

CAT QUEST II

Septembre 2019 - dev. the GentleBros

acheté 2.99 euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Objets & "sorts" / Interaction / bonus mana - arts royaux / artisanat

quête / Tiers / ennemi / niveau d'expérience / décès

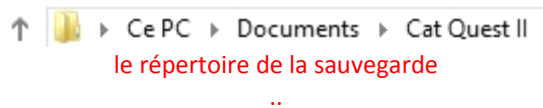
important / Non réalisé ou Non utilisé

----- TECHNIQUE -----

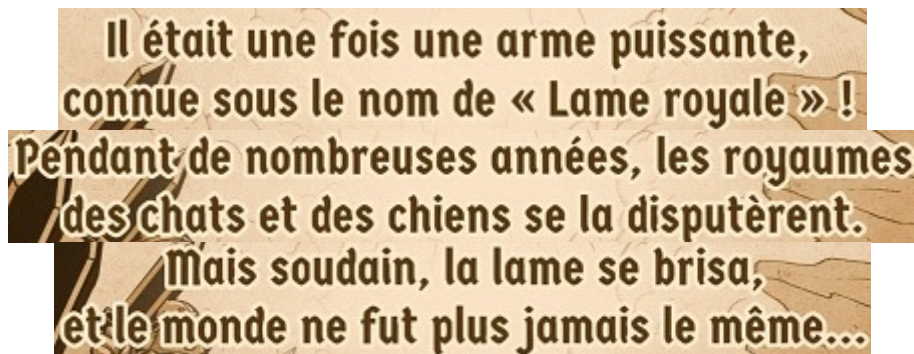
Absence de manuel / didacticiel -> "oui"

<Windows> & <Alt> + <Echap> fonctionnent / <Impr écr> fonctionne

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



----- DESCRIPTION -----



2 niveaux de difficulté : histoire & normal

2 attributs : santé & mana / 3 données : attaque physique, puissance magique & défense

vous incarnez un chat & un chien / + de santé max. par niveau d'expérience gagné

nouveaux "sorts" & points de mana max. + 1 en consultant les tablettes magiques

objets & "sorts" disposent de niveaux d'efficacité (rectangle jaune sur l'image ci dessous)



la plupart des objets donnent des bonus (rectangle violet sur l'image ci dessus) mais aussi parfois des malus (cercle vert sur l'image ci dessus)

l'apparition d'objets peut être aléatoire dans les coffres



pour chaque secteur, le niveau d'expérience recommandé est affiché

une fois ceux ci découverts, vous pourrez voyager rapidement via les marqueurs du roi

artisanat -> amélioration d'équipements d'armures & armes par des tiers & des "sorts" via les pelotes de laine universelle

~~~~~ CONSEILS ~~~~~

mes contrôles clavier/souris :



"changer" = interchanger de place vos 2 héros

possibilité d'annuler quête en cours via **le gardien du livre**



parlez à tous les *tiers* / repasser de temps en temps sur des **secteurs en extérieur** déjà visités

sachant qu'**une seule quête peut être active**, quand aucune ne l'est (**pas de mention en bas à gauche**),
surveillez la carte pour apercevoir *les donneurs de quêtes*

en intérieur, si vous avez tués tous *les ennemis* & ouvert tous les **contenants** ce message doit apparaître

Cachot terminé

si ce n'est pas le cas, c'est qu'il reste au moins un chemin caché ...

les totaux à atteindre pour faire "cha(r)ton plein" ...



73 secteurs en intérieur / 67 **quêtes** / 101 **objets**

~~~~~ **LA PARTIE** ~~~~~

mode de difficulté -> histoire en solo

**Il y a bien longtemps de cela sévissait un grand fléau, ...  
Deux rois le combattirent, mais se laissèrent corrompre...**



**Cependant, une prophétie a prédit leur retour...  
Car seule leur lumière peut briller dans les ténèbres...**

**les îles Sud Ouest / grotte du courage**

## niveau 1

vous devez rejoindre *le conseiller royal, Kirry*



c'est le didacticiel ... **ajustez vos contrôles** (clavier/souris ou manette)

vous connaissez "crache flammes" 1 & "gèle pattes" 1

faites passer *le monstre qui résiste* sur le piège

vous trouverez **fripes de chien 1** & **fripes de chat 1** dans **coffres**

... -> *le conseiller royal, Kirry* vous informe que *Lioner, le persécuteur* & *Wolfen, le labrathor* sont les rois actuels

**marqueur du roi** -> **suivez** *le conseiller royal, Kirry* -> ...

## Felingrad #1

*c'est le royaume de Lioner, le persécuteur*

*le conseiller royal, Kirry* : **parler au forgeron minou** / **niveau 2**

## pawt du Sud #1

**marqueur du roi** / ponton -> *paysanne Holly* mentionne une guerre contre l'Empire de *Lupus*

**pierre sauve** -> Nord -> ...

## champ du miaulement

combattez ... -> **niveau 3**

## chez minou #1

devant -> *le conseiller royal, Kirry* : *minou* a disparue - **kit du forgeron** -> ... -> suivez sa trace vers l'Est -> ...

## la crique marine

*minou*



...

recupérer minerais sur les 2 roches désignées / passer rapidement sur les pièges ...

armure de chevalier 1 dans coffre Nord / gilet de chaventurier 1 dans coffre Est <- faites passer le monstre qui résiste sur les pièges

automatiquement, vous donnez minerais à minou -> ...

### chez minou #2

faites quelques Xp au champ du miaulement et/ou soignez vous à pawt du Sud ...

devant -> automatiquement, minou paie une nouvelle taxe à soldat

intérieur -> ...

## **Vous pouvez améliorer votre équipement chez Minou!**

amélioration armure de chevalier 2 & gilet de chaventurier 2 contre 60 Po

devant -> ... -> automatiquement, le conseiller royal, Kirry : rejoindre les mages

niveau 4 / Ouest via champ du miaulement -> ...

niveau 5 / le conseiller royal, Kirry : chaton de l'arcane

### Arcana - chartier général #1

mage -> ... -> le suivre / pierre sauve

### chatière générale de l'arcane

aller jusqu'à pelote de laine universelle pour améliorer votre magie -> ...





amélioration "crache flammes" 2 contre 150 Po

## Arcana - chartier général #2

mage -> les soldats de Lioner arrivent -> mage vous donne bâton de foudre 1 -> Est -> ... -> mr. Rocky puis 2 soldats

le conseiller royal, Kirry : rejoindre la capitale

niveau 6

mage de droite localise tablette magique dans grotte de la cave

Nord Est -> ruines du roi Sigil (niveau 10 - ok cf. l'île Sud Est) -> champ du miaulement -> ...

## grotte de la cave

grotte caverne

chapeau de chaventurier 2 & chapeau de mage bleu 2 dans coffres

Sud Est -> tablette magique : vous apprenez "bouclier poilu" 1 & bonus mana

## pawt du Sud #2

ponton -> chef des chats des villes : le sort des chats - niveau 8 (ok cf. pawt du Sud #3)

Nord -> ... -> longer forêt profonde -> ... -> Sud de la capitale -> le conseiller royal, Kirry -> ... - le persécuteur  
-> suivez la piste de Lioner soit celle au Nord -> ... -> vous êtes téléportés sur ...

## l'île Sud Est

Lioner ...



-> bouffon aille & bouffon abeille -> ... -> Lioner -> il résiste & fini par se volatiliser -> vous devez trouver le moyen de revenir sur le continent

niveau 7 / Nord -> pierre sauve / tablette magique : vous apprenez "patte de soins" 1 & bonus mana

coffre nécessite clé en or à l'Est (ok après grotte cachée #2)

Sud -> ruines du roi Sigil -> ... -> gauche -> hache de chevalier 2 dans coffre -> 1/2 tour, droite -> bâton du guérisseur ? dans coffre -> 1/2 tour -> droite -> Lioner ...



droite puis 1/2 tour -> vous êtes sur le continent juste à l'Ouest du champ du miaulement -> le conseiller royal, Kirry : demander conseils à minou pour reforcer la lame royale

niveau 8

devant chez minou -> le conseiller royal, Kirry - niveau 10 (ok voir + bas) -> chez minou : amélioration de chapeau de chaventurier 2 & chapeau de mage bleu 3 + armure de chevalier 2 & gilet de chaventurier 3 contre 160 Po

### pawt du Sud #3

ponton -> chef des chats des villes : le sort des chats - niveau 8 - des chiens les ont attaqués avant de partir -> il leurs faut le sort "barrière" - il donne recette de sort -> arcana - chartier général -> mage exige boules de poils de chats comme ingrédient -> près de ruines du roi Sigil, chauves souris -> ramassez boules de poils -> paysan - vous ne comprenez pas ce qu'il dit, il file dans grotte de la cave -> mage exige boules de poils de chiens -> suivez le -> ramassez boules de poils -> mage -> ... -> mage vous remet cristal de sort ("barrière - suivi") -> remettez le à chef des chats des villes qui offrira hache de chevalier 3

niveau 9 / Nord puis Est le long de la plage -> note au sol niveau 12 (ok cf. après la ferme à herbe à chat #2)

chartière générale de l'arcane : amélioration de "bouclier poilu" 2 & "patte de soins" 2 contre 400 Po

arcana - chartier général -> mage : niveau 10 (ok + tard)

grotte de la cave -> ... -> paysan n'est pas là ?

devant chez minou -> le conseiller royal, Kirry - niveau 10 -> la lame royale -> chez minou -> suivez la -> ... -> 3 hérissons -> suivez la -> ...

### minois point de vue

elle raconte que les rois ont cassés la lame royale car elle était trop puissante à leurs yeux ...

Alors ils m'ont laissé un éclat pour être sûr  
que personne ne puisse la reforcer...

automatiquement, le procès de minou : vous devez la battre comme preuve de courage -> ... -> lame de chataventurier 2 & bâton de foudre 3 dans coffres -> minou -> ... -> vous êtes sur le continent, elle vous remet clé de Lionardo

niveau 11 / marqueur du roi vers les îles Sud Ouest <- celles du début de l'aventure / Est -> ...

## ruines de Decem

tablette -> 3 vagues -> hache de ranger 2 dans coffre -> tablette -> 3 vagues -> sortez ... -> niveau 12

## grotte de la forêt poilue #1

gilet de mage bleu 3 dans coffre -> ... -> gilet de ranger 3 dans coffre -> reste 2 coffres inatteignables (ok cf. Felingrad #2) - sortez ... -> Est -> ...

## la capitale

pierre sauve / 3 soldats donnent quelques conseils ...

paysan Dumbles sait où Lioner planque ses Po ...

Suivez la rivière vers le sud, jusqu'à ce que vous voyiez une grotte au bord de la rivière...

chez minou -> amélioration de armure de chevalier 2 & gilet de chaventurier 4 contre 100 Po

boîte aux lettres - niveau 15 (ok cf. après le royaume ancien)

Sud le long de la rivière -> crique fluviale - niveau 15 (ok cf. la crique fluviale)

1/2 tour jusqu'à capitale -> ... -> petit pont Est capitale -> ruines de Septem - niveau 17 (ok cf. ruines de Septem) -> Sud puis Est -> ...

le conseiller royal, Kirry -> le procès de Lionardo - niveau 18 (1ère tentative cf. ruines de Lionardo #1)

Sud puis Ouest -> ruines de Novem - niveau 15 (ok cf. ruines de Novem)

prenez devant petit pont de la ferme à herbe à chat -> ...

## la ferme à herbe à chat #1

pierre sauve / Catnip bravo aime les défis - niveau 15 (ok cf. la ferme à herbe à chat #2) / Sud Est -> coffre nécessite clé en or

Sud puis Ouest -> chez minou -> Nord près de lac capitale -> ...

## grotte capitale #1

gilet de chaventurier 5 & veste de mage de glace 2 dans coffre -> sortez ... -> niveau 13 -> Ouest -> ... -> la forêt profonde -> décès (ok cf. grotte chabandonnée)

la ferme à herbe à chat -> Est -> petit pont de la ferme à herbe à chat -> ...



## ruines d'Octo

tablette -> 3 vagues -> habits de mage blanc 2 dans coffre -> tablette -> 3 vagues -> sortez ... -> Nord -> ...

## trou de la rivière #1

bâton guérisseur 4 & capuche de nincha 3 dans coffres -> sortez ... -> niveau 14

la capitale -> paysanne milou -> ... -> paysan donne conseil -> juste au Nord -> grotte de la patte - niveau 19  
(ok cf. la grotte de la patte #1)

Sud Ouest de la capitale -> ...

## chat pêcheur fondateur du ? #1

pierre sauve / Dr. Jekatt : viande -> ...



il lui en faut de chauves souris pour déterminer pourquoi certains chats sont malades ...

## trou de la rivière #2

paysan vous dit de vous méfier du chat viandard ... / éliminer toutes les chauves souris - viande sera automatiquement collectée

## chat pêcheur fondateur du ? #2

Dr. Jekatt -> ... -> chapeau de chatventurier 5

chat Tigir sur ponton aperçoit les ruines maudites dans la forêt profonde (ok cf. ruines maudites)

Dr. Jekatt : viande viande -> les chats malades ont disparus -> suivez leur trace -> ... -> de nouveau, paysan dit fuir l'effrayant chat viandard -> trouver la bonne piste -> celle au Nord mène à la rivière -> 1/2 tour -> ... -> 1er groupe de chats -> trouver la bonne piste -> Nord -> ... -> 2nd groupe de chats -> ... -> chat viandard effrayant déboule -> il montre tube à essai



le 2nd groupe de *chats* est transformé en *monstres* -> ... -> Est -> Dr. Jekatt donne *gilet de ranger 6* ->  
**niveau 16**

il faudra la revoir + tard au *chat pêcheur fondateur* du ? <- ok cf. après *la grotte de la patte #1*

-----

chatière générale de l'arcane -> *amélioration* de "*gèle pattes*" 2 & "*crache flammes*" 3 contre 600 Po

arcana - chartier général -> *mage* : *la conversation des secrets* - vous devez écouter *le mage grand père* pour localiser le *manteau de fourrure d'invisibilité* -> ... -> derrière *grotte de la cave* -> ... -> écoutez conversation -> ... -> *hérissons* -> ... -> continuez d'écouter -> ... -> "ils" s'en vont - vous avez noté ce qu'ils ont dit ->  
**niveau 17**

arcana - chartier général -> *automatiquement, vous lui montrez vos notes* - *mage* : *le royaume ancien* ...



après réflexion, il *localise le mage ancien* du côté de ...

*minois point de vue* -> *cercle magique* est activé - il est près de *ruines de Decem* ->

### le royaume ancien

... -> pister *le mage ancien* perdu dans le temps -> ...

*minois point de vue* -> *le mage ancien* vous gratifie d'un *chapeau de mage bleu 5* -> revenir le voir + tard ici même <- ok cf. après *la grotte de la patte #1*

### niveau 18

la capitale -> chez *minou* -> *amélioration* de *capuche de nincha 6*, *armure de chevalier 6*, *chapeau de mage bleu 6*, *gilet de mage bleu 6* contre 560 Po

Est -> *boîte aux lettres* -> ... -> quelqu'un a volé le *plan de l'arme miultime* à *minou* : *l'affaire du plan manquant* -> Ouest -> *paysan boubou* -> il a peut du chien & s'en va ... -> *paysan claud* -> idem -> voix mystérieuse s'exclame "nufufufufufu" -> Nord -> *soldat* dit ne rien avoir volé & "nfufufu" -> il est *soldat chat-latan* & vous jette *herbe à chat* qui attire les monstres -> 2 *diablotins* -> Nord -> *soldat chat-latan* a déjà donné le *plan de l'arme miultime* à son boss -> *soldat chat-latan* -> il part vers l'Est en déposant *note* que vous remettez à *minou* pour déchiffrement -> il lui faudra un peu de temps ... (ok voir ci dessous)

**niveau 19** / la capitale -> côté chez *minou* -> Sud le long de la rivière -> ...

### la crique fluviale

vous êtes là pour les Po de *Lioner* ...

*soldats & hérissons ... -> casque de chevalier 5 & chapeau de mage de glace 5 dans coffres*

**la capitale** -> **boîte aux lettres** -> **l'affaire de la note codée** : elle est protégée par un sort - *minou* localise *mage* pour l'oter - elle vous remet **indice & note** -> Ouest jusqu'au Nord de **minois - point de vue** -> *mage* -> ... -> il a besoin de **crystal** se trouvant dans ...

### la grotte reculée #1

Sud -> *cyclopes* ... -> **hache de chevalier 9** dans **coffre + crystal** - **coffre** au Nord Est - reste **coffre Nord Ouest** (ok cf. **la grotte reculée #2**) -> sortez ...

Nord de **minois - point de vue** -> grâce aux **crystal & indice**, *mage* décode **note** -> ... -> il vous remet **note décodée & bâton de guérisseur 6** - vous devrez la présenter à *minou* (ok cf. **après la grotte de la patte #2**) / **niveau 20**

**la capitale** -> **petit pont Est capitale** -> ...

### ruines de Septem

**tablette** -> 3 **vagues** ... -> **bâton de foudre 6** dans **coffre** -> sortez ..

Sud puis Est -> ... -> *le conseiller royal, Kirry* -> **le procès de Lionardo** -> ...

### ruines du roi Lionardo #1

vous devez **suivre la lumière** -> **téléporteur** -> **téléporteur Ouest** -> ... -> **téléporteur Est** -> **téléporteur Sud** -> ... -> **katana de nincha 5 & bâton de glace 5** dans **coffres** -> 1/2 tour, **téléporteur Ouest** -> **décès**

**niveau 21** / Sud puis Ouest -> ...

### ruines de Novem

**tablette** -> 3 **vagues** ... -> **pull catnip bravo 3** dans **coffre** -> sortez ..

Nord Ouest -> **grotte cachée** - niveau 99 (cf. **Felingrad #4**) -> 1/2 tour, vers Sud Ouest -> ...

### la ferme à herbe à chat #2

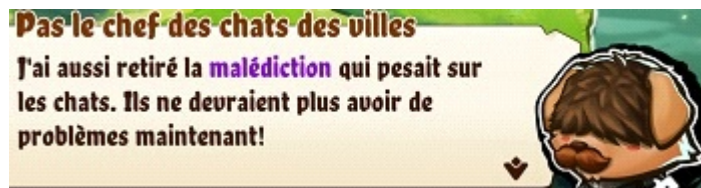
**défi de Catnip Bravo** -> suivez les indications ... -> je prend **ciseaux** -> c'est bon -> je prends **ciseaux** -> c'est bon -> je prends **ciseaux** -> je gagne, il donne **masque canip bravo 3** / **niveau 22**

Sud vers **pawt du Sud** -> le long de la plage -> **1ère note au sol** -> *chien* est en danger : **la malédiction des chiens** -> **2nde note au sol** -> la piste tracée par les notes au sol vous mène à la ...

### grotte capitale #2

... -> *paysan* à l'Ouest -> ... -> *autres paysans* -> ... -> sortez

pas le chef des chats de ville -> ... -> Sud jusqu'à pawt du Sud -> pas le chef des chats de ville : le retour des chats - se débarrasser du sort de suivi -> suivez le -> ... -> ... -> il jette le sort de suivi et ...



il offre armure de soldat chien 3 / niveau 23

la capitale -> chez minou -> amélioration de armure de chevalier 8, casque de chevalier 8, capuche de nincha 8 & armure de soldat chien 8 contre 1 100 Po -> Nord -> ...

### la grotte de la patte #1

armure de chevalier 10 & chapeau de mage bleu 8 dans coffres -> sortez

Sud Ouest -> chat pêcheur fondateur du ? -> Dr. Jekatt : viande viande viaaaaaaande -> sa recette a été modifiée à son insu dit elle -> ... -> mister Chyde -> ... -> Dr. Jekatt boostée -> ... / niveau 24

chatière générale de l'arcane -> amélioration de "gèle pattes" 3, "bouclier poilu" 3 & "patte de soins" 3 contre 1 650 Po

minois point de vue -> mage ancien : l'ordre de l'émiaouraude -> il localise les voleurs du manteau de fourrure d'invisibilité dans la grotte de la patte -> retournez y -> devant, bandit d'émiaouraude pensant que nous sommes des "déménageurs", cite le fond de ...

### la grotte de la patte #2

... -> éliminer les monstres qui bloquent les bandits -> ... -> chef des bandits d'émiaouraude -> ... -> coffre est à vous, sortez / niveau 25

minois point de vue -> mage ancien -> ... -> il donne habits de mage blanc 5 -> mage ancien ne pourra ouvrir coffre qu'avec baguette de serval -> mage ancien fait apparaître portail - il dit de suivre les torches & de trouver les raccourcis -> portail : le labyrinthe protégé -> les raccourcis sont les téléporteurs, il y a en a 2 à emprunter pour arriver tout à l'Ouest -> ... -> baguette de serval -> minois point de vue -> mage ancien -> ... -> il offre bâton de foudre 9 / niveau 26 - il faudra revenir le voir - niveau 25 (ok cf. Felingrad #2)

la capitale -> chez minou -> amélioration de armure de chevalier 12, casque de chevalier 10, capuche de nincha 10 & armure de soldat chien 12 contre 1 030 Po

boîte aux lettres : l'affaire du mot de passe secret -> minou consulte note décodée -> ...



pour le mot de passe, elle désigne ... - niveau 27 -> soldat chat-latan -> ... -> invocations ratées -> pister

soldat chat-latan -> ... -> il se cache près de crique moustachue -> ... -> *nincha violet* -> ... -> *nincha violet*

Le mot de passe est « *Miaouruto* »!

*minou* déboule & donne *capuche de nincha violette 5*

la capitale -> *boîte aux lettres* : l'affaire de la rancune cachée -> Ouest -> ...

## grotte de la forêt poilue #2

... -> - *niveau 28* -> *trappe* -> ... -> *chef des ninchas violets* -> il a de la peine à entendre le mot de passe, du coup, il sort & dit que c'est trop tard, que *minou* va disparaître -> *reçu* ...



sortez -> *minou* consulte *reçu* - elle donne *katana de nincha 8* - il faudra prendre de ses nouvelles à la capitale (ok cf. *Felingrad #2*)

## ruines du roi *Lionardo* #2

2<sup>de</sup> tentative : devant, le conseiller royal, Kirry -> le procès de *Lionardo* -> ...

vous devez suivre la lumière -> téléporteur -> téléporteur Ouest -> ... -> téléporteur Est -> téléporteur Sud -> téléporteur Ouest -> *Lionardo* - *niveau 29* -> éclat du roi

Vous avez gagné un *Éclat du Roi*!

roulement avec dégâts sur les ennemis est déverrouillé -> sortez -> le conseiller royal, Kirry vous félicite & vous fixe rendez vous chez *minou* - *bouffon aille* & *bouffon abeille* ont tout entendus ... - *niveau 30*

près de chez *minou* -> le conseiller royal, Kirry -> ... -> vous présentez *éclat du roi* à *minou* : les premiers Rois

Ça me fait mal de dire ça... mais seul  
*Hatoutou* sait où se trouve le prochain éclat...

suivez la -> ... -> *minou* possède un *éclat du roi* confié à elle par le roi *Felingard*, *Hatoutou* aussi via le *roiLupus* -> ...

*Hatoutou* et moi, on a forgé la *Lame royale* ensemble, tu sais...  
Mais un jour, il est parti comme ça, ce lâche!  
*Miaourgh*, des chiens... c'est chat?  
... ce maudit *Hatoutou* est un chien, et il s'est enfoncé dans l'Empire de *lupus*!

... -> vous êtes tout au Nord Est de *Felingrad* -> *pierre sauve* - empruntez *statue de Felingrad* -> ...

## le premier pont

... -> *Lioner, bouffon aille & bouffon abeille* -> ... -> *Lioner, bouffon aille & bouffon abeille* -> ciblez de ces 2 dernier, *minou* interviendra ensuite ... faites ce qu'elle dit -> ...

## **L'Empire de *Lupus* #1**

*c'est le royaume de Wolfen, le labrathor*

**niveau 31** - statue de *Lupus* / vous devez prendre contact avec *Hatoutou* -> ... -> marqueur du roi -> ...

## grotte puissante

attire tempête 5 & armure d'éclaireur 5 dans coffres -> sortez

## pound ville

*pierre sauve* - *paysan Rufty* vous met en garde pour les *cactus* - paysan ...

*Barkthan Drayke* : le trésor perdu -> Nord Ouest-> ... -> *crâne parlant* -> vous devez reconstituer son corps - *crâne* -> suivez piste ... vers l'Ouest -> *bras osseux* -> *crâne parlant* veut se reposer -> *Barkthan Drayke* le prend en charge & donne *chapeau du mage de feu 6* -> revenir le voir - niveau 28 <- ok cf. après **mur de *Lupus***  
**#2**

## **niveau 32**

## ruines de Undecim

tablette -> 3 *vagues* -> tête de vieux maître 6 dans coffre -> sortez

Nord Ouest de **pound ville** -> *tablette magique* : vous apprenez "*foudre féline*" 1 & *bonus mana*

## temple des arcanes

*pelote de laine universelle* pour améliorer votre magie

*amélioration* de "*foudre féline*" 2 contre 200 *Po* -> sortez -> juste au Sud ...

## crique de la crinière

... -> *bâton de feu 6*, *bordure pourpre 6* & *chapeau de barde 6* dans coffres -> sortez -> Nord de **pound ville**  
-> ...

## grotte sinueuse

*gilet de mage de feu 6* & tête de vieux maître 9 dans coffre -> sortez -> Est -> ...





...

## mur de *Lupus* #1

*Pierre Sauve* - *paysan Grem* -> ... -> *paysan Vica* parle des colliers -> ... -> *paysanne Lucie* dit qu'il a rien dans **trou vide** (ok cf. **trou vide**) -> **coffre** nécessite **clé en or** (ok après **grotte du cactus**) -> **soldats** vous empêchent d'aller + au Nord ...

*le conseiller royal, Kirry* -> **note** sur porte de **chez Hatoutou Clebzo**

«Parti au nord pour chercher des provisions.»  
- Hatoutou Clebzo, le plus grand des armuriers

**armurier Clebzo** -> **soldat** -> aucun chat ne peut passer -> *le conseiller royal, Kirry* -> *paysan*, proche de *payan Grem*, affirme que *les soldats* adorent les **biscuits pour chiens** & qu'un *vendeur de biscuits* est à **pound ville** -> ce dernier échangera **boîte de biscuits pour chiens** contre son **os** perdu -> cherchez le dans **cirque de la crinière** - il est au Sud Ouest ... - **niveau 33** -> donnez le au *vendeur de biscuits* qui tiendra parole avec **boîte de biscuits pour chiens** -> Nord Est -> ...

## ruines de Quadecim

**tablette** -> 3 **vagues** -> **gilet de mage de l'arcane 7** dans **coffre** -> sortez -> Ouest -> ...

**mur de Lupus** -> **soldats** font une "pause biscuits" - **niveau 34** -> *le conseiller royal, Kirry* : **rejoindre la prochaine ville**

Nord Est -> **bac à sable** - **niveau 33** (ok cf. **bac à sable**) -> ... -> *le conseiller royal, Kirry* : **le labrathor** -> ... - dans **dodge ville**, *Wolfen* donne consigne à **Soldat** -> ...

## dodge ville

*Pierre Sauve* - *paysan* parle d'un **soldat** & désigne **ruines de Septencin** - **niveau 37** au Nord Est (ok cf. **ruines de Septencin**) / **soldat** -> **soldats** -> **soldat** désigne **les sables des croquettes** - **vous devez les trouver** -> Ouest -> ...

## marqueur du roi

**marqueur du roi** - **coffre** nécessitant **clé en or** -> Nord -> ...

## sables qui vont chercher loin

*Hatoutou Clebzo* & 2 **soldats** étendus > ...



prouver votre courage -> Hatoutou Clebzo -> ... -> Sud -> ...

## **mur de Lupus #2**

chez Hatoutou Clebzo -> le conseiller royal, Kirry arrive -> ... -> Hatoutou donne clé de ouafhauser en affirmant que son éclat du roi est dans les ruines du roi Ouafhauser -> Hatoutou peut améliorer vos armes

amélioration de katana de nincha 12 & bordure pourpre 12 contre 460 + 945 Po

extérieur -> niveau 36 -> Sud -> ...

pound ville -> Barkthan Drayke & crâne parlant : l'histoire d'un chat & d'un chien -> Ouest -> ... - crâne parlant se rappelle être ami avec chat Mauth -> grotte puissante -> ... -> boîte de pandore - si elle résiste, faites la passer dans le piège du début -> tête de pandore -> tête de pandore -> ... -> Mauth est mort car il a été cupide -> tête de pandore -> ... -> tête de pandore -> ... -> pandore -> sortez -> pandore donne épée d'éclaireur 7 - niveau 37 -> revenir le voir - niveau 35 (ok cf. après trou vide)

via marqueur du roi -> Felingrad -> pawt du Sud -> chez minou -> amélioration de armure de chevalier 15, armure de soldat chien, tête de vieux maître 10 & capuche de nincha 14, contre 450 + 450 + 165 + 550 Po -> chatière générale de l'arcane -> amélioration de "bouclier poilu" 4 & "patte de soins" 4 contre 2 400 Po -> pawt du Sud -> via marqueur du roi -> l'Empire de Lupus -> marqueur du roi

Est -> dodge ville -> maman adoptive - niveau 37 (ok cf. après trou vide)

pour les ruines du roi Ouafhauser vous devez rejoindre le conseiller royal, Kirry via le site de fouilles au Nord Est -> l'accès est totalement piégé -> paysan Benn en parlant des soldats ...

**Je me demande s'ils sont au courant de l'entrée secrète de cette grotte...**

Nord -> ...

## **grotte qui va chercher loin (entrée Ouest)**

Nord Ouest -> tablette magique -> vous apprenez "forceouaffeur" 1 & bonus mana

Sud Est -> casque éclaireur 10 dans coffre -> Sud Ouest -> tête de vieux maître 15 dans coffre -> Nord Est -> ...

vous êtes devant grotte qui va chercher loin (entrée Est), du bon côté soit au ...

## **Nord du site de fouilles**

pièce sauve / chez Hatoutou Clebzo

le conseiller royal, Kirry : Wolfen serai déjà à l'intérieur - le procès de ouafhaseur -> ...

## ruines du roi Ouafhauser #1

pièce centrale -> "clé" affiche téléporteur vers coffre (ok cf. ruines du roi Ouafhauser #2) -> téléporteur Sud -> téléporteur Centre - reste téléporteur Est(ok cf. ruines du roi Ouafhauser #2) -> pièce annexe -> capuche de nincha violette 11 dans coffre Sud -> Ouest -> "clé" affiche téléporteur dans pièce centrale -> retournez y -> téléporteur Nord -> Sud -> "clé" affiche téléporteur dans pièce centrale -> Nord -> coffre -> retournez dans pièce centrale -> sortez & soignez vous -> revenez puis plein Est via téléporteurs -> Wolfen ...



Wolfen -> ... - niveau 40 > soldat déclare qu'il possède éclat du roi -> soldat - pas d'éclat du roi sur lui -> Ouest -> sortez

Hatoutou Clebzo vous sauve de l'embuscade tendue par Wolfen -> automatiquement, mur de Lupus -> Hatoutou Clebzo affirme que Wolfen amènera éclat du roi à trône de Lupus -> Nord Est -> ...

## bas à sable

... -> gilet du mage de feu 11 & armure de tempêtes 8 dans coffres -> sortez -> Sud -> ...

mur de Lupus -> chez Hatoutou Clebzo -> amélioration de katana de nincha 15 & bordure pourpre 15 contre 450 + 640 Po

Nord -> dodge ville -> Nord Est -> ...

## ruines de Septencim

... -> tablette ne répond pas -> note

<<... prise en embuscade...  
... a pris le trésor... s'est enfui...  
...chemin caché...>>

le chemin caché début là ...



... -> soldat qu'avait mentionné paysan à dodge ville est mort - note sur lui -> gilet de chef 8 & casque

pourpre 8 dans coffres -> sortez

Sud -> mur de **Lupus** -> *amiaoudus Ouafgang, chef des bardes ambulants* : **prélude** -> trouver indicateur planqué derrière un rocher, au Nord, pour obtenir ses **permis de passage** - il donne "mot de passe" (**abolements rythmés**) -> Nord Ouest -> l'indicateur est à l'Est des **ruines de Duodecim** - niveau 30 (**ok juste après**) -> ... - **niveau 41** -> indicateur donne **faux permis de passage** -> Sud -> donnez les à *amiaoudus Ouafgang, chef des bardes ambulants* contre **chapeau de barde 10** - repasser le voir + tard (**ok voir ci dessous**) -> Nord Ouest -> ...

## ruines de Duodecim

tablette -> 3 **vagues** -> **casque pourpre 12** dans **coffre** -> sortez -> Sud -> ...

## trou vide

présence de 4 **chemins cachés** -> **casque pourpre 16** dans **coffre** sur îlot central & **katana violet 7** dans **coffre** au Sud Est -> sortez

Sud Est -> mur de **Lupus** -> chez **Hatoutou Clebzo** -> **amélioration** de **katana de nincha 17** & **bordure pourpre 16** contre 350 + 255 **Po** -> *amiaoudus Ouafgang, chef des bardes ambulants* : **le second mouvement** -> **recupérer** "chiot égaré" près de **statue de Lupus** tout au Sud Ouest -> ... -> *membre des bardes ambulants* -> **défendez le** -> *membre des bardes ambulants* -> **escorter le** jusqu'à **mur de Lupus** - **niveau 42** -> *amiaoudus Ouafgang, chef des bardes ambulants* détecte **herbe à chats** sur **Furvaldi** (**le membre des bardes ambulants**) d'où ses embêtements ... -> vous recevez **gilet de barde 8**

*amiaoudus Ouafgang, chef des bardes ambulants* : **coda** -> + de **soldats** & **faux permis de passage** obsolètes, vous devez faire diversion au Nord pour qu'il puisse passer avec **Furvaldi** -> **rejoignez les bardes ambulants** au Nord -> ... -> **les bardes ambulants** = **diversion** -> **soldats** + **général Mille** déboulent -> **Furvaldi** avoue être un chat ... -> **général vous défie** -> ... -> il reconnaît votre bravoure -> *amiaoudus Ouafgang, chef des bardes ambulants* donne **luth de barde 8** -> ... - **niveau 43**

Sud Ouest -> **temple des arcanes** -> **amélioration** de "**forceouaffecteur**" 2 & "**patte de soins**" 4 contre 1 900 **Po** -> Sud -> **Pandore** : **la boîte de Pandore** est enterrée à quelques mètres -> ...



*Apeth* -> ... -> **boîte au trésor** -> **pound ville** -> vous la donnez à **Barkthan Drayke** vous remercie avec **armure de spectre 8** - **niveau 44**

Nord Est -> **dodge ville** -> *maman adoptive* : **pour le fils** -> elle donne **herbe à chats rare** que **vous devez répandre** alentours pour attirer des monstres qui effraieront la patrouille qui doit inspecter l'orphelinat - **Chub G** fait de même -> ... -> **Chub A** -> ça marche -> reste 3 **monstres** -> **Chub A** donne **casque d'éclaireur 15** - **niveau 45** - revoir *maman adoptive* - niveau 40 (**ok cf. après ruines du roi Ouafhauser #2**)

Nord -> via **grotte qui va chercher loin (entrée Ouest)** -> ...

## le site de fouilles

2 soldats dorment - coffre nécessite clé en or (ok après grotte du cactus)

## ruines du roi Ouafhauser#2

pièce centrale -> éliminez *monstres* juste au sud -> téléporteur -> téléporteur Sud -> téléporteur Est -> le roi Ouafhauser - attire tempêtes niveau 11 dans coffre -> 1/2 tour -> explorer de nouveau les 2 autres pièces annexes en éliminant tous les *monstres* - chemin caché dans celle au Nord vers l'Ouest avec gilet de barde 12 dans coffre -> pièce centrale -> masse de vieux maître 8 dans coffre -> sortez -> repassez par grotte qui va chercher loin (entrée Est) -> Sud Est -> ...

dodge ville -> maman adoptive : pour la mère -> pour emmener Chub G en Felingrad, elle a besoin de bois pour fabriquer un bateau - elle localise tas de bois -> Ouest -> marqueur du roi -> paysan proteste et s'enfuit avec bois, poursuivez le -> ... -> bac à sable -> ... -> paysan s'enfuit à l'extérieur, suivez le -> ... -> paysan est Chub G - il ne veut pas aller en Felingrad -> automatiquement, vous acceptez la situation & recevez bâton de feu 13 -> Chub G s'occupera de mentir à maman adoptive - niveau 46 <- il faudra la revoir + tard (ok cf. après ruines de Quendecim)

marqueur du roi -> Felingrad -> pawt du Sud -> chez minou -> amélioration de tête de vieux chien 16, armure de chevalier 16, armure de soldat chien 16 & capuche de nincha 16 contre 250 + 160 + 170 + 360 Po -> chatière générale de l'arcane -> amélioration de "bouclier poilu" 5 contre 1 800 Po - je dispose de 831 Po -> pawt du Sud -> marqueur du roi -> Empire de Lupus -> marqueur du roi -> Sud -> ...

mur de Lupus -> le conseiller royal, Kirry : le can-1 -> chez hatoutou 1 -> ...

Les Can-1 sont les mages les plus puissants de Wolfen... comme un hot-dog au wasabi!

sortez -> membre du can-1 -> ... -> hatoutou Clebzo -> votre objectif est trône de Lupus - la route la + courte est surveillée par les membres du can-1 - il vous conseille de passer par le désert de l'Aboihara

Est -> bord de la côte -> 4 îlots inaccessibles (ok cf. après ruines de Tres) -> 1/2 tour -> Nord Est en longeant la côte -> îlot inaccessible (ok cf. grotte du troll) -> nid de wyvern - niveau 80 (ok cf. nid de Wyvern) -> Nord Ouest -> marqueur du roi -> Nord -> ...

## ruines de Devigni

tablette -> 3 vagues -> masse de vieux maître 13 dans coffre -> sortez

Sud Ouest puis Ouest - niveau 47 -> entrée Est du désert de l'Aboihara -> paysan Stefen vous met en garde envers des *monstres invisibles* -> ... -> Nord -> ... -> tablette magique : vous apprenez "manapatte" 1 & bonus mana -> en évitant les attaques à distance des *monstres invisibles*, coffre nécessitant clé en or (ok après grotte du cactus) -> Ouest - Sud Ouest via entrée Ouest du désert de l'Aboihara jusqu'à ...

## la choasis

pierre sauve - paysan cite la grotte du cactus - paysan ... - chez hatoutou Clebzo -> Sud vers ...

## trône de Lupus #1



Wolfen file parler à maître Aélius -> *membre du can-1*

temple des arcanes - paysan Gibb - soldat cite une grotte au Sud - pierre sauve

soldat dit que seuls les chiens avec des colliers sont autorisés - paysan Zots cite la riche famille Ouafane

soldat à la tente de recrutement ... / château : Wolfen devant le mage Aélius -> ... -> 3 illusions de Wolfen -> ...  
-> le conseiller royal, Kirry -> prenez l'éclat du roi ... - vous connaissez désormais fracassage puissant



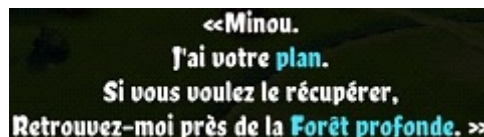
automatiquement, vous êtes à mur de Lupus -> Hatoutou Clebzo fixe rendez vous chez minou pour reforger la  
lame royale - niveau 49

Sud Ouest -> marqueur du roi -> ...

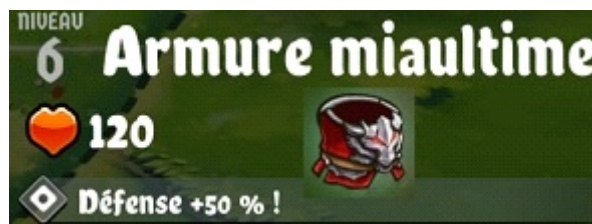
## Felingrad #2

pawt du Sud -> la capitale -> soldat : trop de cuisiniers gâchent la patée -> une des quatre sœurs a cassé son panneau, trouver laquelle -> paysan a entendu personne parler très vite -> paysan a entendu voix grave et bruit de casse -> paysan a vu une personne avec de longues oreilles -> ... -> je désigne, au hasard, celle au Nord Ouest -> c'est finalement un 5ème chat adopté par les sœurs ... - casque de soldat chat 8 -  
niveau 50

boîte aux lettres : l'affaire de la pièce manquante -> minou détient mot ...



suivez minou -> l'assassin & voleur est un dragon ... -> vous récupérez le plan & objet étrange que vous présentez à minou -> objet étrange est une écaille de dragon -> chez minou -> elle forge pour vous armure miaultine 6 ...



...

amélioration de tête de vieux maître 17 contre 270 Po & armure de soldat chien 17 contre 180 Po -> Ouest  
-> ...

minois point de vue -> mage ancien a enfin ouvert coffre : la vengeance de Grindelpoil -> ... - il ne veut pas



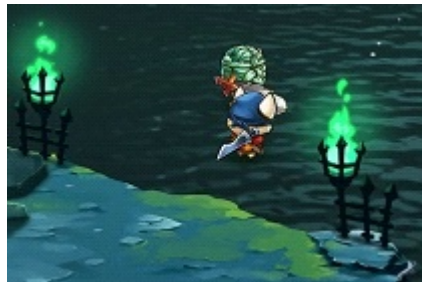
vous donner **manteau de fourrure d'invisibilité** - il parle de ce qu'il s'est passé avant ... *Chablebore* est dans la sauce ... -> **filez à chartier général de l'arcane** -> *mage grand père* -> ... -> ce dernier est *Chabledore* -> **n.b. :** je n'ai pas du tout suivi l'ensemble de cette longue quête -> *Grindelpoil* invisible ... -> **manteau de fourrure d'invisibilité** & **baguette de serval 6** sont à vous -> *Chablebore* -> ... -> vous conservez **manteau de fourrure d'invisibilité** - **niveau 51**

**amélioration** de "**forceouafeur**" 3 contre 900 Po & "**manapatte**" 3 contre 1 000 Po

la capitale -> Ouest -> ...

### **grotte de la forêt poilue #3**

**1er chemin caché** ici vers le Sud Est



**coffre** -> **2nd chemin caché** -> **coffre** -> sortez -> Nord Ouest -> ...

### **la grotte reculée #2**

tous les monstres pour **coffre Nord Ouest** -> **chapeau de mage de glace 10** -> sortez -> **pont Est de la capitale** -> Est -> ...

### **crique moustachue**

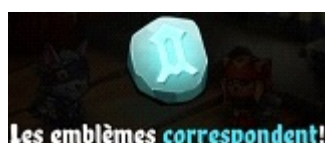
**chapeau de mage bleu 11** & **katana de nincha 20** dans **coffres** -> **tablette magique** : vous apprenez "**chat furieux**" 1 & **bonus mana** -> sortez -> Nord -> ...

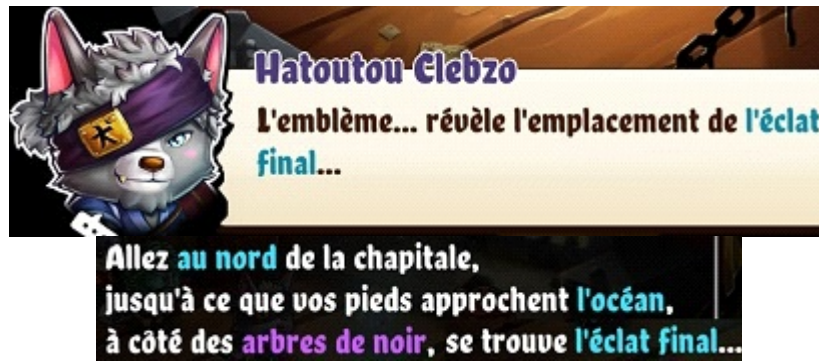
### **grotte fastoche**

**chapeau de mage de glace 13** & **gilet de chatventurier 9** dans **coffre** -> sortez -> Ouest -> ...

### **chez minou**

le conseiller royal, Kirry : **l'éclat final** -> *hatoutou Clebzo* & *minou* -> ... -> **il leurs faut l'éclat final** - chacun des deux montre son **emblème** reçus des mains des *anciens rois* ...





amélioration de armure de chevalier 17 & capuche de nincha 17 contre 360 Po + tête de vieux maître 18 contre 285 Po & armure de soldat chien 18 contre 190 Po -> sortez -> Ouest -> ...

### grotte du minou

tablette - casque de chevalier 13 & chapeau de mage bleu 14 dans coffres -> sortez

Sud puis Ouest -> coffre nécessite clé en or (ok cf. Felingrad #5) -> Ouest puis Nord via pattes en croissant -> Est -> ...

### villes jumelles

2 pierres sauvées -> Nord -> ...

### grotte chétrangère #1

chapeau de mage blanc 7 & hache de ranger 8 dans coffres - niveau 52 -> sortez

îlot avec tablette magique au Nord (ok près la tombe du roi Felingrad) -> Nord Ouest -> grotte du lion est fermée -> Ouest -> votre objectif, ...

### grotte ronron

... -> casque de chevalier 19 dans coffre -> Sud -> 1ère pierre -> bâton de l'arcane 12 dans coffre -> 2nde pierre -> le conseiller royal, Kirry pense que c'est une carte - elle pointe sur l'île des pattes tout à l'Ouest -> bâton guérisseur 14 dans coffre -> sortez

Sud Ouest -> grotte bleue - niveau 50 (ok cf. grotte bleue) -> Ouest puis Sud -> grotte de la montagne - niveau 55 (ok cf. grotte de la montagne) -> 1/2 tour -> ... -> pont des montagnes bleues -> ...

### ruines de Saxim

tablette -> 3 vagues -> gilet de mage bleu 12 dans coffre -> sortez -> coffre nécessitant clé en or derrière -> Ouest -> ...

### lac ville

**pierre sauve - temple des arcanes**

*paysanne mioussa met en garde sur la forêt ronronnante / paysan parle du lac de Felingrad*

amélioration de "chat furieux" 3 contre 800 Po -> Est -> pont Est de la baie des pattes -> grotte de la baie - niveau 52 (ok cf. grotte de la baie) -> Est -> coffre nécessite clé en or -> 1/2 tour -> ...

### point de dépose

*paysanne attend que son mari rentre de la guerre ... -> Ouest -> ...*

### pattes ville

*soldat souhaite la bienvenue -> soldat -> ...*



*ce serait parfait pour accéder aux îlots ...*

*paysan dit que Lioner ne vient pas, jusqu'à présent, les embêter ici - paysan dit que gouverneur a des problèmes digestifs - paysan dit qu'aucun navire, n'est venu depuis le début de la guerre*

**pierre sauve - chez minou**

amélioration de armure de chevalier 18 & capuche de nincha 18 contre 380 Po -> Nord -> ...

### grotte des pattes

elle est grande avec beaucoup de Po & de PE ... -> niveau 53 -> ... -> niveau 54 -> chapeau de l'aventurier 15 dans coffre Nord Est -> téléporteur Nord vers îlot Nord au Nord Ouest de pattes ville avec coffre nécessitant clé en or -> 1/2 tour dans grotte des pattes -> téléporteur Ouest vers îlot Ouest au Nord Ouest de pattes ville -> 1/2 tour dans grotte des pattes -> ... -> niveau 55 -> téléporteur Sud Ouest pour sortir en Felingrad - reste coffre Ouest avec téléporteur sur îlot <- je pense qu'il faudra passer par l'îlot Sud au Nord Ouest de pattes ville pour y descendre -> quand on saura marcher sur l'eau <- ok c'est ça cf. avant inconnu)

pattes ville -> amélioration de tête de vieux maître 20, armure de soldat chien 20, armure de chevalier 20 & capuche de nincha 20 contre 1 8?? Po -> Nord -> ...

*le conseiller royal, Kirry vous montre l'île des pattes à l'Ouest - niveau 56 - il vous conseille de vous renseigner à ...*

pattes ville -> pour marcher sur l'eau, soldat localise le gouverneur au phare de pattes ville -> parlez lui : le livre de la marche sur l'eau -> l'ancien gouverneur savait où se trouve le livre de la marche sur l'eau



suivez la piste -> ... -> page 52 juste à l'ouest de point de dépose -> suivez la piste -> page 95 juste à l'Ouest du pâturage des pattes - niveau 57 -> suivez la piste -> ... -> Ouest des ruines de Quattor - niveau 60 (ok cf. ruines de Quattor), page 102 -> pattes ville -> vous donnez pages au gouverneur -> il vous remet casquette de ranger 12 - niveau 58 - il manque 1 page -> phare de pattes ville -> le gouverneur : l'artefact de marche sur l'eau -> il fait apparaître page qui se déplace à votre approche, suivez la jusqu'à ...

### grotte de la baie

vous devez récupérer page qui se déplaçait -> ... -> chapeau de mage bleu 21 dans coffre -> ... -> dernière page -> ...

<<Je me cache dans un monde secret.  
 Une fois que vous avez l'artefact, utilisez-le pour me  
 trouver  
 Et l'art de la marche sur l'eau sera à vous.>>

automatiquement, vous détenez artefact -> lame de chaventurier 14 dans coffre -> sortez -> le gouverneur doit étudier dernière page & artefact - il vous offre gilet de mage de l'arcane 17 - revoir gouverneur + tard (ok voir + bas) - niveau 59

Est après pont des montagnes bleues -> ...

### grotte bleue

... -> niveau 60 -> gilet de mage bleu 18 & katana de nincha 26 dans coffres



sortez -> Ouest jusqu'à lac ville -> paysan vous demande si ça vous intéresse de rechercher une ancienne légende : l'esprit du lac -> il vous donne cristaux a placer correctement pour le faire apparaître -> faites le -> ...

Est du lac de Felingrad, chez minou -> amélioration de armure de chevalier 22, capuche de nincha 22, tête de vieux maître 22 & armure de soldat chien 22 contre 2 025 Po

1/2 tour -> lac ville -> paysan pose dernier cristaux -> ... -> petite boule jaunâtre sortie du lac de Felingrad "se dilue" dans paysan qui ne comprend pas trop ce qu'il se passe -> ... -> il offre veste de mage de glace 8 -> paysan est devenue paysanne de l'esprit ...



des métaux & de la magie -> aider a reforcer l'épée de l'esprit -> Est, près du pont des montagnes bleues -> soldats & mage se disputent -> soldats - automatiquement, vous récupérez casques -> mage vous en doit une, a votre demande, il part à lac ville -> paysanne de l'esprit vous téléporte devant chez minou ... qui vous donnera vieille base d'épée -> -> paysanne de l'esprit, très pressée, vous téléporte à lac ville -> la fabrication commence ... paysanne de l'esprit devient mage esprit - il vous donne habits de mage banc 11

mage esprit : des épées & du brave -> il a besoin de vos esprits - faites ce qu'il demande -> ... -> épée de l'esprit est "forgée mentalement"...



paysan la prend pour la revendre -> paysan -> vous détenez épée de l'esprit -> montrez la à mage esprit -> ravi de cette expérience, il laisse exhalibur 8 (épée de l'esprit) ... - niveau 61



Ouest -> grotte des pattes -> j'enregistre des Po & des PE - niveau 62

pattes ville -> amélioration de armure de chevalier 23, capuche de nincha 23, tête de vieux maître 23 & armure de soldat chien 23 contre 980 Po

près du phare, le gouverneur : le don de la marche sur l'eau -> ... -> empruntez portail -> 1er gouverneur est là ... -> 2 combats pour prouver que vous êtes dignes de pouvoir marcher sur l'eau -> 1er gouverneur -> cristal de la marche du l'eau -> vous savez marcher sur l'eau - niveau 64

**Déverrouillez l'Art Royal de la marche sur l'eau!**

1er gouverneur -> ... -> automatiquement, vous êtes sur un îlot au Sud de pattes ville -> avant de partir, gouverneur vous donne haltère niveau 13 - ruines de Quinque - niveau 80 (ok cf. ruines de Quinque)

Nord -> pattes ville -> Nord Ouest -> îlot Sud au Nord Ouest de pattes ville -> descendez -> veste de mage de glace 16 dans coffre -> remonte -> îlot Est au Nord Ouest de pattes ville -> le conseiller royal, Kirry : procès des premiers rois -> descendez ...

inconnu



tablette centrale

**Qn: Préférez-vous les chats ou les chiens?**

je choisis les chats : téléporteur Ouest -> tablette

**Qn: Pensez-vous que les chats sont supérieurs aux chiens?**

je dis oui : téléporteur Ouest -> tablette

**Qn: Les chats devraient-ils alors être les maîtres?**

je dis oui : téléporteur Ouest -> tablette

**Qn: Les chats sont les forgerons légitimes de la **Lame royale**, alors...**

je dis non : téléporteur Est -> tablette

**Qn: Les chiens sont les forgerons légitimes de la **Lame royale**, alors...**

je dis non : téléporteur Est -> tablette

**Qn: Les chats devraient-ils alors être les maîtres?**

je dis non : téléporteur Est -> tablette

**Qn: Il est donc possible que les chats et les chiens vivent en harmonie?**

je dis oui : téléporteur Ouest -> tablette

**Qn: Si c'est le cas, la **Lame royale** va-t-elle rompre cet équilibre?**

je dis non : téléporteur Est -> tablette

**Qn: Alors, désirez-vous encore obtenir la **Lame royale**?**

je dis oui : téléporteur Ouest -> "clé" ...

**Vous désirez la **Lame royale**  
bien que vous connaissiez les conséquences...  
...intéressant...**

dragon -> prenez éclat final ...

**Puissiez-vous forger une lame de salut...  
... et non de destruction...**

sortez ...

le conseiller royal, Kirry : rejoindre hatoutou Clebzo & minou - niveau 66 -> Est -> le conseiller royal, Kirry :  
les rois anciens -> ...

la dimension zéro

cinématique avec vous cinq, maître Aélius, Lioner, wolfen, ... ces 2 derniers se sont servis de vous - ils vous volent les 3 éclats avant de s'échapper - de ce que j'ai compris, vous êtes Lioner & Wolfen que les mages ont extirpés d'une des dimensions parallèles -> vous devez sortir de là -> Sud -> ... -> le conseiller royal, Kirry au Nord -> Kirry de l'ombre -> ... -> Kirry de l'ombre -> le conseiller royal, Kirry -> ... -> rejoindre hatoutou Clebzo & minou -> Est -> le conseiller royal, Kirry -> ... -> passez par l'Est pour atteindre le Centre -> ... ->



*hatoutou de l'ombre & minou de l'ombre* - **niveau 67** -> ... -> *hatoutou Clebzo & minou* sont de nouveaux amis -> Nord Ouest -> ...

**automatiquement**, vous êtes sur l'île **lalapatte du roi** à l'Est de **Felingrad** - **vous vous devez de la fouiller** -> **Pierre sauve** -> -> *le conseiller royal, Kirry* sait rien sur *maître Aélius* -> *hatoutou Clebzo* -ressent de la magie d'où l'impossibilité de marcher sur l'eau ... -> *minou* -> obtenez **clé de valeur** sur **tombe du roi Felingrad** ->

### **grotte valeur**

... -> **chapeau de chatventurier 23** dans **coffre** -> **tablette** pour **clé de clémence** -> sortez

### **grotte de la miséricorde**

**bâton de foudre 20** dans **coffre** -> **tablette** pour **clé de vertu** -> sortez -> **grotte valeur** pour **Po & PE** ...

### **grotte vertu**

**casque pourpre 24** dans **coffre** -> **tablette** pour **clé de la tombe du roi Felingrad** -> sortez

### **grotte du roi Felingrad**

tablettes ...



<<Après les **Guerres du Dragon**, le roi **Felingard** unit les chats survivants sous une seule et même bannière.>>  
<<Ainsi naquit le **Royaume de Felingard**...>>  
<<Le roi **Felingard** et le roi **Lupus** étaient amis autrefois.>>  
<< ... Jusqu'à la grande **guerre de la lame royale**.>>  
<<Après la **guerre de la lame royale**, notre roi disparut et ne revint jamais...>>  
<<Ainsi fut construit ce tombeau en sa **mémoire**.>> ▼

**Pierre tombale du roi Felingard** -> en ressortant, ...

**... Bien joué, mes chers animaux de compagnie...**

qui est ce ?

**niveau 69** -> Ouest -> **coffre** nécessitant **clé en or** sur îlot **Ouest Felingrad** -> Ouest puis jusqu'à **Pawt du Sud** - **niveau 70** -> **chatière générale de l'arcane** -> **amélioration** "**patte de soins**" 6 contre 2 400 **Po**

Nord -> ... -> Nord Est de **villes jumelles** -> îlot avec **tablette magique** pour apprendre "**astropattes**" 1 & **bonus mana** -> **villes jumelles** -> Ouest puis Sud avant **pont des montagnes bleues** -> ...pour ...

### **grotte de la montagne**

... -> **chapeau de chatventurier 30** & **bâton de glace 16** dans **coffres** -> sortez

**villes jumelles** -> *paysan* : **la délivrance des jumeaux** -> donner **épée de Marmy** à son frère *jumeaux* localisé à **poilmaha beach** -> la forêt ronronnante étant "agressive", faites le tour par l'Ouest -> ...

**pont des montagnes bleues** -> Est du **lac de Felingrad**, chez *minou* -> **amélioration** de **armure de chevalier 24**,

capuche de nincha 24, casque pourpre 25 & armure de soldat chien 24 contre 1 140 Po -> Nord -> ...

### tour de garde du Nord #1

pierre sauve - soldat dort ... -> Nord Est -> ...

### poilmaha beach

coffre nécessite clé en or / selon soldat, aucun chat s'appelle Marmy ici ... vous devez rendre compte

Ouest -> ... - niveau 71 -> temple des arcanes - marqueur du roi / décès dans eau contre monstre violet

12

1/2 tour -> villes jumelles -> paysan semble bugger -> ... -> paysan -> Est -> paysan (sœur jumelle) : la délivrance des jumeaux ... à nouveau -> elle dit être dans une sorte de boucle où elle doit chercher son frère qui lui même cherche le sien ... -> elle part à poilmaha beach -> rejoignez la là bas -> soldat au Sud Est marmonne "grotte chétrangère" -> soldat au Sud Est -> paysan (sœur jumelle) confirme que Marmy n'est pas ici - niveau 72 - la revoir à ville jumelles (ok après tombe du disciple)

Nord -> capitaine : trouver le soldat miaouyan -> suivez indication soit Nord dans l'Empire de Lupus -> ... -> note au sol vous mène à ...

### tombe du disciple

... -> bâton de feu 23 dans coffre - tablette magique pour apprendre "gravita chien" 1 & bonus mana -> soldat suspicieux vous demande de laisser tranquille le soldat miaouyan qui l'a aidé à s'enfuir - le capitaine veut le punir pour ça -> corps de vieux maître 13 dans coffre -> sortez -> - niveau 73

Ruffers (soldat suspicieux) donne casque de soldat chien 16 - le revoir + tard (ok cf. après cachette secrète)

Sud -> Felingrad -> villes jumelles -> tghsjdbmldk qui bugge : les grottes jumelles -> juste au Nord Est ...

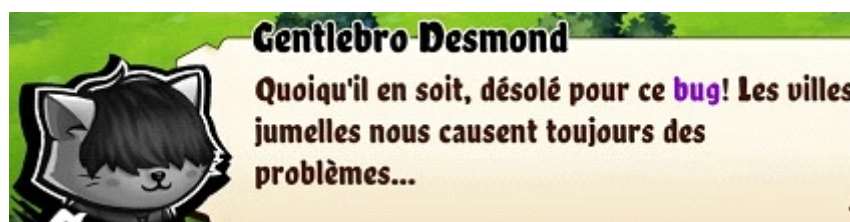
### grotte chétrangère #2

... -> Marmy n'est pas ici - niveau 74 -> sortez

villes jumelles -> sœur jumelle : les caves jumelles ... encore une fois -> ...

### grotte chétrangère #3

marmy est là cette fois ... sauf que ce sont 3 chats latans à éliminer -> ... -> sœur jumelle dit ne pas avoir de frère, que c'est encore un jeu ... -> sortez -> sœur jumelle est triste -> Gentlebro Desmond -> ... -> sœur jumelle "sort du jeu" - niveau 75



cf. le nom du studio de développement : the Gentlebros

Ouest jusqu'à lac ville -> Nord Ouest -> ...

### ruines de Quattor

tablette -> 3 vagues -> niveau 76 -> casquette de ranger 21 dans coffre -> sortez

en face côté Est -> chez minou -> amélioration de armure de chevalier 25, capuche de nincha 25 & armure de soldat chien 254 contre 780 Po -> retraversez lac de Felingrad > Nord Ouest -> ...

### grotte fourrurible

... -> gilet de chatventurier 21, chapeau de mage bleu 29, bâton de glace 24 & gilet de ranger 19 dans coffres -> sortez

Nord Est -> dépassez ruines de Tres -> temple des arcanes -> amélioration de "forceouaffeur" 4, "patte de soins" 7 & "chat furieux" 4 contre 6 000 Po -> 1/2 tour ...

### ruines de Tres

tablette -> 3 vagues -> bâton de glace 33 dans coffre -> sortez

rendez vous au lac capitale au Nord Est de pawt du Sud -> niveau 77 -> le conseiller royal, Kirry : Lioner & Wolfen -> chez minou -> Hatoutou Clebzo vous montre avis du doublement des impôts sur ordre de Lioner, le persécuteur -> ... -> le conseiller royal, Kirry pense que ce dernier "quelque chose" ... suivez le -> Sud de la capitale -> avec le conseiller royal, Kirry vous espionnez ... Lioner a l'intention d'attaquer Wolfen en passant par la dimension 0 -> vous devez connaître les intentions de Wolfen en vous rendant à trône de Lupus (ok cf. trône de Lupus #2) -> Nord Est -> la longue route -> ... - secteur de whiskerest (ok cf. whiskerest) -> ...

## I'Empire de Lupus #2

Est de mur de Lupus -> 4 îlots -> ... -> 1/2 tour -> chez Hatoutou Clebzo -> amélioration de bordure pourpre 25 contre 2 485 Po & katana de nincha 30 contre 1 110 Po

îlot au Nord Est mur de Lupus -> ...

### grotte du troll

3 coffres nécessitent clé en or (ok après grotte du cactus)

Ouest -> Sud du désert de l'Aboihara -> ...

### grotte aux aboiements

... -> casque de soldat chien 20, casque pourpre 29 & luth de barde 12 dans coffres -> chemin caché ici ...



katana violet 12 dans coffre -> sortez

Ouest -> ... -> vous apercevez **chathtulhu** - niveau 100 au Sud avec coffre nécessitant clé en or (ok après grotte du cactus) -> ...

### grotte de la pierre tombale

armure d'éclaireur 15 dans coffre -> chemin caché à l'Est où il y a les PE -> chapeau de barde 17 dans coffre -> sortez -> Nord Est de trône de **Lupus** ->

### balle paradis

... -> gilet de mage de feu 18 & tête de vieux maître 29 dans coffres -> sortez -> Ouest -> ...

### labyrinthe hurlant

... -> armure pourpre 13 & chapeau de mage de l'arcane 13 dans coffres -> sortez

Ouest -> ... -> grotte aux chauves souris nécessite clé (ok cf. grotte aux chauvez souris) - vous apercevez une grand île à l'Ouest (ok après réserve miaultime) -> Nord -> ... -> tombe du loup nécessite clé -> Nord Est -> ...

### grotte de la choasis

casque de tempête 17 dans coffre -> sortez

la choasis -> chez **hatoutou Clebzo** -> amélioration de bordure pourpre 27 contre 825 Po & katana de nincha 32 contre 650 Po

Ouest -> ruines de Trignita - niveau 75 (ok cf. ruines de Trignita) -> Ouest -> marqueur du roi

« Du nommé **Aelius** craignez la venue  
car son courroux vous laissera corrompus.  
Les trois artefacts il cherchera,  
et alors l'**Apattecalypse** se réalisera.

Nord Est -> ...

### labyrinthe du chiots repus

... -> armure pourpre 24 & casque de soldat chien 29 dans coffres -> sortez

Nord Ouest de la choasis -> ... -> ruines de la Quindecim - niveau 80 (ok cf. ruines de Quindecim) -> Nord Est -> grotte du cactus - niveau 100 (ok cf. grotte du cactus) -> Sud Est -> ...

### tombe terrierfiante

... -> épée d'éclaireur 22, bâton de feu 29 & tête de vieux maître 38 dans coffres -> sortez -> Sud -> ...

### trône de Lupus #2

avec le conseiller royal, Kirry, vous espionnez Wolfen - il sait pour la tactique de Lioner - il mentionne la tombe de Lupus -> Hatoutou Clebzo pourrait la localiser (ok cf. après nid de Wyvern) - niveau 79

le chevalier Doge -: le chevalier Doge a besoin de vous pour attraper un criminel nommé double museau -> Sud Ouest -> ...

### ruines de Undevinti

tablette -> 3 vagues -> katana violet 21 dans coffre -> sortez -> Sud -> réserve miaultime - niveau 90 (ok cf. réserve miaultime) -> Est -> ...

### baraquements pour chiens

coffre nécessitant clé en or - chez hatoutou Clebzo

double museau s'y cache déguisé en soldat, trouvez le en le reniflant -> ... -> soldat près pierre sauve parle d'une note dans une cave cachée (cachette secrète) -> ... -> soldat avec casque bizarre -> c'est lui, pistez le -> ... -> cachette secrète (ok voir + bas) -> marqueur du roi -> double museau déguisé -> ... -> double museau -> ... -> double museau -> ... -> avant de l'embarquer, le chevalier Doge vous donne clé de la grotte aux chauves souris - niveau 80 -> Est -> ...

### îlot des ruines de Sedecim

tablette -> 3 vagues -> armure de tempête 24 dans coffre -> sortez -> Ouest -> ...

### cachete secrète

... -> joli porte nécessite clé spécifique - note indique que clé est dans réserve miaultime (ok cf. réserve miaultime) -> sortez -> Ouest -> ...

chez hatoutou Clebzo -> amélioration de bordure pourpre 30 contre 1 350 Po & katana de nincha 37 contre 1 800 Po

Nord Ouest -> Ruffers : suivre le soldat miaouyan -> suivez le jusqu'à tente de miaouyan -> ... -> le soldat miaouyan s'est fait capturer -> suivez piste de Ruffers -> ... -> combattez -> le soldat miaouyan offre armure de soldat chien 16 -> ... - niveau 81



tente de miaouyan -> le soldat miaouyan : **simuler le soldat miaouyan** -> il vous remet **son casque a présenter au capitaine des chats** comme preuve de son décès -> Sud -> **Felingrad** -> **poilmaha beach** -> capitaine des chats -> avant la cérémonie, il veut **boules puantes** pour attaquer chiens -> **faites le** & récupérez **boules puantes a moitié mangées** par les monstres -> **donnez** les à capitaine des chats -> ... -> Nord vers l'Empire de **Lupus** -> **baraquements pour chiens** -> vous écoutez ... -> récupérez & détruisez **bombes à eau** -> Sud vers **Felingrad** -> **poilmaha beach** -> capitaine des chats vous remercie & offre **lame de chatventurier 24** - **niveau 82** -> capitaine des chats : **sauver le soldat miaouyan** -> lui montrer où il est tombé -> **allez où il l'indique** dans l'Empire de **Lupus** soit à l'Est de **baraquements pour chiens** -> ... -> le soldat miaouyan, Ruffers, capitaine des chats & capitaine des chiens -> ... -> capitaine des chats & capitaine des chiens -> Ruffers offre **épée de soldat chien 18** - **niveau 83** -> Nord Ouest -> ...

### **grotte aux chauves souris**

**vous y entrez grace à clé de la grotte aux chauves souris du chevalier Doge**

... -> **la batache 20**, **cagoule du chevalier Doge 20** & **armure du chevalier Doge 20** dans **coffres** sortez

Est -> **trône de Lupus** -> **temple des arcanes** -> **amélioration** de "**forceouaffeur**" 5 contre 2 700 Po -> **générale Mille** : **mauvaise propoigande** -> enterrer les **affiches** qui attisent la haine -> **faites le** puis rendez lui compte pour **armure de soldat chien 32** - **niveau 84** -> **générale Mille** : **mauvais Clebzos** -> trouver la cachette de **biscuits pour chiens** -> **suivez soldat** -> ... -> je choisi **tas au Nord**, c'est un piège -> ... -> **pistez soldat voyou** -> ... -> **combattez** -> récupérez **biscuits pour chiens** puis rapportez les à **générale Mille** qui offrira **gilet de mage du feu 26**

Nord -> **trône de Lupus** -> **soldat** : **la vraie arme** -> ...



Nord -> **la choasis** -> **hatoutou Clebzo** la forgera pendant que **vous liquiderez monstres** -> ... -> **hatoutou Clebzo** affirme que le **général Mille** n'a pas besoin d'arme - la force & la foi suffisent -> dites le lui à **trône de Lupus** pour **katana violet 29** - **niveau 85**

**soldat** : **le contact pattesivement secret** -> le **général Mille** a **encore** besoin de vous -> rejoignez le puis suivez jusqu'à **grotte de la choasis** -> vous lui ramener son **coffre** -> **ne vous occupez des monstres**, passez sur les cercles magiques & prenez **coffre** -> sortez -> le **général Mille** localise son **contact** sur **Felingrad** -> passez par **marqueur du roi** à l'Ouest jusqu'à celui au Sud Est de l'Empire de **Lupus** -> Sud -> **le premier pont** -> ... -> **Felingrad** -> Ouest jusqu'au **contact du général Mille** près de **grotte du lion** -> vous donnez **coffre** au ... **fil** **adoptif du général Mille** - c'est son anniversaire - il donne **massue de général 17** - **niveau 86**

Nord -> **baraquements pour chiens** -> chez **hatoutou Clebzo** -> **amélioration** de **bordure pourpre 32** contre 975 Po & **katana de nincha 40** contre 1 205 Po -> Nord -> **la choasis** -> Ouest -> ...

### **ruines de Triginta**

**tablette** -> 3 **vagues** -> **chapeau de mage de l'arcane 32** dans **coffre** -> sortez

Est -> **la choasis** -> **Jean-Jappe** : **de bonnes intentions** -> remplir **tonneaux** avec **bouteille d'eau de la choasis**



pour attirer de *nouveaux amis* -> allez au 1er tonneau -> ... -> *paysan* le jette dans la mer -> allez au 2nd tonneau -> ... -> *paysan* affirme que *Jean-Jappe* a mis un produit néfaste dans les tonneaux - **niveau 87** -> ... -> *paysan* devant **balle paradis** -> il s'appelle *Puppins* : **des conséquences funestes** -> récupérer **antidote** protégé par sort -> allez y, la **bonne tuile bleue** est là ...



vous détenez **antidote de Puppins** -> sortez -> *Puppins* -> suivez le - il versera **antidote de Puppins** dans **mare de la choasis** & donnera **armure de tempête 33** - **niveau 88** -> *Jean-Jappe* : **la ouaftopie** -> suivez le jusqu'à la **mare** -> il la renifle & sent la même odeur sur vous -> *Jean-Jappe* -> ... -> finalement, *Jean Jappe* & *Puppins* redeviennent amis - vous recevez **bouteille d'eau de la choasis (blague)** & **habits de mage ancien 18**

la **choasis** -> **boîte aux lettres** : **le miaster chef** -> trouver la **rouafcette** -> *hatoutou Clebzo* donne **savoureux hot dog** pour appâter *miaster chef* -> Sud -> **labyrinthe hurlant** -> il apparaîtra quand vous aurez éliminé *tous les monstres*, faites le -> ... - **niveau 89** -> apportez **savoureux hot dog** à *miaster chef* qui donnera **rouafcette** -> *chien paysan* vous la vole - il se nomme *César sa lade* & vous nargue, vous & *houatoutou Clebzo* -> sortez -> la **choasis** -> *houatoutou Clebzo* donne **chapeau de chef 16**

chez *hatoutou Clebzo* -> **amélioration** de **bordure pourpre 34** contre 1 035 Po & **katana de nincha 42** contre 850 Po -> sortez -> **boîtes aux lettres** : **le pouvoir de la horde** -> *hatoutou Clebzo* a repéré *César sa lade* au nord Est, allez y -> ... -> grâce à **rouafcette**, *fan's girls enragées* pensent que *César sa lade* est *houatoutou Clebzo* -> il les liguent contre vous -> *fan's girls enragées* -> *César sa lade* vous rend **rouafcette** -> la **choasis** -> vous la remettez *hatoutou Clebzo* qui est aux anges - il vous offre **attire tempête 23** - **niveau 90**

**boîte aux lettres** : **au delà des limites** -> *hatoutou Clebzo* cherche un *chef cuisinier*, pour cela, il vous confie **rouafcette** -> Est par le **Sud du désert du désert de l'Aboihara** -> ... -> *Pawdon Ruffsey* -> il étudie **rouafcette** - il la réalisera quand vous aurez récupéré sa **spatule** chouravée par *un des monstres désignés* -> faites le et ramenez la à *Pawdon Ruffsey* -> ... -> *Pawdon Ruffsey*



... -> *César sa lade* s'en empare !!! -> ... -> *César sa lade*

**César mange le Hot-dog légendaire!**

*super Cesar sa lade* -> *Pawdon Ruffsey* -> ... -> *Pawdon Ruffsey* vous donne **2nd hot dog légendaire** -> *hatoutou Clebzo* intervient -> ... -> *hatoutou Clebzo* -> vous le lui donnez ... il s'absente quelques secondes -> *hatoutou Clebzo* vous offre le **hottedog niveau 20** - **niveau 91** -> 1/2 tour -> Nord Ouest de la **choasis** -> ...

**ruines de Quindecim**

**tablette** -> 3 **vagues** -> **casque de tempêtes 34** dans **coffre** -> sortez

Nord du désert de l'Aboihara -> devant le banni, *crâne mystérieux* : le jeune chiot -> il a oublié qui il était - trouver *vieille balle* à l'Est, faites le -> ... - **niveau 92** -> ramenez lui -> ... -> ouvrez *coffre* pour *capuche de nincha 35* -> *crâne mystérieux* : le soldat talentueux -> trouver *casque* au Sud Est, allez y -> *marchand de casques* -> ... -> prenez *casque* & ramenez lui -> ... -> ouvrez *coffre* pour *casque de tempête 45* - **niveau 93** -> revenir le voir - niveau 90 (ok après *labyrinthe des carlins*)

Sud Est jusqu'à **Doge ville** -> *maman adoptive* : *pour la famille* -> ... -> *capitaine & soldats* -> ... -> vous recevez *armure pourpre*  
30 - **niveau 94**

## Felingrad #3

Sud -> ... -> le premier pont -> *statue de Felingrad* -> *paysan chat* : *frères ennemis* -> il donne *note* qui devrait effrayer *paysan chien* -> ... -> *paysan chat* donne *balle* pour éloigner *paysan chien* -> ... -> ce dernier vous remet *huile de chiotpermint* -> ... -> *paysan chat* vous confie *herbe à chat* -> ... -> défendez *paysan chien* qui dort des *wyverns* -> ... -> *paysan chat* vous donne 750 Po

Sud jusqu'à îlot de **la grotte solitaire** - niveau 200 -> Sud Est-> ...

### ruines d'Unus

*tablette* -> 3 *vagues* -> *hache de ranger 16* dans *coffre* -> sortez -> Ouest -> ...

### Whiskerest

*point sauve* - *marqueur du roi* - *temple des arcanes* - *coffre* nécessite **clé en or**

*amélioration* de "*patte de soins*" 8 contre 3 600 Po & "*chat furieux*" 5 contre 1 800 Po

*paysan cite crique moustachue (déjà fait)* -> *voix mystérieuse* dans buisson : *pour le bien supérieur* -> récupérer *caisse à provisions* -> faites le ... -> Sud *villes jumelles* -> chez *minou* -> *amélioration* de *casque pourpre 32* contre 1 440 Po & *armure pourpre 32* contre 975 Po -> **Whiskerest** -> donnez *caisse à provisions* à *voix mystérieuse* dans buisson qui offrira *chapeau de mage blanc 10* - **niveau 95**

*voix mystérieuse* dans buisson : *voler aux riches* -> donner une leçon aux *chats traîtres* dans *grotte fastoche* -> allez y -> ... -> *les chats traîtres* sont de bonne foi, ils disent voler provision des *soldats* pour la population -> sortez -> ... -> *soldat* donne *casque de chevalier 22*

*soldat* : *donner aux pauvres* -> démasquer *voix mystérieuse* par la magie -> emmenez ce dernier l'Ouest de *villes jumelles* -> ... -> il est *agent zéro minou sept* -> ... -> *mage offre bâton de glace 37* -> Est soit au Nord de **Whiskerest** -> ...

### ruines du duo des rois

*tablette* -> 3 *vagues* -> *casque de chevalier 27* dans *coffre* -> sortez -> Ouest jusqu'à *patte ville* -> Sud -> îlot des ...

### ruines de Quinque

*tablette* -> 3 *vagues* -> *veste de mage de glace 28* dans *coffre* - **niveau 96** -> sortez -> filez au Nord Est -> ...

## **L'Empire de *Lupus* #3**

Nord Est de mur de *Lupus* -> ...

nid de Wyvern

... -> **chapeau de barde 29** dans **coffre** -> **revenez au Sud** -> **téléporteur** -> **voile de nincha violet 20** dans **coffre** -> sortez -> Sud Est -> ...

**mur de *Lupus*** -> le conseiller royal, Kirry : **roi *Lupus* I** -> hatoutou Clebzo donne **clé de *Lupus*** & localise **tombe de *Lupus*** dans le désert de l'Aboihara -> allez y -> ... -> le conseiller royal, Kirry : **vous devez passer** par une des deux **grottes inconnues** alentours -> **grotte inconnue Sud Est** -> ...

chemin de la tombe de *Lupus*

... - **niveau 97** -> ... -> **chapeau de mage du feu 20** dans **coffre Nord Est** -> ... -> **armure de tempête 42** dans **coffre Centre** -> sortez au Nord Ouest (**grotte inconnue Nord Ouest**) -> **soignez vous** à la choasis puis revenez dans **chemin de la tombe de *Lupus*** via **grotte inconnue Nord Ouest** -> faites le tour par l'Ouest -> sortez par là ...



tombe de *Lupus*

tablettes -> ....

«Pendant la **guerre du Dragon**, le roi **Lupus** était considéré comme le **plus fort des guerriers...**»  
«Lorsque l'heure de fonder l'**Empire** fut venue, le choix de **Lupus** s'imposa...»  
«La **Lame royale** a toujours été source de tension pour le roi **Lupus**...»  
«Une arme si puissante devrait-elle se retrouver dans les pattes d'un seul royaume, et si oui... **lequel?**»  
«Après de nombreuses années passées à guerroyer pour obtenir la **Lame royale**, **Lupus** et **Felingard** convinrent qu'elle devait être **brisée**»  
«La **paix** suivit bientôt... mais... les chiens et les chats ne s'entendirent plus jamais...»

t

tablette du roi *Lupus* -> ...



vous connaissez **full au roi**

ressortez par **chemin de la tombe de Lupus** -> *le conseiller royal, Kirry* vous donne **rendez à mur de Lupus** -  
**niveau 98**

allez y -> *le conseiller royal, Kirry* : **préparations finales** -> ... -> **amélioration** de **bordure pourpre 36** contre 1 090 Po & **katana de nincha 45** contre 1 370 Po -> *le conseiller royal, Kirry* annonce que la bataille finale **se déroulera à la capitale** (ok cf. **Felingrad #4**)

Sud Ouest de **trône de Lupus** -> ...

**réserve miaultime**

**1ère note** au sol

**<< Vers le sud, jusqu'à ce que vous voyiez le feu, puis vers l'est jusqu'aux trois pierres, puis de nouveau vers le sud ! >>**

suivez ces indications pour 4 **caisses** & **2nde note** au sol

**<<Allez vers le sud-ouest, à partir du feu...>>**

vous mènera à "**clé**" mentionnée dans **cachette secrète** -> sortez -> Est -> **cachette secrète** -> **joli porte** -> ... -> **armure de squelette de roi 25** dans **coffre** -> sortez

**amélioration** de **bordure pourpre 40** contre 2 370 Po & **katana de nincha 50** contre 1 420 Po

Nord Ouest -> **grande île** -> **coffre de Drakoth** - niveau 100 (ok cf. **coffre de Drakoth**) -> **tablette magique** vous enseigne "**piège à chat**" 1 & **bonus mana** -> ...

**labyrinthe des carlins**

... -> **attire tempête 31** dans **coffre Sud Est** -> sortez

Nord du désert de l'Aboihara -> **crâne mystérieux (Rufus)** : **l'utilisateur de magie** -> il localise **bâton** à l'Est -> **grotte qui va chercher loin (entrée Ouest)** -> Sud Est -> ... -> **bâton** -> ... -> prenez **bâton** -> 1/2 tour, sortez & ramenez le au **crâne mystérieux (Rufus)** -> ... -> **armure d'éclaireur 30** dans **coffre** - **niveau 99** -> **crâne mystérieux (Rufus)** : **le puissant** -> son **nez** le démange -> ... -> sa **corne** le démange -> ... -> de nouveau son **nez** -> ... -> vous êtes téléportés -> avancez, **chemin caché** vers l'Ouest au niveau des pierres -> ... -> **téléporteur** -> combattez - **niveau 100** -> **téléporteur Ouest** -> **chemin caché** vers le Nord Est -> ... ->

dragon ...



vous êtes au Nord du désert de l'Aboihara -> un nouveau souvenir revient à *crâne mystérieux (Rufus)* -> corps de vieux maître 30 dans coffre - revenir voir *crâne mystérieux (Rufus)* - niveau 100 (ok cf. après grotte du cactus) -> direction ...

## Felingrad #4

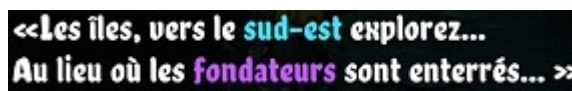
pawt du Sud -> chatière générale de l'arcane -> amélioration de "patte de soins" 9 contre 4 200 Po, "bouclier poilu" 6 contre 2 400 Po, "chat furieux" 6 contre 2 400 Po & "force ouaiffeur" 6 contre 3 600 Po -> Nord Est -> chez minou -> amélioration de armure de soldat chien 35 contre 1 050 Po, armure pourpre 35 contre 1 615 Po, casque pourpre 35 contre 1 575 Po

Nord -> la capitale -> le conseiller royal, Kirry : récupérez Felingrad -> le domaine de Lioner dans la dimension 0 -> ... -> niveau 101 -> chapeau de mage blanc 25 dans coffre Sud -> ... -> porte au Nord -> Lioner, bouffon aille & bouffon abeille + 2 chats matans -> décès -> chez minou -> amélioration de armure de soldat chien 40, armure pourpre 40 contre 1 615 Po, casque pourpre 40 & casque de tempête 50 contre 11 575 Po -> 2nde tentative dans le domaine de Lioner dans la dimension 0 -> décès -> amélioration de armure de soldat chien 42, armure pourpre 42 contre 1 615 Po, casque pourpre 42 & casque de tempête 52 contre 5 775 Po -> 3ème tentative dans le domaine de Lioner dans la dimension 0 -> décès <- bon là, ça ne passe pas ... a voir + tard (ok cf. Felingrad #5)

Sud Est -> ... -> Nord Ouest de ruines de Novem -> ...

### grotte cachée #1

coffre nécessitant clé en or (ok cf. grotte cachée #2) - porte verrouillée (ok cf. grotte cachée #2) - tablette ...



pas trouvé en extérieur ???

... -> niveau 102 -> tout au Sud Est -> ...

### village île 2

GentleBro Desmond : non noté -> GentleBro Syaz : suppression des données en cours -> GentleBro Dx : oh, vous allez comprendre maintenant ! -> GentleBro Leon : c'est bon -> portail -> 4 GentleBro -> ...

### Vous recevez la clé cachée!

cool ... c'est celle recherchée pour la grotte cachée

vous recevez aussi costume élégant 25 - niveau 104 - coffre nécessite clé en or (ok après grotte cachée #2) -> Nord Ouest jusqu'à ...

### grotte cachée #2

... -> 3 coffres -> clé en or ...



## Tous les coffres en or se sont déverrouillés!

1/2 tour -> l'architecte 30 dans coffre -> sortez

Sud Est -> village île 2 -> monocle élégant 20 dans coffre -> Ouest -> ... -> l'île Sud Est -> masse de bouffon  
abeille 20 dans coffre

Sud Ouest d'Arcana chartier général -> baguette d'ancien 20 dans coffre -> Nord Est -> ... -> la forêt profonde  
-> ... -> niveau 105 -> couronne de squelette de roi 20 dans coffre -> ...

## grotte chabandonnée

des chemins cachés / ... -> armure de squelette de roi 38 dans coffre -> ... -> armure de squelette de roi 51  
dans coffre -> ... -> armure de squelette de roi 66 dans coffre -> sortez

## ruines maudites

tablette -> 4 vagues -> niveau 106 -> tire os 25 dans coffre -> sortez -> Nord -> ...

## tour de garde du Nord #2

soldat : le duel de regard épique -> ... -> ne bougez pas -> ... -> épée de soldat 25 + 1 500 Po - niveau 107

les îles Sud Ouest -> Sud -> ...

## 1ère clé de Drakoth

"clé de Draktoh" -> sortez -> ...

## L'Empire de Lupus #4

Ouest de trône de Lupus -> grande île -> est déverrouillée, ...

## coffre de Drakoth #1

statue de Drakoth, le 1er dracosang - tablettes localisent clés de Drakoth - il reste à trouver la 2nde -> sortez  
-> Ouest -> ...

## 2nd clé de Drakoth

"clé de Draktoh" -> sortez -> Est -> grande île -> ...

## coffre de Drakoth #2

téléporteur Est -> armure de Drakoth 25 dans coffre -> 1/2 tour -> téléporteur Ouest -> 3 dragons - niveau  
108 -> le faiseur de dragon 25 dans coffre -> 1/2 tour -> casque de Draktoh dans coffre -> sortez

Nord -> caisse -> Nord -> viande mystère 15 dans coffre -> Sud Est -> ...

## coffre du cactus

... - **niveau 109** -> **zéro puissance de volonté 99** dans **coffre** -> tablette magique pour apprendre "**queue chéleste**" 1 & **bonus mana** -> sortez

Sud -> **baraquements pour chiens** -> **armure de squelette du roi 76** dans **coffre** -> Nord Est -> **le désert de l'Aboihara** -> **vide de dragon 20** dans **coffre** -> Nord -> **crâne mystérieux** -> **le dracosang** -> ... -> **crâne mystérieux** -> **casque de spectre 25** - **niveau 110**

Est -> **site de fouilles** -> **masse de spectre 20** dans **coffre** -> Sud -> **îlot au Nord Est mur de Lupus** -> **grotte du troll** -> 1 **Po** dans chacune des 3 **coffres** -> **mur de Lupus** -> **masse de spectre 30** dans **coffre**

Ouest -> **chathtulhu** -> **décès** -> **mur de Lupus** -> chez **Hatoutou** -> **amélioration** de **katana violet 40** contre 4 050 **Po** -> **Felingrad** -> **pawt du Sud** -> chez **minou** -> **amélioration** de **couronne de squelette roi 30** contre 5 300 **Po** & **voile de nincha violet 30** contre 2 800 **Po** -> l'**Empire de Lupus** -> **2nde tentative**, **chathtulhu** -> ... - **niveau 111** -> **zéro courage 99** dans **coffre**

## Felingrad #5

Nord Est capitale -> **gel de dragon 20** dans **coffre** -> la capitale -> ...

équipement chien -> **voile de nincha violet 30** - **capuche de nincha 35** - **katana de nincha 50** <- + 35 % coups critiques - pas de défense



équipement chat -> **armure de squelette roi 76** - **couronne de squelette roi 30** - **katana violet 40** <- + 15 % coups critiques - résistance arcane 70 % - grosse défense



le conseiller royal, Kirry : **récupérez Felingrad** -> **4ème tentative** dans le domaine de **Lioner** dans la dimension 0 -> ... -> **porte** au Nord -> **Lioner**, **bouffon aille** & **bouffon abeille** + 2 chats matans -> ... -> **Lioner** -> ...

Tout ce que je voulais, c'était la paix...  
...La vraie paix...  
Mais peut-être que votre voie est meilleure

le conseiller royal, Kirry -> ... - niveau 113 -> vous avez rendez vous à trône de *Lupus*

chez *minou* -> amélioration de couronne de squelette roi 33 contre 1 980 Po, capuche de nincha 36 contre 360 Po & voile de nincha violet 36 contre 2 080 Po

## I'Empire de *Lupus* #5

baraquements pour chiens -> chez *hatoutou Clebzo* -> amélioration de katana violet 44 contre 1 520 Po & katana de nincha 52 contre 1 050 Po

trône de *Lupus* -> achpirant soldat -> crâne d'un guerrier -> ... -> frippes de chien 21 -> paysan Zots -> ... -> le conseiller royal, Kirry -> récupérez l'Empire -> domaine de *Wolfen* -> ... -> porte -> ... -> *Wolfen* & 2 can-1 -> ... -> *Wolfen* est à tout gauche -> ... -> *Wolfen* -> niveau 114

Je pensais que je pourrais unir mon empire grâce à la peur...  
... Mais j'avais tort...  
peut-être que les chats et les chiens ne sont pas si différents après tout.

maître *Aélius* ... -> vous êtes à trône de *Lupus*, soldat averti de la présence d'un trou noir en mer - niveau 115

c'est la fin du jeu

Sud Ouest -> le conseiller royal, Kirry : l'œil de l'éternité -> ce sont les deux derniers combats ... je vous laisse les découvrir - niveau 116 -> le conseiller royal, Kirry : le rejoindre où tout a commencé -> Sud -> Felingrad -> les îles Sud Ouest -> le conseiller royal, Kirry : épilogue -> ...

## ~~~~~ BILAN ~~~~~

équipements finaux cf. Felingrad #5



je n'ai pas cherché à ouvrir tous les coffres qui nécessitaient la clé en or

ayant compris l'existence des chemins cachés tardivement, il se peut que certains secteurs intérieurs ne soient pas "finalisés"

où sont les clés de la grotte du lion & de la tombe du loup ?

non essayé -> grotte solitaire - niveau 200



une fois la 1ère partie finie, de nouvelles possibilités s'offrent à vous

prise en main du jeu : 1 h 00

durée estimée + rédaction du document -> h

## ~~~~~ CRITIQUES ET AVIS ~~~~~

### les défauts du jeu

sauvegarde automatique

quelques lieux ont 2 plusieurs dénominations (carte, intérieur, dialogue)

des erreurs sur les noms des *tiers* (féminin / masculin)

carte du monde : pas de <touche rapide> pour y accéder - impossible de l'annoter

pas de **nourriture** / pas de commerce / inventaire totalement surdimensionné

la réapparition des ennemis est absurde, surtout en **intérieur** / de nombreuses situations incohérentes vis à vis des *tiers*

quelques dialogues ne sont pas clairs, "on" a parfois du mal à comprendre de quoi il en retourne - un journal avec archivage des quêtes aurait été grandement apprécié

### les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement excellent

le Game Play en solo est assez bon / les graphismes & les animations de combats sont bons - ils collent bien à l'univers du jeu

un des points forts du jeu est la recherche d'un "chaminement" satisfaisant

de l'humour / des quêtes a tiroirs / le RP est bien présent avec vos choix d'équipements  
de nombreuses références liées à la littérature, au cinéma, au jeux vidéos, à la musique etc.

en solo, **Cat Quest 2** est un bon "petit" jeu