Halem.

Takate: Un jour, la ville a été attaquée par Novadis.

Takate: Pour se défendre, les soldats ont ouvert les grandes portes d'écluse et ont inondé le champ de bataille.

Takate: Nombreux sont les fils du désert qui sont morts noyés. Les autres se sont enfuis.

Naurim: Je préfère que le Sans-Nom m'emporte à la noyade ! Démolissons les portes d'écluse.

Zurbaran + 2 duellistes 2 et 4 archers 3

rien de compliqué -> coffre au Nord - levier pour ouvrir les écluses au Sud Ouest - attention : la sortie, c'est la porte Est <- il n'y a pas de retour possible

vous récupérez, entre autres, une épée enchantée, un sombre capuchon, une lance barbe d'Efferd et un bouclier décoré

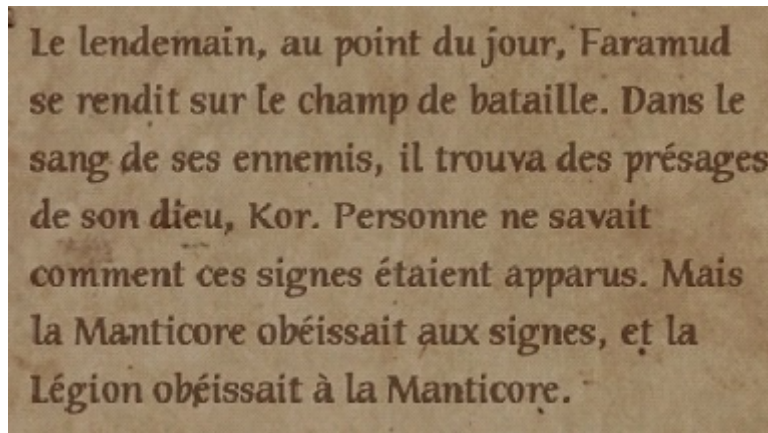
### 2nd secteur - devant les portes de El'Halem

Quand le gouverneur découvrit que ses défenses avaient été sabotées, son assurance fléchit. Il n'avait cure des Créateurs et de leurs chimères. Mais Daraïos se voyait maintenant contraint de faire appel à eux et leur ordonna de déchaîner leurs orgues infernaux.

Cassia, Naurim et Takate + Faramud et 3 archers 3

attendez la 1ère vague puis occupez de ceux qui sont statiques au Nord

tuez le *messenger de Marwan* qui se dirige vers le Sud Ouest - des pièges avant les barricades

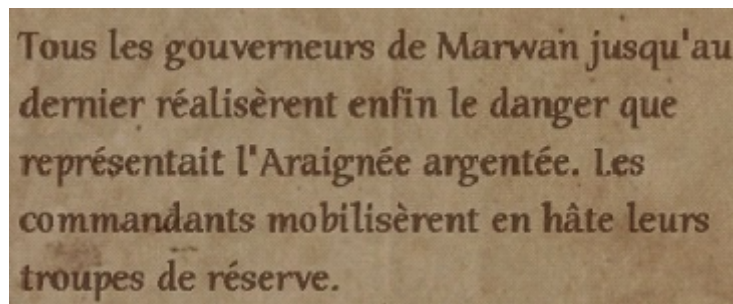


Le lendemain, au point du jour, Faramud se rendit sur le champ de bataille. Dans le sang de ses ennemis, il trouva des présages de son dieu, Kor. Personne ne savait comment ces signes étaient apparus. Mais la Manticore obéissait aux signes, et la Légion obéissait à la Manticore.

un bonus de troupes débloqué ...

vous récupérez, entre autres, une cuirasse en plaques légères et des grèves en plaques légères

une de vos position est attaquée ... c'est le fort d'Akisa



Tous les gouverneurs de Marwan jusqu'au dernier réalisèrent enfin le danger que représentait l'Araignée argentée. Les commandants mobilisèrent en hâte leurs troupes de réserve.

*Faramud, chef des Corbeaux*, 1 duelliste 2, 4 archers 3 et 2 lanciers 3

placez vos défenses, positionnez vos personnages et défendez vous ...

dans El'Halem -> ...

*alchimiste - forgeron - marchand*

j'achète une ceinture de chasse et les gants pattes de velours pour compléter le set d'armure Habits de renard -> je l'affecta à Takate en remplacement du set d'armure de Brabak que je revend aussitôt

*Raz le mendiant*, contre rémunération, vous donne des informations complémentaires sur :

- les Créateurs Adamantin, Tikates et Shinna Al-Shinna

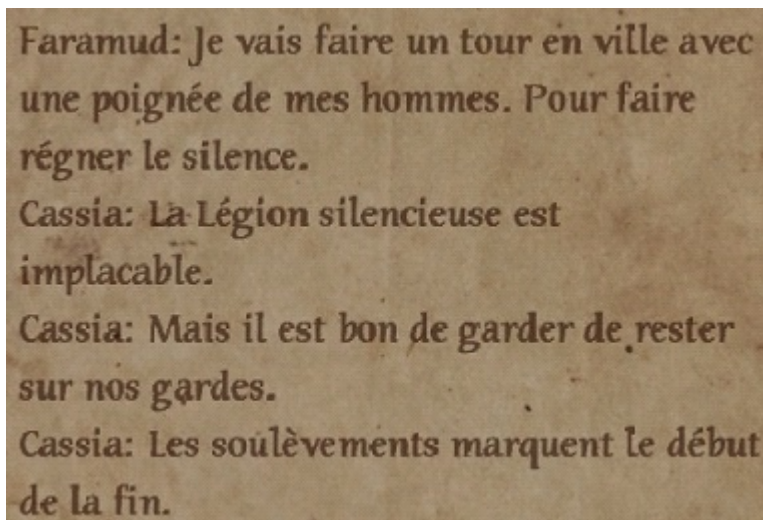
- les ruines de Barankal (déjà fait), Benivilla et Cuoris

elles sont rajoutées dans votre journal

Niobé et *Zurbaran* discutent -> ... -> je choisis de laisser *Zurbaran* plaisanter -> Niobé ne veut toujours pas nommer l'ingrédient ...

*Takaté* et Miraî ->

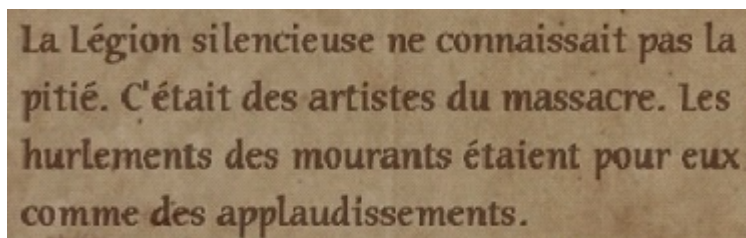
Faramud veut piller le Temple d'El'Halem -> dans un premier temps, vous lui ordonnez de ne pas le faire ... décidez ensuite -> je lui laisse le champ libre



Faramud: Je vais faire un tour en ville avec une poignée de mes hommes. Pour faire régner le silence.  
Cassia: La Légion silencieuse est implacable.  
Cassia: Mais il est bon de garder de rester sur nos gardes.  
Cassia: Les soulèvements marquent le début de la fin.

*Faramud, chef des Corbeaux, 1 duelliste 2, 4 archers 3 et 2 lanciers 3*

vous êtes sur ce qui semble être la place du Temple d'El'Halem -> rien de compliqué -> 1ère porte pour accéder au coffre situé au balcon - coffre au Nord derrière deux caisses



La Légion silencieuse ne connaissait pas la pitié. C'était des artistes du massacre. Les hurlements des mourants étaient pour eux comme des applaudissements.

vous récupérez des objets divers (pièges, flasque de poisons et potions)

### Camp de Cassia

j'achète deux ceintures de chasse et le set d'armure de fer Bosparienne pour *Naurim* -> je revends le set d'armure de cuir ...

si ce n'est déjà fait, questionnez *Takate* à propos de *Zurbaran*

### Cuoris

difficulté 6



Faramud: À l'heure de Peraine, les parades traditionnelles auront lieu sur la place du marché de Cuoris.

Faramud: Les rangs de la garnison seront alors moins nombreux.

Cassia: Parfait. Un petit groupe d'entre nous se chargera de détruire l'armurerie.

Cassia: Et ensuite, nous prendrons la ville.

#### 1er secteur - quartier de l'armurerie

Zurbaran + 2 duellistes 2 et 4 archers 3

rien de compliqué -> 3 colonnes de feu à renverser -> prévoyez qu'il faudra 3 tours de manivelle pour baisser le pont levis menant à la zone de sortie ...

vous récupérez des objets divers (grenade et potions)

#### 2nd secteur - aux abords de la Cité

La Légion silencieuse était-elle une punition divine ? Le Kyrios suprême avait ordonné à ses cohortes de se rendre à Mengbilla. Tous les espoirs des habitants reposaient maintenant sur Franya Balthera, la Protectrice de la cité. Mais ce jour-là, la magicienne était prise de convulsions.

vous connaissez l'origine de ces convulsions <[;o)

Cassia, Naurim et Takate + Faramud et 3 archers 3

rien de compliqué -> 2 portes (Ouest et Est) pour monter à l'étage



Alors que Cassia marchait sur la ville à la tête de ses troupes, un chien errant lui courut après et vint mordiller le bas de sa jupe. Avant qu'elle ait pu faire un seul geste pour les arrêter, ses mercenaires avaient déjà réduit l'animal en charpie. Ce jour-là, Cassia décida qu'avant que tout ne soit accompli, ses mercenaires devraient mourir eux aussi.

un bonus de troupes débloqué ...

vous récupérez un **capuchon de mage** et des **objets divers**

dans **Cuoris** -> ...

*alchimiste - forgeron - marchande*

j'oblige **Takate** a jouer au dés avec *Mirai*

*Raz le mendiant*, contre rémunération, vous donne des informations complémentaires sur :

- les Créateurs *Tikates* et *Shinna Al-Shinna*

- **le Repaire des corbeaux** (**déjà fait**), la **Forteresse d'Adamantin**, la **Citadelle de Shinna** et le **Colosse de Kyrios**

elles sont rajoutées dans votre **journal**

*Faramud* demande l'autorisation de se livrer au pillage -> je le laisse faire ...

Cassia: Les rangs de nos ennemis s'épaississent de jour en jour.  
Faramud: C'est pourquoi vous devez faire un exemple. Un symbole fort.  
Faramud: Pour rappeler à ces vermines qui vous êtes.  
Faramud: Et puis, le dernier pillage de la Légion remonte à quelque temps.  
Cassia: Très bien, allez-y. Mais je ne veux rien savoir.

*Faramud*, chef des Corbeaux, 1 **duelliste 2**, 4 **archers 3** et 2 **lanciers 3**

coffre au Nord derrière deux caisses - déclenchez les incendies avec les torches et les tonneaux d'huile inflammable (les flèches incendiaires des archers font l'affaire)- ...

Après le massacre, Faramud se rendit sur le champ de bataille pour lire la volonté de Kor dans le sang de ses ennemis. Mais la fumée le faisait larmoyer, sa vue se troublait. Pour la première fois, la Manticore, l'élú du dieu du sang, ne vit rien.

vous récupérez un arc de grand chasseur, une capuche du roi jaune et deux objets divers

### Camp de Cassia

commerce et formations ...

### Couverie de Kokenli

difficulté 7

Kokenli, la grande couverie de l'essaim, était enfouie loin dans les entrailles d'Istina. Cassia savait qu'elle devait sceller les accès à Kokenli. Autrement, les créatures de Shinna s'abattraient sur son armée tel un nuage de sauterelles.

rappel : le *Druide* vous avait indiqué un passage secret ...

le groupe de héros + 2 *archer 3*

chaque levier au Sud ouvre une grille - faites tomber la torche dans la cellule ouverte (une flèche fait l'affaire), elle enflammera la flaque d'huile et empêchera les insectoïdes de monter en surface -> procédez cellule par cellule

Les souterrains de Kokenli furent incendiés. Et tous les insectes de Shinna périrent par le feu. Quatre heures plus tard, la grande couverte était devenue silencieuse.

vous récupérez une grande massue d'os, des gantelets en plaques légères et deux objets divers

une de vos position est attaquée ... c'est ici même

le groupe de héros + Faramud et 4 archer 3

placez vos défenses, positionnez vos personnages et défendez vous ...

### Camp de Cassia

si ce n'est déjà fait, questionnez Zurbaran a propos de Niobé

commerce et formations ...

### Colosse du Kyrios

difficulté 7

Sur les hauteurs des gorges d'Arralcor, le tout dernier monument à la gloire de Marwan était en cours de construction. Le colosse du Kyrios se dressait vers les cieux, visible à des lieux à la ronde. Cassia voulait le voir tomber.

le groupe de héros + 2 archers 3

rien de compliqué - dézinguez de suite, à distance, le tonneau d'huile inflammable à l'Est (sort ou flèche incendiaire d'un archer)

Et le grand colosse fut détruit. La rumeur que les jours du Kyrios suprême étaient comptés se répandit comme une trainée de poudre.

un bonus de troupes débloqué ...

vous récupérez un **arc vipère verte**, un **bouclier à blason** et des **objets divers**

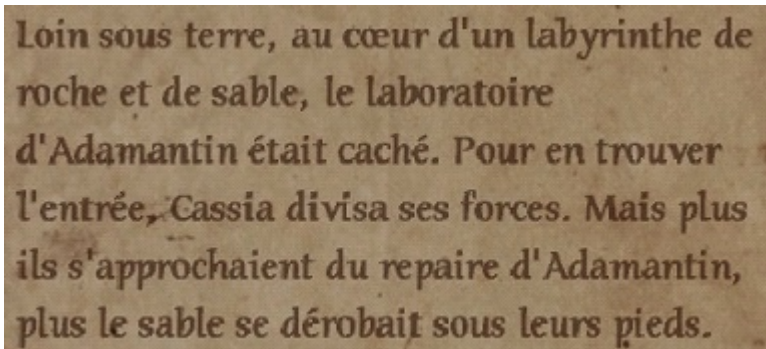
### Camp de Cassia

Niobé est toujours réticente ... j'attends de voir si **Zurbaran** arrive à la persuader

commerce et formations ...

### la Forteresse d'Adamantin

difficulté 7



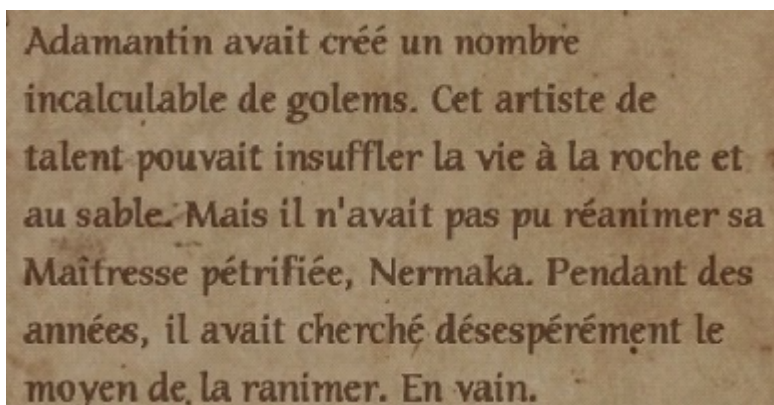
Loïn sous terre, au cœur d'un labyrinthe de roche et de sable, le laboratoire d'Adamantin était caché. Pour en trouver l'entrée, Cassia divisa ses forces. Mais plus ils s'approchaient du repaire d'Adamantin, plus le sable se dérobaît sous leurs pieds.

le groupe de héros + 1 **archer 3** et 1 **lancier 4**

2 personnage en bas s'occuperont des **leviers** (mon choix : les deux **mercenaires**) - en haut, les autres seront aidés par **Lucrece**, une mage de combat horasienne

une fois tous les ennemis tués en haut, positionnez un personnage devant le portail ... **Lucrece** étant fatiguée, elle ne vient pas avec vous et s'en va au **Camp de Cassia**

vous récupérez un **casque lourd en cotte de mailles** et des **objets divers**



Adamantin avait créé un nombre incalculable de golems. Cet artiste de talent pouvait insuffler la vie à la roche et au sable. Mais il n'avait pas pu réanimer sa Maîtresse pétrifiée, Nermaka. Pendant des années, il avait cherché désespérément le moyen de la ranimer. En vain.

le groupe de héros

envoyez 2 personnages au Nord (**Zurbaran** et celui qui peut se soigner le + facilement) et laissez les deux autres au Sud

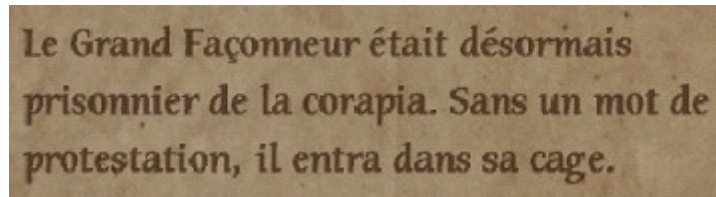
1 **cristal** à casser et 2 **leviers** au Nord qu'il faudra manipuler **plusieurs** fois pour lever/baisser les grilles ...



1 cristal a casser au Sud Est -> Est -> juste à côté de la mélodie sur l'autel, 1 levier et 1 cristal a casser

1 cristal a casser au Sud Ouest -> Ouest -> 1 levier et 1 cristal a casser

une fois les 5 cristaux cassés, Adamantin et le fantôme des sables ne sont plus régénérés à chaque tour ...  
finissez le travail



Le Grand Façonneur était désormais prisonnier de la corapia. Sans un mot de protestation, il entra dans sa cage.

un bonus de troupes débloqué ...

vous récupérez les bottes, la tunique et le pantalon du roi jaune ainsi qu'un bâton de magicien et une potion astrale supérieure

### Camp de Cassia

parlez à Adamantin -> il affirme que sa maîtresse Nermaka, la pétrifiée, est toujours vivante - information importante pour la fin de jeu ... être pétrifié ne signifie pas votre mort ... -> je décide de le faire pendre -> concernant le devenir de Nermaka, je garde le silence ...

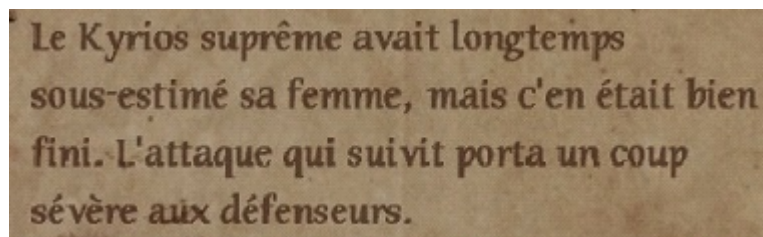
mieux vaut tard que jamais, j'achète des gants (tunique) pour Cassia ...

Zurbaran s'équipe du set d'armure du roi jaune -> je revend le set d'armure d'élémentaliste

### El'Halem

j'achète la ceinture de Kamaluq ... et revend une ceinture de chasse

en allant vers Cuoris -> ...



Le Kyrios suprême avait longtemps sous-estimé sa femme, mais c'en était bien fini. L'attaque qui suivit porta un coup sévère aux défenseurs.

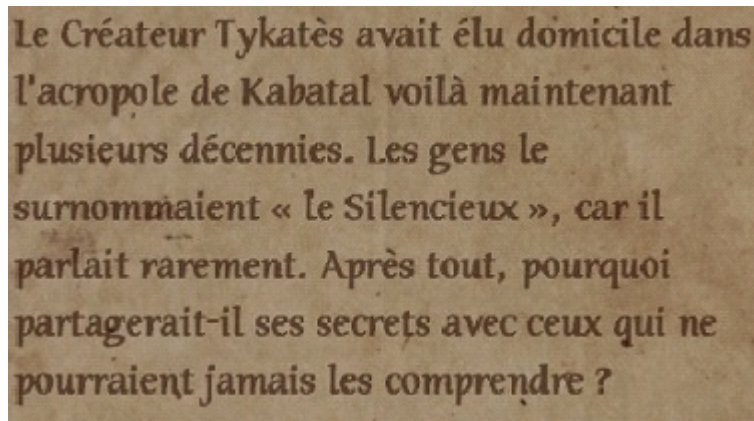
une de vos position est attaquée ... c'est au Colosse du Kyrios

Faramud, le chef des assassins, Lucrèce, 4 archer 3, 1 duelliste 3 et 1 lancier 4

placez vos défenses, positionnez vos personnages (je les ai tous mis à l'Ouest avec les archers en surplomb ...) et défendez vous ...

## **l'Acropole de Tykates**

difficulté 8



Le Créateur Tykatès avait élu domicile dans l'acropole de Kabatal voilà maintenant plusieurs décennies. Les gens le surnommaient « Le Silencieux », car il parlait rarement. Après tout, pourquoi partagerait-il ses secrets avec ceux qui ne pourraient jamais les comprendre ?

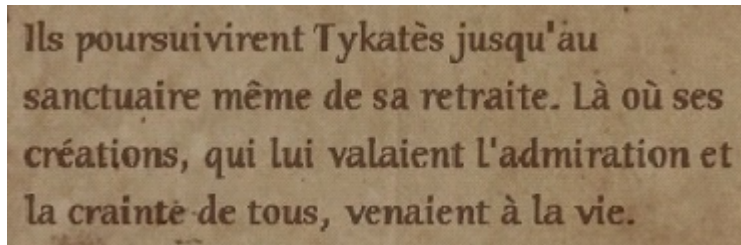
le groupe de héros + le *chef des assassins* et *Lucrèce*

### **1er secteur - l'Acropole**

**ne cherchez pas à combattre**, c'est un flot ininterrompu de légionnaires d'or qui déferlera ... vous pouvez libérer les *prisonniers* qui sont enfermés dans le *chariot* -> traversez le portail avec eux

vous récupérez une *arbalète enchantée* et des *objets divers*

### **2nd secteur - le Sanctuaire de Tykates**



Ils poursuivirent Tykatès jusqu'au sanctuaire même de sa retraite. Là où ses créations, qui lui valaient l'admiration et la crainte de tous, venaient à la vie.

le groupe de héros -> où sont passés les autres ?

**plateforme centrale** -> éliminez le voltigeur puis **partez tous vers l'Ouest** en sachant que vous ne pourrez passer que lorsque les piques seront baissées (*si vous avez l'Aptitude 'Pièges' vous pourrez peut être les désarmer ?*) -> ...

**plateforme Ouest** -> 2 *leviers* à manipuler chacun 2 fois - vous allez devoir scinder votre groupe -> ...

a. envoyez un *personnage* (*Cassia pour ma part*) sur la **plateforme Nord Ouest** -> la *manivelle* doit être manipulée 3 fois pour ouvrir complètement l'espace où se trouve Tykates -> faites le 1 fois et attendez, en vous défendant, que vos 3 amis soient (*presque*) arrivés juste devant ledit espace - ainsi fait, il ne pourra vous (et/ou les) arroser de ces 'Jet de flammes' durant leur progression

b. les autres 3 héros iront à la **plateforme Sud** -> *levier* 1 fois -> ils remonteront vers la **plateforme Est** -> 3 *levier* dans les *pièges* chacun 1 fois -> continuez vers le Nord - *en face, le 4ème héros manipule deux fois la*

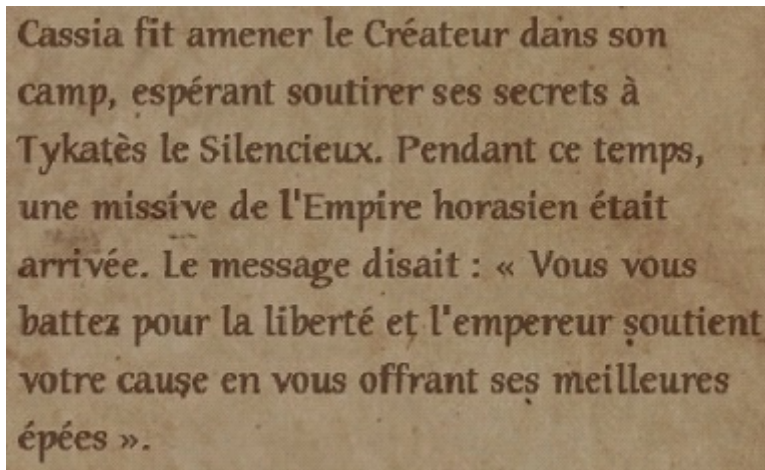
manivelle -> **plateforme Nord** -> affrontez *Tykates* -> liquidez les insectoïdes encore en vie et prenez la **mélodie** sur l'**autel**

*Tykates* vous met en garde contre l'utilisation simultanée des 5 mélodies - il est transféré au **Camp de Cassia**  
-> **par qui et comment ?**

vous récupérez **les bottes**, **le pantalon** et la **tunique de mage noir**, un **bâton à lames** et des **objets divers**

### 3ème secteur - l'Acropole

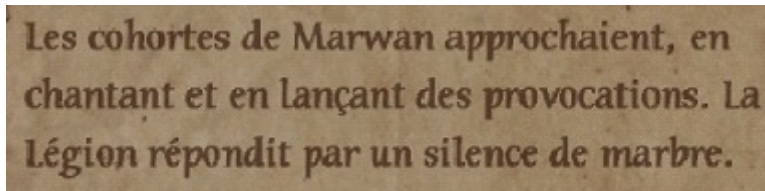
vous êtes en haut des escaliers, devant le portail -> tuez les insectoïdes et les deux légionnaires d'or ...



Cassia fit amener le Créateur dans son camp, espérant soutirer ses secrets à Tykatès le Silencieux. Pendant ce temps, une missive de l'Empire horasien était arrivée. Le message disait : « Vous vous battez pour la liberté et l'empereur soutient votre cause en vous offrant ses meilleures épées ».

un bonus de troupes débloqué ...

une de vos position est attaquée ... c'est **devant les portes de El'Halem**



Les cohortes de Marwan approchaient, en chantant et en lançant des provocations. La Légion répondit par un silence de marbre.

*Faramud*, le **chef des assassins**, *Lucrèce*, 4 **archer 3**, 1 **duelliste 4** et 1 **lancier 4**

placez vos défenses, positionnez vos personnages et défendez vous ...

### **Camp de Cassia**

parlez à Tykatès -> promettez lui les **Catacombes de Mengbilla** -> abordez le sujet des secrets -> répondez "ceux de la beauté" (cf. **Journal**) -> concernant l'accès à **Mengbilla**, il vous révèle l'existence d'un passage secret ...

- «Un mur entoure la colline du Soleil. Un mur de vingt pas de haut et quasiment infranchissable. Rares sont ceux qui le savent, mais il existe une porte secrète dans ce mur. Donnez-moi une carte et je vous montrerai où trouver la porte, ainsi que comment l'ouvrir.»  
(Tykatès)

je le fais parler de la beauté puis décide de le faire pendre !

Thaléa a reçue le matériel de l'empereur -> je vend le set d'armure de mage noir

Duyar

difficulté 9

Faramud: Nos éclaireurs disent que le refuge de Shinna grouille souvent de goules.  
Faramud: Ces charognards se nourrissent des déchets de Shinna : de la peau et des os.  
Faramud: Chaque soir, à la tombée de la nuit, elles rampent hors de leur trou.  
Faramud: Si nous sommes malins, nous choisirons ce moment pour attaquer.  
Cassia: Pourquoi attendre qu'elles soient prêtes ?  
Cassia: Allez-y maintenant et faites sortir les goules de leur trou. Nous prendrons la montagne d'assaut immédiatement.

le groupe de héros + le *chef des assassins* et *Lucrèce*

**1er secteur - à flanc de montagne**

un *ogre noir* amical combat en face -> 3 *portes* à passer -> sortez par le portail

vous récupérez une *massue d'os géante*, un *heaume* et des *objets divers*

**2nd secteur - la Citadelle de Shinna**



Shinna Al-Shinna était connue pour sa collection des yeux de ses ennemis. Mais le regard brûlant de Cassia la mettait mal à l'aise. Elle hésita. Devait-elle faire la paix ou lancer contre elle ses enfants ailés ? Dans sa folie, elle décida de faire les deux.



"le regard brûlant de Cassia" !

le groupe de héros -> où sont passés les autres ?

vous êtes sur une nappe de gaz -> attendez "qu'ils" viennent -> déplacez vous -> faites intervenir **Zurbaran** (sort 'Jet de flamme')

tout autour, des **chaînes cassantes** -> en tombant elle font beaucoup de dégâts -> placez vous bien et écrasez les "6 pattes"

les **passerelles** sont en partie fragilisées -> faites en sorte de les casser (**en étant du bon côté ... arf**) quand des insectoïdes sont positionnés sur la section fragile -> ils s'envoleront et ne reviendront pas

durant l'affrontement avec ses créations, *Shinna Al-Shinna* vous parlera -> si vous faites intervenir **Naurim** et qu'il lui dit qu'elle est folle, elle descendra <- **a éviter**, débarrassez vous d'abord des bestioles

2 **plaques de pression Ouest** pour prendre la **mélodie** <- nécessite 3 personnages

2 **plaques de pression Est** pour utiliser l'**orgue infernal** <- nécessite 3 personnages

**porte Nord Est** et **porte Sud Est** -> tuez l'insectoïde archer - cassez le **cristal**

**porte Est** -> mettez a terre *Shinna Al-Shinna*

Après avoir détruit ses laboratoires, Cassia envoya la tête de Shinna à Marwan. Le Kyrios suprême entra une fois de plus dans une grande rage. Mais cette fois, il était secrètement soulagé. Un ennemi de moins, pensa-t-il.

un bonus de troupes débloqué

vous récupérez un **bâton de mage**, un **caftan**, un **pantalon de caftan**, des **gants mystérieux**, des **chausses mystérieuses** et des **objets divers**

quête principale "les mélodies du créateur" terminée

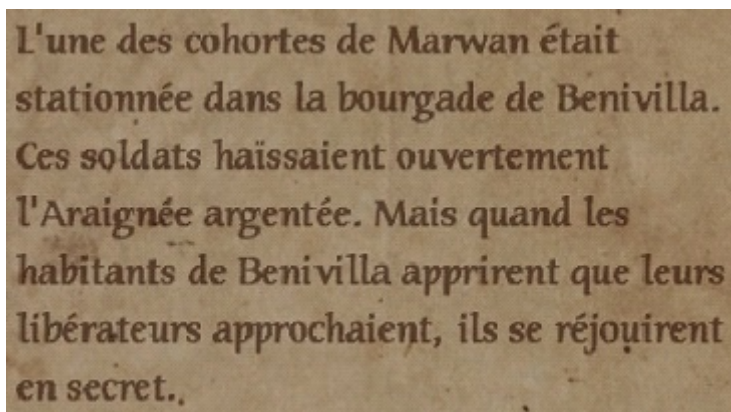
### Camp de Cassia

commerce - formations

toujours pareil pour *Niobé* ... l'ogre noir rencontré à **Duyar** est avec les *mercenaires*

### Benivilla

difficulté 6

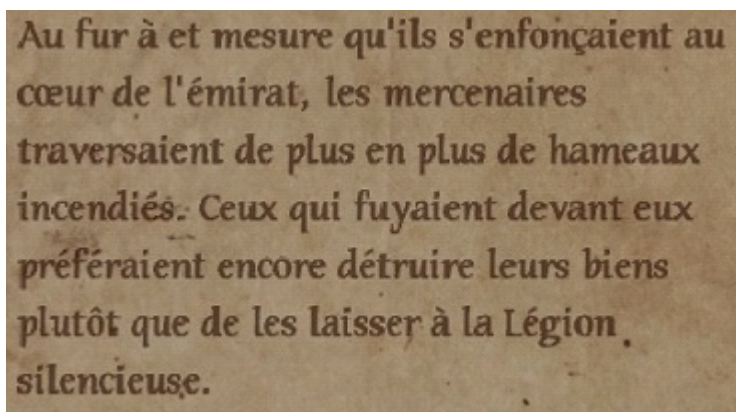


L'une des cohortes de Marwan était stationnée dans la bourgade de Benivilla. Ces soldats haïssaient ouvertement l'Araignée argentée. Mais quand les habitants de Benivilla apprirent que leurs libérateurs approchaient, ils se réjouirent en secret.

le groupe de héros + 2 *archers* 3

rien de compliqué -> des *nids de guêpes* à faire tomber avec vos *flèches* ou *carreaux* - des "trous" dans le ruisseau

tuez le *messager de Marwan* -> il va d'Ouest en Est dans la section Nord



Au fur à et mesure qu'ils s'enfonçaient au cœur de l'émirat, les mercenaires traversaient de plus en plus de hameaux incendiés. Ceux qui fuyaient devant eux préféraient encore détruire leurs biens plutôt que de les laisser à la Légion silencieuse.

un bonus de troupes débloqué ...

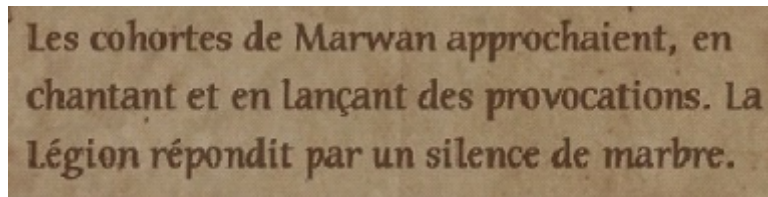
vous récupérez une *faucille de boron*, un *torse en cotte de maille renforcée* et des *objets divers*

cinématique -> *Marwan* et *Amenandsès* -> *Marwan* organise les défenses de **Mengbilla**

quête principale "tout ça sera à moi" terminée

en se dirigeant vers **El'Halem**, ...

une de vos position est attaquée ... c'est à **Duyar** - à **flanc de montagne**



Les cohortes de Marwan approchaient, en chantant et en lançant des provocations. La Légion répondit par un silence de marbre.

*Faramud*, le *chef des assassins*, *Lucrèce*, 4 *archer* 4, 1 *duelliste* 4 et 1 *lancier* 4

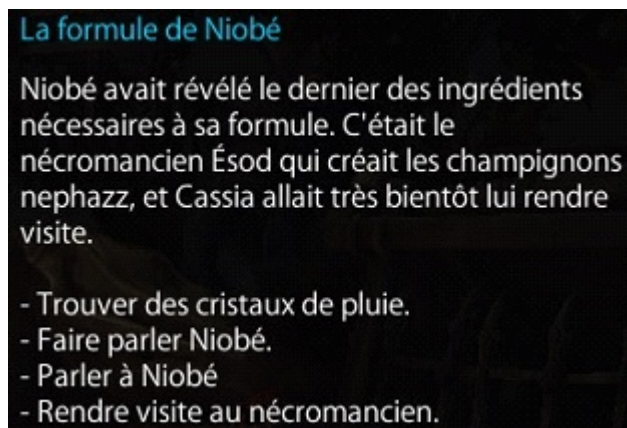
placez vos défenses (vous êtes à l'Est là où était l'*ogre noir*, les insectoïdes atterriront à l'Ouest), positionnez vos personnages et défendez vous ...

à **Lorf**, j'achète la *ceinture de guerre* et revends une *ceinture de chasse*

### Camp de *Cassia*

formations ...

je demande à *Faramud* d'intimider *Niobé* -> je vais lui parler en étant dure avec elle -> elle révèle le nom du dernier ingrédient et où vous pouvez en trouver



**La formule de Niobé**

Niobé avait révélé le dernier des ingrédients nécessaires à sa formule. C'était le nécromancien Élod qui créait les champignons nephazz, et Cassia allait très bientôt lui rendre visite.

- Trouver des cristaux de pluie.
- Faire parler Niobé.
- Parler à Niobé
- Rendre visite au nécromancien.

allez y ...

le groupe de héros + *Faramud*

des *caisses* - des *tonneaux de poison* ou d'*huile* / avancez vers le Nord -> casser la *seconde poutre oblique* pour faire tomber le mur de roche -> entrez dans le laboratoire du *nécromancien Élod* et tuez le -> *levier Est* pour ouvrir la grille Est - *levier Ouest* ouvrant la grille Ouest -> Est -> prenez les *champignons nephazz* -> ... -> sortez au Sud Ouest

Depuis que Cassia était rentrée de son expédition, une fumée nauséabonde s'échappait tous les soirs de sa tente. Les mercenaires étaient curieux. Mais la Légion silencieuse ne posait pas de questions.

quête principale "la formule de Niobé" terminée

vous récupérez le bâton d'édos, un capuchon mystérieux, une ceinture de coquillage et deux bonnes potions astrales

retour au **Camp de Cassia**

j'équipe Cassia avec le set d'armure caftan mystérieux - Zurbaran prend les gants (tunique)

je conserve le set d'armure de Cassia

je dis à Faramud de ne pas douter - je scèle le sort de Niobé en la donnant à "huit pattes"

## Mengbilla

difficulté 10

Cassia se trouvait enfin aux portes de la ville qui l'avait vue naître. Elle posa un regard glacial sur les coupoles et les tours, ses mains à l'intérieur de ses manches pour en cacher le tremblement.

1er secteur - la colline



Cassia: Nous y voilà.  
 Faramud: La ville est calme.  
 Faramud: Vous voyez les catapultes, sur cette colline ? Envoyez-y une poignée de mercenaires.  
 Faramud: Il est préférable que leurs projectiles écrasent nos ennemis plutôt que nous.  
 Cassia: Bonne stratégie. Qui mènera le groupe ?

Zurbaran + Lucrèce, 3 archers 4, 1 lancier 4 et 1 duelliste 4

des tonneaux d'huile et des piles de caisses

le messenger de Marwan arrivera du Sud Est et ira vers le Centre -> tuez le

pour chacune des deux catapultes, utilisez qu'une seule des deux manivelles pour faire un 180° en 2 ou 3 fois -> tirez avec le levier ... attendez qu'elle se recharge toute seule (c'est un miracle, le rocher apparaît par magie ... serait ce de la géomancie ?) et continuez sachant qu'il y a 3 cibles pour chaque catapulte



dés que vous avez ce message, sortez par où vous êtes arrivés

vous récupérez un paillos contondant à deux mains, une épée magelame, une lance de Kor et des objets divers

## 2nde secteur - les remparts

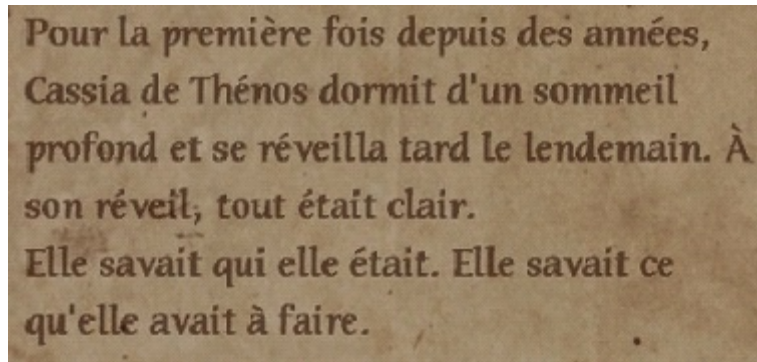
Au même instant, les hordes sauvages de Cassia dévastaient le nord-est de la ville. Personne n'osait tenir tête à la Légion. Ce n'est que lorsqu'ils arrivèrent devant les murs de la colline du Soleil qu'ils virent ce que Marwan leur avait préparé.

Cassia, Naurim et Takaté + 3 archers 4

4 *archers 4* sont prépositionnés -au fil du temps, des escouades de 2 *archers 4*, 1 *duelliste 4* et 1 *lancier 4* viendront vous aider

les arbalétriers ennemis situés sur les remparts seront touchés par les rochers lancés par le groupe qui s'occupe des catapultes du **1er secteur**

des *tonneaux d'huile inflammable* à l'Est



Pour la première fois depuis des années,  
Cassia de Thénos dormit d'un sommeil  
profond et se réveilla tard le lendemain. À  
son réveil, tout était clair.  
Elle savait qui elle était. Elle savait ce  
qu'elle avait à faire.

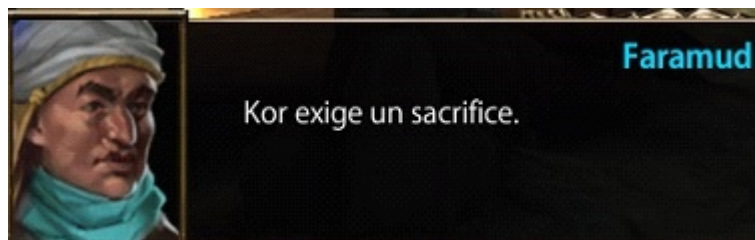
un bonus de troupes débloqué ...

vous récupérez une *épée barbare*, un *bouclier d'hérétique*, une *griffe ensanglantée* et des *objets divers*

### Camp de Cassia

*Faramud* a de nouveau des doutes, la défense de vos positions lui coûte des hommes chaque jour

le dernier signe qu'il a "vu" est très clair ...



concerne *Mirai* -> vous refusez catégoriquement

formations ... je monte arcs pour *Takate* (cela s'avérera déterminant + tard pour sauver *Mirai* <- choix) et armes de jet pour *Naurim*

j'achète une ceinture de guerre et revend une ceinture de chasse - je prend 99 flèches incendiaires

prenez la direction du Palais de Mengbilla (*Palais de Marwan*) -> au Camp de Cassia, discussion avec Faramud -> allez à El'Halem -> ... -> vous élaborez votre plan d'attaque -> ...

### À bas le Kyrios suprême!

Les prêtres de Rahja avaient déserté leur temple. Mais ils n'avaient pas emporté le vin de rose sacré. Cette nuit-là, El'Halem entendit les mercenaires muets chanter. Et tous ceux qui les entendirent en frémissaient.

Pendant ce temps, Cassia révélait ses plans à la Manticore. Elle voulait s'introduire secrètement dans le palais et dérober la mélodie du Pétrifieur. Dès qu'elle serait en possession des cinq mélodies, elle déchaînerait les chimères!

faites intervenir *Takate* a propos de *Mirai* (rappel : si *Marwan* meurt elle meurt aussi) ->

affectez tous vos Points d'Aventure

Si vous pénétrez dans le palais de Marwan,  
vous ne pourrez pas faire marche arrière.  
Voulez-vous continuer?

Confirmer

Annuler

### Palais de *Marwan*

vous êtes dans les Oubliettes - parlez au garde ...

Cassia avait vécu dans le palais pendant des années et elle connaissait encore nombre de ses secrets. Elle mena ses derniers alliés à travers les souterrains et les portes secrètes. Et ils arrivèrent finalement à la chambre des secrets.

Cassia: La chambre des secrets est protégée par plusieurs portes.  
Cassia: Elles ne s'ouvrent qu'à partir d'un passage secret situé au-dessus.  
Cassia: Marwan a truffé le couloir de pièges. Mais l'un de nous doit le franchir, c'est le seul accès.  
Cassia: Tu désires toujours une mort spectaculaire, Takate ? Alors voici ta chance.  
Takate: Le fils de Kamaluq a besoin d'un public.  
Cassia: Alors le fils de Kamaluq va devoir survivre.

#### la chambre des secrets

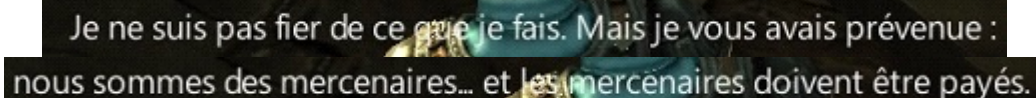
en bas -> Cassia, *Zurbaran* et *Naurim* + *lucrèce* et le *chef des assassins* / en haut -> *Takate* aura 3 *leviers* à manipuler pour que ses collègues puissent progresser en bas

**faites défiler les tours** aux moments opportuns -> en bas, prenez la *mélodie*

*Takate* doit absolument arriver au 4ème *levier* - soyez bien placé pour le soigner à distance tout en s'occupant des insectoïdes

-----

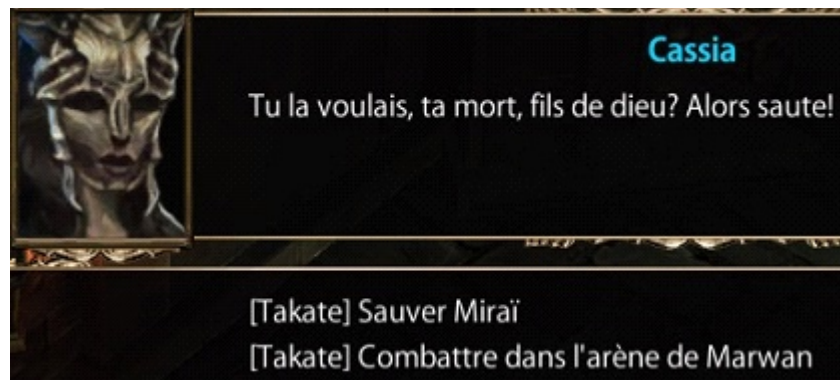
lorsque vous sortez de la **chambre des secrets**, les *mercenaires de Faramud* vous encerclent - il vous a trahi - vous avez rendez vous dans l'**Arène du Palais**



Je ne suis pas fier de ce que je fais. Mais je vous avais prévenue : nous sommes des mercenaires... et les mercenaires doivent être payés.

il détient *Mirai* qu'il jette dans un trou





j'ordonne à *Takate* de sauter dans le trou et de sauver *Mirai*

#### les Oubliettes - secteur du pétrifieur

C'était une imperceptible et étrange  
impulsion qui avait poussé Takate à sauter.  
Alors, qu'il tombait, il s'interrogeait  
encore. Ce n'était pas le destin auquel sa  
vie divine avait été promise.  
Et pourtant... Quand il heurta le sol,  
Takate se sentit libéré.

*Takate* et *Mirai* -> ils sont là où vous aviez combattu des araignées avec l'homme perdu en début d'aventure

**cassez** les 2 toiles d'araignées, cela en empêchera de traverser

vous protégerez *Mirai* en combattant à distance les araignées qui l'attaqueront

dés qu'il le pourra, *Takate* avancera petit à petit -> levier baisse la centrale -> *Mirai* s'échappera par le Nord  
Est tandis que ...

Et c'est ainsi que Takate le Divin commença  
son voyage vers le Styx. Sans témoins, sans  
public, sans renommée. Juste avec un  
sourire sinistre.

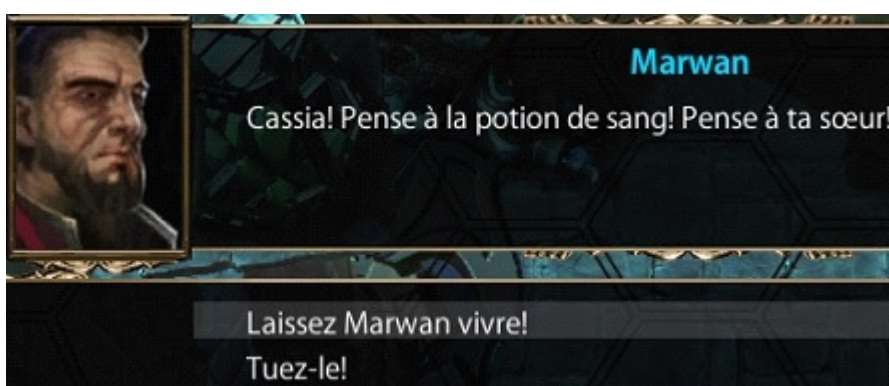
cinématique -> *Marwan* -> il parle de moustiques - je suis sarcastique -> ... -> je lui dis que je voulais le  
pouvoir -> ... -> je le menace -> ... -> il vous envoie aux **Oubliettes** -> ...

#### l'Arène du Palais

Le jour suivant, Cassia et ses compagnons furent jetés dans l'arène du palais. Les massacres organisés par Marwan battaient déjà leur plein. Au centre se dressait le chef-d'œuvre des Créateurs.  
Le Grand Pétrifieur.

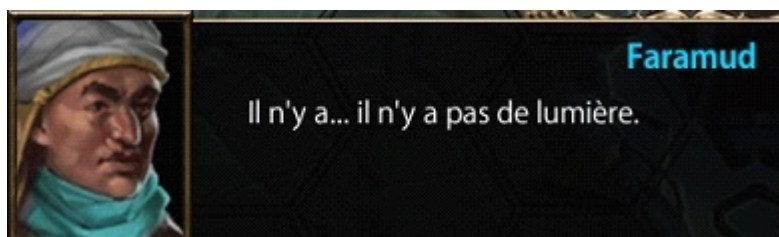
Cassia, *Naurim* et *Zurbaran*

vous êtes face au pétrifieur -> avancez vers l'Est le long des grilles -> ... -> Cassia persuade les *mercenaires* de la rejoindre une nouvelle fois - seul *Faramud* résiste ... une fois le passage ouvert, affrontez le et tuez les insectoïds - ne vous occupez pas du pétrifieur - cassez le *cristal* au Sud Est > ...



répondez cela si vous voulez que *Miraï* survive

effectivement, il sera la cible du pétrifieur -> tout comme pour *Nermaka*, la maîtresse d'*Adamantin*, il sera quand même toujours vivant



le décès de *Faramud* est inéluctable - ta "Sahiba" te salue, sale traître !



*Marwan* pétrifié et à 1 contre 9, liquider le pétrifieur est une formalité <[;o)

cinématique -> ...



Dans le chaos qui suivit la chute de Marwan,  
Cassia Corapia se fit couronner reine de Mengbilla.

Personne n'objecta. Personne n'osa s'opposer à  
la Kyria et à ses redoutables mercenaires.

Personne sauf le temps lui-même.

vous recevez 100 000 **ducats**

quête principale "à bas le Kyrios suprême" terminée

la salle du trône

vous discutez avec *le garde* et *Raz le mendiant* -> ... - **encore un fois**, vous entendez des voix, celle du peuple  
-> ...-> vous dites à *Raz le mendiant* et au *garde* que "les araignées agrippent à votre esprit et qu'il vous  
reste une journée" ... -> je déclare qu'il est bien que la rumeur dise que je sois un monstre

**jusqu'à minuit**

prenez vos dernières décisions auprès de *Naurim*, *Zurbaran*, *Thaléa*, *Raz le mendiant*, *le garde* et *Mirai*

*Cassia* -> s'endormir -> cinématique de fin

\*\*\*\*\* **BILAN** \*\*\*\*\*



prise en main du jeu -> aucune

durée estimée de la partie + rédaction du document + tableau final -> 49 h 15

le tableau final des personnages du groupe -> [http://didier.merle1.free.fr/TEMP/BlackGuards\\_2\\_Bilan.ods](http://didier.merle1.free.fr/TEMP/BlackGuards_2_Bilan.ods)

j'ai utilisé les **poisons** avec parcimonie - idem pour les **potions** (2 soigneurs dans le groupe de héros) - impasse total sur les **Élixir** et les **pièges**

**Armes de jets** -> une fois en toute fin de jeu avec **Naurim** sur le pétrifieur ... qui est immunisé au **lotus noir** (arf) !

**armes à distance** -> utilisé par **Kataké** (Arcs) lors du dernier sauvetage de **Miraî** dans **les Oubliettes** soit en tout fin de partie

par rapport au **1er BlackGuards**, les ennemis utilisent beaucoup moins les poisons

## \*\*\*\*\* 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 mais quand même meilleure que celle du 1er opus

impossibilité de modifier le paramétrage des <touches de contrôles>

l'Inventaire est totalement 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 m'a parue un peu meilleure sans qu'elle soit transcendante

quelques incohérences de situations viennent polluer la crédibilité de l'ensemble

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 à 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

dans ma partie, une seule quête secondaire qui ... n'a pas été validée -> "écrasez cette vermine" = pillage des villages par la légion silencieuse -> je les ai tous fait ?



## 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 parfois du mal pour les sorts a pointer les cibles, qu'elles soient ennemis ou alliés <- il aurait fallut "une flèche" indiquant la possibilité de les lancer

l'histoire principale, son déroulé et les décisions a prendre sont les points forts du jeu

les dialogues sont très bons - les monologues de *Cassia* reflètent bien ses tourments médicaux et psychologiques

les *compagnons*, que l'on connaît tous puisque présent dans **Black Guards 1**, sont développés juste ce qu'il faut - ils interviennent souvent

les règles de l'œil noir, bien que dévoyée, participent au "plaisir" d'optimiser chaque personnage au sein du groupe de héros

tout ce qui tourne autour des *mercenaires* est un vrai plus en terme de contenu et de RP

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 de héros* !

les *éléments du décor*, qu'il soient manipulables ou pas, positifs ou négatifs, apportent un intérêt particulier aux phases de combats qui se déroulent (*hors cas de défense d'un site que vous avez conquis*) dans un *secteur* unique à chaque fois,

la rejouabilité est bonne et le jeu étant court, profitez en !

**Blackguards 2** est un bon jeu ... <- je ne donne pas de bonus pour l'œil noir en raison de l'absence des attributs