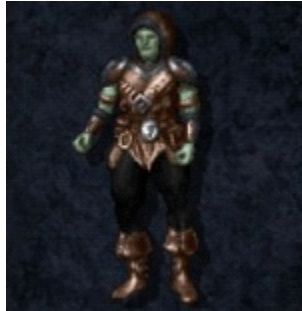


lieu élément du décor objet remarquable

tiers membre du groupe sort(ie) du groupe montée niveau ennemi

décès du PJ / réputation



...

le Bâtard de Padhiver : 1/2 orque Assassin Neutre Mauvais -> 19 - 18 - 19 - 7 - 18 - 7 <- déplacement silencieux 40 & se cacher dans l'ombre 35 % - Ninjato 1 & arc court 1

difficulté : règles AD&D (PV meilleur sur 3 tirages) / module Illumisfhityroc de @deratiseur / IA désactivée / pas d'infravision de groupe

intérieur -> fouille si personne en vue - aucun coffre forcé car pas Xp - trajets pour commerce ou soins non notés

lieu / élément du décor / objet remarquable

tiers / membre du groupe / montée niveau / sortie du groupe / ennemi / décès du PJ

prologue

Château Suif -> pas d'entraînement - Imoen rembarée - 6 quêtes

1er chapitre

107 Po / réputation 9

Est Château Suif - a finir -> Imoen (humaine - voleuse - neutre bon - épée courte 1 - arc court 1) - objets combat
Gorion -> retour Sud -> route -> début simili quête Montaron (petite personne - guerrier 1 voleur 1 - neutre mauvais- épée courte 2 - fronde 2) & Xvar (humain - nécromancien 1 - chaotique mauvais- dague 1) -> diamant dans tronc arbre

Sud Brasamical - a finir -> route vers Nord

Brasamical - a finir -> refus quête Joia car pas de récompense -> Dorn a revoir "ailleurs" -> via Imoen (charisme 16) : début quête Unshey & quête Landrin -> début simili quête Khalid (1/2 elfe - guerrier 1 - neutre bon - épée longue 2 - hache 1 - arc long 1) & Jaheira (demi elfe - guerrier 1 druide 1 - neutre strict - gourdin 2 - bâton 1 - fronde 1) -> Imoen

Sud Brasamical - a finir bis -> route vers Sud

315 Po / réputation 9

Beregost - a finir -> début simili quête *Kagain* (nain - guerrier 1 - loyal mauvais - hache 2 - fléau 1 - arbalète 1) -> *Garrick* jusqu'à *Silke* - je fais ce qu'elle demande - *Garrick* s'en va -> *Khalid* & *Jaheira* -> début quête *Zhurlong* -> début quête *Bjornin* -> début quête *Gurke* -> *Marl* tué -> début & fin quête *Perleflamme*

Sud Brasamical -> fin simili quête *Kagain* -> **Beregost**

659 Po / réputation 8

Sud Beregost a finir -> route vers Sud -> lettre de *Roe* à *Mirianne* (*ogrillon*) -> embrouille poing enflammé évitée

Nord Naskhel a finir -> route vers Sud

2nd chapitre

Naskhel - a finir -> fin simili quête *Montaron* & *Xvar* -> *Rasaad* (humain - moine de la conscience solaire 1 - loyal bon - katana 1 - Ninjato 1) -> *Rasaad* -> début quête *Berrun Tuemort* -> vendeur rachète peau loup des glaces -> *Oublek* - je suis "loup gris" ... - début quête *prisme* & début quête *captaine garde* -> *Minsc* (humain - rôleur 1 - neutre bon - épée à deux mains 2 - masse d'arme 1 - arc long 1 - combat 2 armes 2) -> *Minsc* -> *Edwin* (humain - conjurateur 1 - loyal mauvais - bâton 1)

le festival -> *le Bâtard de Padhiver* (PV + 7 - déplacement silencieux 45 & se cacher dans l'ombre 45 %) -> refus proposition Zeke pour femme pétrifiée

1 019 Po / réputation 8

Ouest **Naskhel** (territoire des *Xvarts*) -> grotte : décès du *PJ*

vers mines de **Naskhel** -> début quête *Dorn* (1/2 orque - chevalier noir 1 - neutre mauvais - épée à deux mains 2 - armes à deux mains 2)

1 122 Po / réputation 6

les mines de Naskhel extérieur -> *Edwin* s'impatiente ... -> baguette non identifiée dans tronc d'arbre au Nord Ouest -> fin quête *prisme* avec combat *loup gris* - je garde les 2 émeraudes pour les revendre => pas de prime auprès d'*Oublek* -> *le Bâtard de Padhiver* (PV + 8 - déplacement silencieux 50 & se cacher dans l'ombre 55 %)

les mines de Naskhel intérieur niveau 0 -> début quête *mineur Dink*

les mines de Naskhel intérieur niveau - 1 -> *Edwin* s'en va ... -> fin quête *mineur Dink* -> *Montaron* (PV + 1 - détection pièges 30 % crochetage serrure 30 %) -> *Kagain* (PV + 14)

les mines de Naskhel intérieur niveau - 2 -> anneau de néphrite de *Joseph* au sol de suite ... -> *Xan* s'en va -> ...

3ème chapitre

les mines de Naskhel extérieur -> *Emmerson*

Naskhel -> Berrun Truemort -> Taris pour *Dorn* devant auberge (*Nimbul*) -> *Xvar* (PV + 4)

3 961 Po / réputation 8

maison Sud Est -> début & fin quête *femme de Joseph* -> annonce de sa mort - je conserve *anneau de néphrite de Joseph*

Sud de Naskhel : les pics brumeux Est - a finir -> 2 *parchemins au sol (Nord)* -> refus quête *Albert* car pas de récompense pour *Rufie* -> *Vax & Zal* - *bracelet le protecteur du Val* -> *Dorn* (PV + 8) -> *Montaron* (PV + 4) -> *Larry, Darryl & Darryl* s'en vont

les pics brumeux Ouest -> *Gnoll* demande droit de passage - je refuse - il en reste d'autres -> quête *dryade des pic brumeux* réalisée - elle localise cachette dans grotte aux loups -> *Kagain* (PV + 15 - marteau de guerre 1) -> *le Bâtard de Padhiver* (PV + 7 - déplacement silencieux 60 & se cacher dans l'ombre 60 %) - gourdin 1size) -> grotte aux loups ok -> chat mort dans bas cascade -> *Gnoll lingot* -> *Montaron* (PV + 3 - détection pièges 45 % crochetage serrure 40 %) -> haut cascade -> début & fin quête *Drienne* / après identification, *ceinturon destructeur des collines* & hallebarde *le broyeur de Chesley* / -> *autres gnolls*

7 634 Po / réputation 8

la forteresse Gnoll -> après identification, *épée longue Vascona* & *gantelets main de rixe* -> *traité d'autorité & d'influence* dans grotte Ouest appliqué à *le bâtard de Padhiver* (charisme + 1 permanent) -> *Xvar* (PV + 4) -> *Dynahéir* (humaine - invocateur 2 - loyal bon - fronde 1) -> *Dynahéir*

les pics brumeux Est -> *groupe de Sendaï* : *décès du PJ* <- a revoir + tard

les mines de Naskhel extérieur -> pas de trace de *la sorcière Krill* pour *Dorn* - idem au festival -> *Dorn* (PV + 9 - masse d'arme 1)

10 090 Po / réputation 8

Nord Naskhel -> *PortalBenadrWinden*

Ouest de Nord Naskhel -> 3 *demi ogres* pour *Bjornin* -> *Hogbobelin* mentionne mercenaires du frisson pillant les convois -> *groupe de Teyngan* -> *Torlo* -> reste secteur de *Drizzt O'Durden* -> *Montaron* (PV + 4 - marteau de guerre 1)

Ouest -> la mine près de la côte des épées - a finir -> *Kagain* (PV + 14 -> *Brage*, le capitaine de la garde - je réponds "la lune" - *Brage, le capitaine de la garde* - *corps de Brage* -> début quête *Charleston Nib* - j'accepte contre proposition de *Gallor* - dans la mine, je tue *Charleston Nib* & récupère *idole* - dehors, *prophète du malheur & Gallor* - je m'enfuis et file à ...

Naskhel -> pour encaisser la prime, remise *corps de Brage* à *Oublek* -> après identification, *épée à deux mains maudite Berseker*

11 883 Po / réputation 6

Sud Beregost -> *Shellig* - "dégage de là" -> après identification, bottes *les soupirs las* <- ce sont celles de *Zhurlong*, je les conserve

Beregost -> *officier Vai* rétribue 50 Po pour chaque *scalp de bandits* -> fin quête *Bjornin* - il donne écu non identifié -> *le Bâtard de Padhiver* (PV + 8 - déplacement silencieux 67 & se cacher dans l'ombre 68 %) -> maison de *Landrin* : *corps d'araignée*, *bottes usées* et *bouteille de vin* -> *Neera* Entropiste 4 - 1/2 elfe - chaotique

neutre - bâton 1) - je lui prends son **sac à gemmes** & sa **robe de voyageur** -> **Neera** -> dans maison Est, après lecture de **lettre de Roe à Mirianne**, **Mirianne** donne **anneau non identifié** -> fouille de toutes les habitations -> reste 6 **coffres** a ouvrir -> après identification, **baguette de foudre** & **anneau des princes + 1** -> reste **Tranzig**

14 902 **Po** / **réputation 7**

Sud Ouest de Beregost -> **Montaron** (PV + 4 - détection pièges 55 % crochetage serrure 55 %) -> début quête **Mélicamp** - je l'embarque en espérant une "belle récompense" -> **groupe de Zargal** -> **Footy** -> **Dorn** (PV + 9) -> **Bassilius** & "sa famille" - **symbole sacré de Bassilius** -> **Xvar** (PV + 4) -> après identification, **gants d'égarement d'Elander**, l'épée courte **qui siffle + 2** & marteau de guerre **ashideena + 2**

Beregost -> **coffre personnel** maison Sud Ouest -> étage auberge de Feldepost -> **Tranzig** -> après identification, **baguette de projectiles magiques** (31 charges) & **anneau des princes + 1**

Ouest -> **Haute Haie** -> reste **coffre** dans maison -> **Permidion Stark** parle des gardes du magicien -> **Kivan** - "ce ne sont pas vos affaires" -> dans la tour, **golem de chair**- présentation de **Mélicamp**, **la poule** à **Thalantyr** -> pas de récompense, je les laisse se débrouiller / **épée courte de Perdué**, je suppose, sur **cadavre de Gnoll**

Sud Brasamical -> **anneau non identifié** dans rocher Ouest -> **ogre fétichiste** indiqué par **Unshley** - 2 **ceintures non identifiées** -> après identification, **ceinturon hermaphrodite**, **anneau des princes + 1** & **ceinturon perceur** - je le garde, **Unshley** ne le reverra +

Est Château Suif -> **Chase** - je lui dis de sauter

Brasamical -> **Neera** est là ... -> reste **coffre** 2nd étage -> je donne successivement **bottes usées**, **corps d'araignée** et enfin **bouteille de vin** à **Landrin** -> **anneau danse flamme de Joïa** sur **cadavre hobgobelin**



bleu = coffres verrouillés / rouge = combat a (re)faire / violet = Drizzt O'Durden

16 164 Po / réputation 7

Beregost -> dons de **scalps de bandits** à l'officier Vai au Jongleur jovial -> **Perdué** à la Gerbe rouge - "un Gnoll"
- "combien pour son épée courte ?" - je lui donne **épée courte de Perdué**

les mines de Naskhel extérieur -> **Sud Est des mines de Naskhel extérieur** -> 4 **squelettes** attaquent - **Dorn** sent que **Kryll** est là ... -> **Hafiz** - je lui dis de "partir" - **Hafiz** -> **mercenaire du poing enflammé** - "je suis mercenaire au service d'Amn" - il s'en va -> 2 **pierres précieuses** & après identification, **anneau de résistance au feu** dans falaise centre -> à l'Est, **Léna** - elle désire que nous transportions rapidement **Samuel**, blessé, jusqu'à **Brasamical** - "nous le ferons seulement contre de l'argent" - elle donne **anneau de jade** avant de partir - **corps de Samuel** -> au Centre, **Kryll** - **lettre de Simmeon** à **Kryll** pour étape suivante quête suite quête **Dorn** - après identification, **amulette pare sorts** & **robe de voyageur**

Brasamical -> au Temple de la sagesse, remise **corps de Samuel** à **Gellana Ombremiroir** - elle offre 2 **potions** -> **Dorn** intervient - je lui dis que nous devons "nous faire confiance mutuellement" ->

18 291 Po / réputation 8

Nord Ouest -> **Valped** -> ... -> lors aller retour, pour le rappeler à la vie, à **Brasamical**, **Dorn** intervient de nouveau - je lui dis "qu'il est un compagnon de valeur" -> **Montaron** (PV + 4) -> **Nord Ouest**, **Viconia** - "calmez vous, dites nous qui vous êtes" - **mercenaire du poing enflammé** déboule et affirme que c'est une elfe noire meurtrière (*) - elle nie - "qu'allez vous faire ?" -> il va la tuer -> "nous vous la laissons" -> **Viconia** -> **Kagain** (PV + 13) -> au **Nord Est**, **groupe du bandit Raiken** - après identification, **marteau du guerre + 1** -> **Ted** - "nous sommes des fermiers" - comprenant mon foutage de gueule, il se casse ...

Nord -> **le camp des bandits** -> extérieur : **Taugosz Khosann & consorts** pour **armure de plate complète** - après identification, **écu + 1** & **marteau de guerre + 1** -> dans hutte, **Knot** - **Knot** -> dans grotte, **Garklax & ses Gnolls** -> dans hutte, **anneau non identifié** -> la grande hutte : **Raemonn** - je lui fait comprendre qu'il va y passer - **Tazok & ses sbires** - **décès du PJ** -> 2nde tentative ok - **Ender Sai** confie à haute voix "son rapport d'espion" ... il soupçonne le trône de fer - ouverture **coffre verrouillé** pour 2 **lettres de Davaeorn** à **Tazok**

(*) l'avatar ne correspond pas du tout à une elfe noire et à celui dans BG2 (EE)

4ème chapitre #1

Brasamical -> pour la 3ème fois, **Elminster** : je lui dis "que je n'ai besoin de son aide" -> après identification, **robe de mage de résistance au feu**, 26 **flèches de glace**, 1 **flèche perceuse**, **flèche acide + 1**, **baguette d'effroi**, arc long **tir mortel + 2**, **anneau maudit l'épine de fer** & bracelet **l'héritage des maîtres** -> j'achète targe **le bouclier de Buckley**

IBeregost -> j'achète besantine **armure d'ombre + 3**

11 931 Po / réputation 8

Ouest Naskhel (territoire des **Xvarts**) -> **le bâtard de Padhiver** (PV + 8 - déplacement silencieux 74 & se cacher dans l'ombre 68 % vol à la tire 33 %) -> **ours des montagnes** dans grotte - après identification, **fléau d'arme + 1** & **bracelet de défense CA 8**

les pics brumeux Est -> **groupe de Sendai** -> **Dorn** (PV + 9) après identification, **besantine de Telbar + 2**

la mine près de la côte des épées -> **Prophète du malheur & Gallor** -> **Montaron** (PV + 3 - détection des pièges 70

% crochitage de serrures 65 %) -> *Xvar* (PV + 4)

Nord -> **la côte des épées** -> au Centre, *Safana* dit connaître l'emplacement d'un trésor - il serait dans une grotte des pirates - elle nous propose une part de ce dernier -> *Safana* (humaine - voleuse - chaotique neutre - ninjato 1 - fléchette 1 - arme à une main 1) -> Centre Sud, *Arkushule*, diseuse de bonne aventure ... -> Sud Ouest -> début quête *Androuine* -> le phare, liquidation des *Worgs* -> fin quête *Androuine* -> Centre Nord, *Pallonia* - "je n'ai pas de temps à consacrer aux problèmes des pays lointains" -> 3 *sirènes* + *Hobgobelins* à l'Ouest -> suite 2 repos, *Safana* -> + à l'Ouest -> 2 *sirène Sil* & 2 *sirènes* -> la grotte des pirates : attention aux pièges - utilisation d'armes contondantes - après identification, 20 *fléchettes sanglantes*, 18 *flèches mordantes*, *baguette de paralysie* (13 charges), cape *l'erreur de Relair* & *manuel de santé corporelle* appliqué à *Dorn* (constitution + 1 permanent)

Beregost -> ouverture 6 *coffres* localisés précédemment

Brasamical -> ouverture *coffre* localisé précédemment

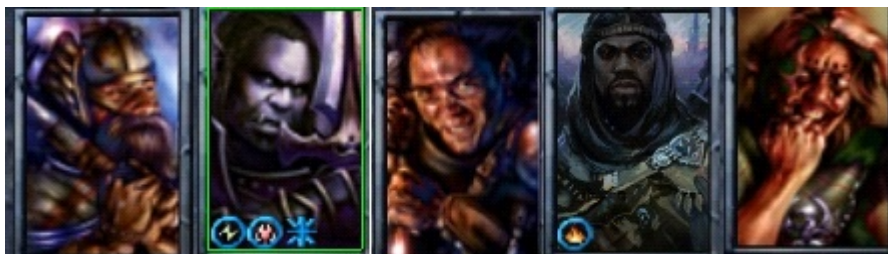
18 020 *Po* / *réputation* 9

Haute Haie -> ouverture *coffre* localisé précédemment

Ouest -> **la côte des épées au Sud de Château Suif** -> 3 *sirènes* au Sud Ouest -> 3 *ogres berseker & compagnie* au Centre près du *Chirurgien* qui propose de nous soigner - j'accepte, il le fait puis s'en va -> au Nord, *Shoal la néréide* -> je refuse de l'aider - je refuse son baiser - elle tue *Dorn* d'un sort - en plein combat, *Shoal la néréide* explique qu'elle sous l'emprise de *l'ogre Droth* - je ne la crois pas & la trucidé -> Centre Ouest, *Arcande Zinzin* ... -> Ouest, après identification, anneau maudit *le disciplinieur* dans *contenant* sur navire pirate



violet = Drizzt O'Durden



Kagain - nain - guerrier 5 - loyal mauvais - hache 2 - fléau 2 - arbalète 1 / **Dorn** - 1/2 orque - chevalier noir 5
 - neutre mauvais - épée à deux mains 2 - armes à deux mains 2 - masse d'arme 1 / **Montaron** - petite
 personne - guerrier 4 voleur 5 - neutre mauvais - épée courte 2 - marteau de guerre 1 - fronde 2 / **le Bâtard
 de Padhiver** - 1/2 orque - assassin 6 - neutre mauvais - ninjato 1 - gourdin 1 - arc court 1 / **Xvar** - humain -
 nécromancien 5- chaotique mauvais - dague 1

4ème chapitre #2

Ouest -> **Bois manteau I** -> Sud Est -> *groupe de Taslois* - après identification, cape **les murmures du silence**,
 ce doit être celle de **Gurke** - je la garde -> **Montaron** (PV + 3) -> **Kagain** (PV + 15 - hache 3) -> Centre, devant
 cabane -> **Aldeth Sashenstar** - j'accepte de le protéger contre paiement - la druide **Sényhad** débarque - je
 reste droit dans mes bottes - **Sényhad & 3 druides** - après identification, **anneau du druide** - **Aldeth
 Sashenstar** donne **potion d'héroïsme** - il cite le consortium des marchands - reste **coffre** dans cabane ->
Coran sur pont propose de trucher **Wyverne** pour prime de 2 000 **Po** après du **bailli du Bérégest** - j'accepte
 -> **Coran** (elfe - guerrier 5 voleur 5 - chaotique bon - épée longue 2 arc long 3) -> **Coran**

Nord -> **Bois manteau II** -> le frère de **Tiber** a disparu - il mentionne une épée tueuse d'araignée - j'accepte

de le (la) rechercher -> des pièges -> Sud Est, après identification, cimenterre **les serres de Rashad** & anneau maudit **l'épine de fer** -> Nord Ouest, dans le nid de araignées, **Centéo + araignées + Ethercaps** - **cadavre de Chelak** - après identification, épée à deux mains **le fléau des araignées**, **baguettes de givre** (12 charges) & anneau maudit **le disciplinieur** -> **Dorn** (PV + 10 - masse d'arme 2) -> **le bâtard de Padhiver** (PV + 7 - déplacement silencieux 74 & se cacher dans l'ombre 68 % vol à la tire 48 %) -> je donne **cadavre de Chelak** à **Tiber** -> **Montaron** (PV + 2 - détection de pièges 80 & crochetage de serrures 80 %)

Bois manteau I -> **coffre** dans cabane -> **Bois manteau II**

18 015 Po / réputation 9

Nord Est -> **Bois manteau III** -> **Eldoth** : après avoir bu un coup, il explique qu'il veut kidnapper sa fiancée **Skie** pour ensuite **demande une rançon à son père Entar Ecudargent** - ce méfait sera à **la porte de Baldur** - j'accepte -> **Eldoth**



(humain - barde 5 - neutre mauvais - ninjato 1 - lance 1 - arc long 1 - vol à la tir 60 % - empoisonnement de flèches)

la passerelle -> **Laskal** - nous ne sommes pas du trône de fer - il donne **potion d'invulnérabilité** & localise fortin du trône de fer -> Sud Ouest, **Takivah** - "je n'ai rien à vous dire, je vais où il me plaît" - **Takivah** -> **Faldorn** - "pas de place dans notre groupe" -> dans la maison arbre, **Amarande** - "c'est quoi un archidruide ?" - "je vais où je veux" - **Amarande** -> au Centre, **Ifézia** - "je prétend être quelqu'un qu'il ne faut pas embêter" - **Alfézia** -> grotte au Centre Nord, **Peter du Nord** - "que fait vous là, répondez vite avant que je vous tue" -> **Peter du Nord + 2 bébés wyvernes**

Nord Est -> **Bois manteau IV** -> Sud Ouest, **Hamadryade** -> **Xvar** (PV + 3 - fléchettes 1) -> grotte des **wyvernes** : 2 **têtes de Wyvernes**, 3 **pierres précieuses**, **armure de plates** & **baguettes d'effroi** (10 charges) -> repos "là", **wyverne - tête de Wyverne** -> reste Nord

Est de **Beregost** -> **le Temple** - a finir -> **Kelddath Ormlyr** donne 5 000 Po pour **symbole sacré de Bassilius** & 2 000 Po pour 1ère **tête de Wyverne** - les autres seront revendues groupées à l'auberge de Feldepost

Bois manteau IV -> passerelle vers Nord

Ouest -> **la Mine de Bois manteau extérieur** -> Nord Ouest, **Lakadaar** - "vous n'avez pas à connaître nos noms, j'aimerais que vous me disez le votre" - **Lakadaar & ses hommes du trône de fer** -> 1ère passerelle mène au fortin du trône de fer -> **Drasus** - "vous connaissez ma devise, il faut d'abord faire couler le sang" - **Drasus + Genthore + Rezdan + Kysus** - **robe de voyageur**, **robe de résistance au froid**, **morgenstein + 1**, **lettre de Rieltar pour Drasus**, **armure de plate de Fallorain + 1** & bottes **les pattes du guépard** -> étage baraquement, **garde** localise entrée de **la Mine de Bois manteau** -> Est, 2nde passerelle jusqu'à cahute sur pilotis -> escalier descendant ...

30 790 Po / réputation 9

4ème chapitre #3

ascenseur -> **la Mine de Bois manteau niveau 0** -> **mineur Fabrementionne Davaeorn** -> au Nord Est, **mineur** dit qu'une clé permettrait d'inonder l'ensemble de la mine en enlevant "le bouchon" - il cite **Yeslick & Rill**

localisés + bas -> *Tipien*-> *Cantique*-> *Phaersis* parle lui aussi du bouchon - je lui dis que "inonder la mine n'est pas une bonne idée - c'est la seule entre **la porte de Baldur** & l'Amn qui produise un métal de qualité" / tous *les gardes* ont été liquidés

la Mine de Bois manteau niveau - 1-> **passages secrets & pièges** / au Sud, *Rill*- je lui donne 100 **Po** pour qu'il graisse la patte au *Capitaine des griffes noires*-> le nain *Yeslick* se présente comme guerrier clerc - "je n'ai pas besoin de vous - partez vous êtes libre" - avant de partir, il cite *Rieltar* comme étant celui à qui il a révélé l'emplacement de ce lieu appartenant autrefois à son clan - la mine ayant été inondé une 1ère fois causant la mort de plusieurs de ses amis & son abandon - il vous demande lui aussi de l'inonder une 2nde fois -> *groupe de Areishan* - après identification, **robe d'aventurier**-> cuisinière/ tous *les gardes* ont été liquidés

la Mine de Bois manteau niveau - 2-> au Centre, **lance + 1**-> Nord, **besantine + 1** & **rondache + 1** dans armurerie -> Est, *ogre mage* - **katana + 1**/ tous *les gardes* ont été liquidés

la Mine de Bois manteau niveau - 3-> *garde- garde*-> **passage secret + pièges**/ 2 *horreurs guerrières* [> *Eldoth* (PV + 5 - vol à la tire 65 %)-> *Daevorn* - 3 **lettres de Rieltar** pour *Daevorn*, **clé du bouchon de la rivière** -> *Stéphand* éclaire pourvoir vous informer - il y aurait 3 *chef* sau dessus de *Daevorn*- je tue *Stéphand* qui filochait ... -> **ascenseur**

5ème chapitre #1

la Mine de Bois manteau niveau 0-> je décide de ne pas inonder **la Mine de Bois manteau**

Brasamical-> après identification, **baguettes d'effroi** (15 charges), **robe de voyageur**, **robe du mauvais Archimage** (CA 5) & **bracelet pare mort** (CA 6)

43 480 **Po** / **réputation 9**

Nord -> **le champ**-> Ouest, début quête *Somnère*-> *Ajantis*, le paladin d'Heaum -> Centre, *fermier Brun* n'ayant pas d'argent, je décline sa mission -> nid d'*Ankreghs* - trésor au Nord : **dague + 1**, **cadavre du fils du fermier Brun** sera déposé devant lui ...,] **cotte de mailles + 1**, **fléchettes étourdissements & fléchettes sanglantes** - j'ai stocké **carapaces d'Ankreghs** dans **coffre maison pêcheur**-> Nord Est, *Gerdenous* fait participer à la régulation des *Ankreghs* - je me (re)présente à elle avec 4 **carapaces d'Ankreghs**- elle offre 75 **Po** en retour

Nord Est -> **le pont de la porte de Baldur**-> *Dorn* s'exprime -> Nord Est, *Tenya* - "les pêcheurs m'envoient vous tuer" - je ne crois pas à son histoire & trucidé donc, *Tenya*-> **le champ**-> je demande + aux *pêcheurs* qui acceptent de payer 50 **Po** en sus -> je leurs dit pour *Tenya*- ils donnent **fléau d'arme + 1**-> **le pont de la porte de Baldur**-> le pont -> après avoir dit venir de **Château Suif**, je donne 6 **Po** à *mercenaire du poing enflammé*-> je dis la vérité à *la Balafre*, commandant en second du poing enflammé -> de l'autre côté du **pont de la porte de Baldur**-> *Quaylese* dit très intelligent - je refuse qu'il intègre le groupe -> Nord, *Simmeon* - *groupe de Simmeon avec 2 esclaves d'Azeroth invoqués*- **décès du PJ** - 2nde tentative ok - quête *Dorn* semble terminée - **cotte de maille elfique** ...

Brasamical-> après identification, **baguettes de feu** (12 charges / ramassée dans **la mine de bois manteau niveau - 3**), **armure de plate de Fallorain + 1**, **bracelet défense CA 7**, **ceinturon doré d'Usm** & épée bâtarde **albruin + 1**-> **le pont de la porte de Baldur**

5ème chapitre #2

Nord Ouest -> **la porte de Baldur Est**-> *Elminster* mentionne 'le vrai parent qui me poursuit' - je le rembarre

-> **Dorn** s'exprime 'un peu' sur son passé -> magasin de *Silence*- je refuse de payer 5 **Po** - j'insiste - *Silence & Mongo* -> maison Sud, début quête *Arkion*-> *Mick Félé*-> le chant de l'elfe, rez de chaussée : *Brevlik*- j'accepte de cambrioler pour lui la maison des merveilles (**télescope** a voler) / étage : *Cyrdemac*- *Alyth-marchand*- *brute* -> le bazar magique, étage : *Nieman* affirme que **Xvar** lui fait régulièrement des rapports - il dit être son supérieur dans la hiérarchie du Zhentarim / rez de chaussée, *Ordulinien* met en garde envers querelle entre *Arkion & Nemphré*- j'achète **hache d'arme + 1** -> *Nicklos* - j'accepte sa proposition de le suivre dans ... la guilde des voleurs, je donne mot de passe (Fafhrd) à *roublard*-> la grande salle de la guilde des voleurs -> j'accepte le tenter le 1er cambriolage proposé par *Narlen*- *Husam* renseigne un peu + sur le trône de fer – *Alatos* propose une 1ère mission - je demande a être payé pour moitié d'avance - il refuse - j'insiste - *Alatos & tous les voleurs présents* - **baguettes de paralysie** (12 charges)

53 504 **Po** / réputation 9

Nord -> **Est de la porte de Baldur Nord Est**-> *Mareknous* demande de ne + enquêter sur le trône de fer -> consortium des marchands - *Jacil & compagnie* - **lance + 2**-> ...

la porte de Baldur Est-> Sud Ouest -> **la porte de Baldur Centre**-> Nord Ouest, *dame Annah*- "mon intuition me dit de ne pas m'en mêler" -> Centre, *Lothandre*, associé de *Marek* - "je n'ai pas le temps de vous écouter" - *Illumisfhityroc*-> dans tentes, *Devin* - "je ne paierai pas" - je ne joue pas au jeux d'argent -> manoir de *Felonius Gist* - "un pas de + & ..." - **Eldoth** : vol à la tir sur **statues** pour divers objets & parchemin mentionnant *Quenash* pour trésor d'un paladin -> Nord Est, maison de *Nadine* qui confie talisman **le protecteur + 1** a remettre à son fils, *Euric* - domaine d'*Oberon*, *Glanmarie* - "je suis ici pour la place de domestique" - "j'ai servi au palais" - "le château d'eau profonde" - à sa demande, je ne vais pas dans l'aile Ouest - 1er étage : *Obéron* est furieux - 2nd étage : *Ithmeera & Elshara* ont les objets ciblés par feu *Alatos*- "je pars" car ça ne m'intéresse plus - *Ithmeera + Elshara + Déloma* - **statue d'Ithmeera**, **fragment d'artefact de Elshara**, **livre de sorts de Deloma**, 3 **robes ...** & amulette **le cadeau perdu** -> repos au chant de l'elfe, **Dorn** s'exprime 'un peu +' sur son passé

Nord -> **la porte de Baldur Nord**-> Sud Ouest, *Rodnim* -> maison de *Rinnie* - elle aimerait posséder livre 'histoire de la descente de la licorne' -> *Pétrinere* trouver l'anneau qui appâtera son chat -> maison de *Behren* - rez de chaussée : *Behren* donnera sa cape si nous tuons *chat de Pétrine* / étage - **anneau de peau d'ange du chat de Pétrine** - je tue *chat de Pétrine* / rez de chaussée : *Behrena* a menti - je tue *Behren* -> Ouest, *Tickévoque* les **bouches d'égouts**-> Centre Nord, temple de *Heaum* -> Nord, maison de *Jardak* - rez de chaussée : *Drelik*- je demande a parler à "son maître" – *Drelik* / étage : *Jardak*- "vous avez meilleur goût que votre valet" - *Jardak*- **heume du noble + 1** -> début quête de *Ramazith* (lui ramener *nymphe*) - il n'a pas voulu offrir +, j'ai quand même accepté -> Est, *Tartusse* - "7 ans de malheur + 10 pour le métal" -> les 3 vieilles chopes - rez de chaussée : *Bellamynous* met en garde vis à vis de *Phandalyn* - *Shep*- "ce manant à une langue, ci seulement son cerveau était proportionnel" / 1er étage : *Ithtyl* - "vous avez l'air assez chaude" - **crâne de Kereph** derrière **tableau** / 2nd étage : *Areana* propose un assassinat - "le mérite t'il ?" - il la fait chanter et la rackette - "quel sera ma récompense ?" - 2 000 **Po**, elle désigne *Cyrdemac* et monte à 4 000 **Po** -> retour au Sud -> la herse du palais Ducal est baissée

la porte de Baldur Est-> étage du chant de l'elfe -> *Cyrdemac*- "je vais interrompre votre vie" - *Cyrdemac*-> **la porte de Baldur Nord**-> 2nd étage des 3 vieilles chopes -> *Areana* n'a que 500 **Po** - je la fait a mon tour chanter, elle devra nous verser 500 **Po** chaque semaine - j'y passerai de temps en temps sans le signaler ...

58 198 **Po** / réputation 6

Est -> **Ouest de la porte de Baldur Nord Est** -> Sud, devant l'Esturgeon scintillant, *Narlen* pour le 1er cambriolage - **le bâtard de Padhiver** seul & de nuit - je fais ce qui est prévu en cas de soucis, soit donner l'alerte puis semer *le mercenaire du poing enflammé* en étant dissimulé dans l'ombre -> **la porte de Baldur Est**-> la grande salle de la guilde des voleurs, *Narlen* donne 100 **Po** - j'accepte de participer au 2nd cambriolage -> **Ouest de la porte de Baldur Nord Est**-> Sud, l'Esturgeon scintillant, rez de chaussée : *Lantanara*- "je veux rien savoir" / étage : **fronde de précision infallible** - **gelée moutarde**- *Monsieur Lombre*

- je tente de poursuivre la conversation sans avoir de quoi il parle ... il fini par s'en aller -> la sirène rougissante, rez de chaussée : *Larzedit* vouloir nous tuer – *Larze* - gantelets *le 2nd bras droit de Xarrnous* - repos : *Dorn* raconte la fin de son passé / salle de jeux à l'étage / rez de chaussée gauche, *Vivienne*- porte vers les caves souterraines : je donne 10 *Po* au *garde*- *Quenash* est là ... pas de dialogue pour trésor d'un paladin ? a voir + tard avec vol à la tir - *Dillar*- "je voulais juste boire un coup avec le patron" - passage secret au Nord Ouest a voir + tard -> 1/2 tour jusqu'à extérieur -> chapelle d'ilmater - *cape de protection + 1* dans maison Nord

5ème chapitre #3

la porte de Baldur Centre-> Sud -> **la porte de Baldur Sud**-> *Entillis Fulsom* - *Entillis Fulsom*-> *Xvar* (PV + 4)-> Nord Est, la taverne de Jopalin - *Yeslick*, depuis **la mine de bois manteau**, est bien rendu ici - des *marins* qui chantent -> maison de *Cordyr* - nous avons déjà tués les sirènes qui ont coulées son bateau ... -> *Nivek* dans 1er entrepôt signale présence d'un *Basilic* capturé récemment & qui s'est "réveillé" - 1/2 tour il faut être protégé contre son regard !!! -> *Kesheel* parle de *Baldurien*-> 2nd entrepôt – *Noralee* a égarée son colis -> maison avec *Larriaz* - manifestation, elle a tuée tous les occupants - "nous nous approchons aussi près que nous le voulons" – *Larriaz* -> maison de *Ghorak*- "nous allons vous aider a guérir de cette affliction" - il nous incite a amener *crâne de Kereph*, son frère, à *Agnasia* de la maison de la dame

Sud Est, dans le bateau, la lanterne assourdie – *Lobar* - je suis courtois avec lui -> Centre, le bâtiment du *maître du port* - "nous voulons en savoir + sur les derniers mouvements de navires" - "dites nous tous ce que jugez intéressant" - il dira rien -> *Kerrachus*... affirme que notre monde est rond - "c'est absurde" -> Ouest -> maison occupée par 5 *Ogres mages*- cas typique où il faut sortir de suite pour attendre que leurs 1ers sorts se dissipent-> gantelets *le 2nd bras droit de Xarrnous* dans *coffre* devant la maison de la reine des eaux, c'est sans aucun doute ceux de *Noralee* - je les garde -> la maison de la reine des eaux , *prêtresse d'Umbriel* - "nous voulons parler à la grande prêtresse" - "100 *Po*, c'est trop" -> après repos, le 1er entrepôt - *Basilic* avec sort de protection contre pétrification (*Xvar*) sur *Dorn* & *Kagain* - je stocke des *objets* dans 1 des *coffres*- *Kagain* (PV + 12)

Nord Ouest, rez de chaussée du QG du trône de fer : *Triaodore*- "de la malice oui, mais de la folie ? impossible" - "je vous paierai 150 *Po* pour savoir ce qu'il se passe ici" - *garde*- "je suis ici pour tuer tous ceux qui s'associent au trône de fer" - *garde*- 2 marchands/ 1er étage du QG du trône de fer - des *gardes*- *Montaron* (PV + 6 - arme & bouclier 1) / 2nd étage du QG du trône de fer - *garde + nortuaire*- volontairement, j'indique l'étage à *émissaire Tar* / 3ème étage du QG du trône de fer : *Destus Gurn* me prenant pour *émissaire Tar* - "j'ai mon propre exemplaire de l'ordre du jour ... auriez vous la gentillesse de me laisser monter" – *marchands & serveur* - je lui dis que que suis de Sembie / 4ème étage du QG du trône de fer : *Zhalimar nuageloup* - "mon nom est *émissaire Tar*..." - "je vais vous écraser" - *Zhalimar nuageloup* + *Diyab* + *Aasim* + *Doppleganger* + *Gardush* + *Alaï* + *Namann* combattez au 3ème étage ou + bas ... "ils" seront séparés - selon votre RP, attention aux autres *tiers* - *masse + 1*, *baguette des cieux* (11 charges) - *baguette de foudre* (10 charges), hallebarde *la lame de Suryris* + 2, anneau *le cadeau d'Eventar*, *note de Sarevok*, *lettre de Tuthà Rieltar* & *lettre de Sarevok à son père* – *Thaldorn* - je le fais parler, c'est *Rieltar* qui détient les documents compromettant - je tue *Thaldorn*-> dehors, *Caedmon*, du poing enflammé - *la balafre* veut vous voir

la porte de Baldur Nord-> les 3 vieilles chopes - 2nd étage – *Areana* a quitté la cité - elle a chargée son ami, *Tor Lobo* de s'occuper de nous - *208 gemmes zoïses* dans *armoire*

5ème chapitre #4

la porte de Baldur Sud



il reste 4 quartiers a visiter & les égouts

Nord Est -> **la porte de Baldur Sud Est**-> lame & étoiles, rez de chaussée : **le bâtard de Padhiver** seul & de nuit – *Narlen* n'est pas au rendez vous (pour 2nd cambriolage ...) - *G'axir l'augure* veut la **gemme sphène** détenue par le *basilic*- ok je lui donne / *Shaella*- "je n'ai rien compris" - elle s'en va / *Elkart* / 1er étage : *Erable Saul Tremblotte*- je cite mon nom ... / 2nd étage : *Réginald* parle pour ne rien dire ... -> maison de *Gantonlondon* - je n'entre pas (attente réalisation 2nd cambriolage) -> entrepôt, *Nadarin* donne 500 **Po** pour avoir tué le *basilic* + bottes **les soupirs las** -> Sud Ouest, rez de chaussée taverne & auberge: automatiquement (sic), je remet talisman **le protecteur + 1** à *Euric* qui nous confie la tâche de dire à *Nadine* qu'elle lui manque mouarf / étage : *Sanadal* - "je me moque de ce que vous désirez" -> maison doté d'escalier extérieur - *Taxek* & *Mickaël* la cambriolent - "vous tombez mal, nous sommes de voleurs" - je donne le mot de passe de la guilde des voleurs (*Fafhrd*) - ils s'en vont nous laissant quartier libre -> maison Nord, *Nemphré* veut l'**amulette héliothrope d'Arkion**-> boutique, j'achète **pavois + 1**-> Sud Ouest, rez de chaussée taverne & auberge : **le bâtard de Padhiver** part seul & de nuit 2h00 du matin jusqu'à être devant lame & étoiles -> *Narlen* - je le suis - n'étant pas apte, je fais venir *Montaron* au 1er étage, discrètement, pour désamorcer piège & crocheter **coffre- esseulite** -> **tous** pour se rendre à **la porte de Baldur Est**-> la grande salle de la guilde des voleurs -> don de **esseulite** à *Narlen* contre 3 **perles** quête 2nd cambriolage terminée-> **la porte de Baldur Centre**-> Nord Est, maison de *Nadine* qui, pour avoir retrouvé *Euric*, nous offre amulette **le cadeau perdu** (11 charges)

64 376 **Po** / **réputation 5**

5ème chapitre #5

ouest -> **la porte de Baldur Ouest**-> Nord, maison de *Ragevit* - "vous osez me traiter de bandit" – *Ragevite* - talisman **le protecteur + 1** & **baguette de paralysie** (10 charges)/ *Abela, la nymphe*- "je vais vous remettre à *Ramazith* - bis répétita - *Abela, la nymphe*-> *Varci Cornhurlante* affirme que son tuteur veut nous voir & qu'il nous paiera - "donnes nous une avance" - il dit ne pas avoir de **Po** - "que veux tu de moi ?" - il ne veux pas a étaler ses bourdes en public - "je te suis" dans ... maison de *Tremain Belde'ar* demandant que nous récupérions le corps de son 2nd fils, *Casson*, dans la maison des eaux lui & *Varciet Casson* s'y étant introduit illégalement - étant prêtre de *Tymora*, il pourra le ressusciter - "combien pour cette mission" - quelques **Po** & 1 objet magique - "je veux tous les **Po** de votre église d'avance" - il refuse - en repartant, *Varci* dit que si nous le faisons sous 10 jours, la 1ère proposition sera honorée -> Ouest, la maison de la dame : *Chantalas*, un prêtre - nous donnons **crâne de Kereph** à *Agnasia* ... - elle affirme que *Ghorak* devrait être maintenant guéri -> dehors, *Dun* parle de l'attitude des *hommes des 7 soleils* & du *consortium des marchands* nous

devons (ou pas) enquêter-> la maison des merveilles : pour le droit à la visite, je donne 1 **Po** à *Brathlen* - des **contenants verrouillés** & des *tiers alentours*-> droite -> la grande maison des merveilles : *Forthel Auguste* - "j'écouterai si vous mettez le prix" - il offre 200 **Po** par histoire à lui raconter - "pourquoi ne pas crée vos propres histoires ?" - il est paresseux - "quelles sortes d'histoires voulez vous ?" - ... - je lui raconte celle des grouilleux et des kobolds - c'est trop violent pour lui ptdr, il donne les 200 **Po** puis s'en va - *prêtre de Gond*-> gauche -> la maison des merveilles : *Brathlen* pour la visite ... il désignera le **télescope** que nous recherchons -> seul dedans, *Montaron* déverrouille **cloche du télescope**-> seul dedans -> *le bâtard de Padhiver* vole **télescope** en étant discret - je suis repéré et m'enfuit par la grande maison des merveilles

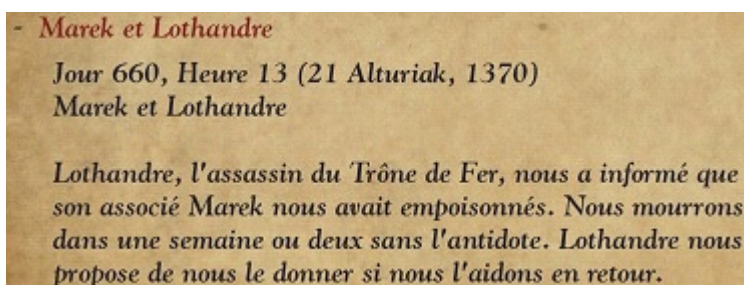
la porte de Baldur Est-> le chant de l'elfe -> *Brevlik* est ravi, il nous récompense de 500 **Po** & **baguette de foudre** (13 charges - quête terminée) -> *le Bâtard de Padhiver* (PV + 8 - déplacement silencieux 75 % se cacher dans l'ombre 70 % vol à la tire 60 %)

la porte de Baldur Nord-> tour de *Ramazith*- il prend *Abela, la nymphe* et dit ce à quoi elle va lui servir ... - il donne **bracelet CA 7**- "dois je comprendre que vous allez disséquer cette créature ?" - ... - "vous devez comprendre que c'est une abomination bien pire que l'emprisonnement" - *Ramazith* se téléporte tout en haut ... - *Abela, la nymphe*- "toutes mes excuses, si j'avais su + tôt..." - elle s'évapore - amulette **l'amplificateur, baguette de paralysie** (9 charges), livre **histoire de la descente de la licorne, traité de claire pensée** appliqué à *Xvar* (+ 1 Intelligence permanent) & après identification, **anneau de garde + 2**- quête *Ramazith* terminée-> Sud -> maison de *Rinnie* qui donnera 80 **Po** en échange de **histoire de la descente de la licorne**

la porte de Baldur Sud-> Sud Est -> maison de *Ghorak* - il est bel & bien guéri -> la maison de *la reine des eaux* - je donne 50 **Po** à *prêtresse d'Umlerlie* pour pouvoir parler à *la grand prêtresse* qui viendra - "nous sommes ici pour rendre hommage à votre temple" - elle dit que nous mentons - nous faisons un carnage - **parchemin d'annulation de sort de quête & corps d'enfant** (*Casson*)

Ouest -> **la porte de Baldur Ouest**-> le "petit bout de quartier" au Sud Est -> maison de *Fenten* - concerne la quête de *Gerde* - régulation des *Ankreghs* au champ- c'est déjà fait ...- *Fenten* offre 250 **Po** pour chaque **carapace d'Ankreg**- remettez les lui, une par une

Sud -> **la porte de Baldur Centre**->**la porte de Baldur Ouest**-> Nord ouest, maison de *Tremain Belde'ar*- remise du **corps d'enfant** (*Casson*) -> *Tremain Belde'ar* redonne vie à *Casson*- ... - ils s'en vont tous les deux - *Varci Cornhurlante* nous récompense de 2 000 **Po** & **bouclier des étoiles déchues + 1**



- Marek et Lothandre
Jour 660, Heure 13 (21 Alturiak, 1370)
Marek et Lothandre

Lothandre, l'assassin du Trône de Fer, nous a informé que son associé Marek nous avait empoisonnés. Nous mourrons dans une semaine ou deux sans l'antidote. Lothandre nous propose de nous le donner si nous l'aidons en retour.

en fait, il nous l'a pas dit, je l'avais rembaré - rien ne l'indique dans la description des **personnages**- il est grand temps de s'en occuper

la porte de Baldur Centre-> Centre, *Lothandre* dit que *Marek* nous a empoisonné durant notre sommeil & qu'il possède l'antidote - "nous pourrions tout simplement vous tuer et le prendre" - il sais seulement où le trouver - "d'accord, nous vous aiderons" - il dit être sous l'effet d'un sort de quête qui l'oblige à agir pour le compte du trône de fer - il lui faut s'en débarrasser - lui ne disposant d'argent, "d'accord, nous paierons le devin" -> tente du *devin*- "voici l'argent, mais ne me décevez pas" - "qui a le pouvoir de libérer *Lothandre* du sort néfaste qui l'affecte" - il désigne la *grande prêtresse d'Umlerlie*-> *Lothandre* nous attends à ... la lame & étoiles dans **la porte de Baldur Sud Est**-> étage -> *Lothandre*- "nous avons votre remède (**parchemin d'annulation de sort de quête**), où est l'antidote ?" - il donne **antidote de Lothandre** & localise *Marek* qui

possède l'autre moitié -> **Ouest de la porte de Baldur Nord Est**-> étage de la sirène rougissante -> *Marek* - *Marek*- arc court **le protecteur des dryades + 2**, dague **le cœur du golem + 2** & **antidote de Marek** - nous sommes sauvés tout en disposant de 9 **antidotes de Marek** - *Eldoth* (PV + 7 - vol à la tire 70 %)

75 855 Po / réputation 6

5ème chapitre #7

la porte de Baldur Nord Ouest -> *Eldoth* annonce que c'est là pour l'enlèvement de *Skie* - "allons y maintenant -> automatiquement, la propriété d'*Entar Ecludargent* - à l'extérieur, *Eldoth* dicte les consignes qui ne seront pas entièrement suivies ...- gourdin **la batte de nuit + 1** - *jardinier* / à l'intérieur, **le bâtard de Padhiver** localise discrètement *Skie* - *tous* vers la gauche - *garde* - "je suis un collectionneur d'art" - *garde* / étage, *Skie* reconnaissant *Eldoth* veut bien venir avec nous - *Kagain* attends ici ..., - *Eldoth* "engage" *Skie*



(humaine - voleuse 6 - neutre strict - épée courte 1 - arc court 1 - fléchette 1)

après que *Montaron*, sous effet **potion de perception**, eut pillé les 3 **coffres**, nous ressortons par la porte d'entrée du rez de chaussée

Est -> auberge & taverne > *Connoly Finn* - "dites moi de quoi parles les braves gens ces temps ci ?" / étage, *Borrinole* - je "me fiche de vos histoires" -> ne désirant pas un 3ème voleur dans le groupe & 1 seul "bourrin", je laisse *Eldoth* & *Skie* là ... nous récupérons *Kagain* à l'étage gauche de la propriété d'*Entar Ecludargent*



nous sommes de nouveau 5

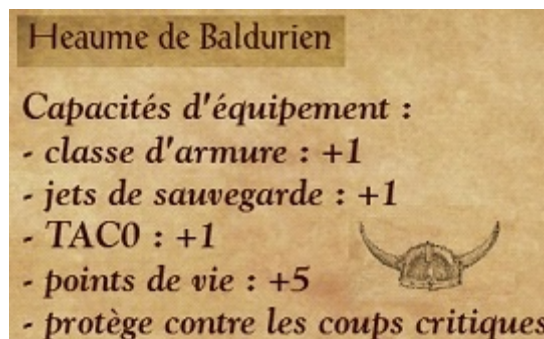
Est -> maison de *Quinn* - il veut que nous lui ramenions "quelque chose" du corps de son ami *Nester* localisé près de la maison de feu *Tenya* - **arc long + 1** à l'étage

Centre -> maison cossue, *Laerta* & *Louise* affirme qu'un *croque mitaine* les observe le soir - a voir en début de soirée

Sud Ouest -> maison de *Pheirkas* - il veut *cape d'Algernon* qui séjourne à l'auberge de Feldepost - il précise que la récompense sera coquette

Sud -> *Ocellis* annonce que le conseil des Ducs doit se prononcer sur la déclaration de guerre à l'Amn - "la vie politique de cette ville ne m'intéresse pas du tout" -> maison de *Degrodel*, *X horreur casquée*, *Y gardes noirs* & *Z rôdeurs invisibles* - *Montaron* (PV + 1 - détection des pièges 90 % crochetage de serrures 85 % déplacement silencieux 50 % se cacher dans l'ombre 40 %) -> *Degrodel* - "calmez vous mage, nous avons affronter bien + puissant que vous" - *Degrodel* + *X horreur casquée*, *Y gardes noirs* & *Z rôdeurs invisibles* - *armure feuilletée* + 1

Sud Est, le heaume & la cape -> 4 *pilliers de comptoir* - "racontez des histoires ne nous tente pas" - automatiquement, *Gretek & les démolisseurs de Montprofond* - "je ne nettoie pas les rues devant de vulgaires fanfarons" - *Gretek & les démolisseurs de Montprofond* - *hache d'arme de Moletar* + 2 - 2 *gardes* empêche d'explorer *section étage gauche* - section étage droite, derrière *petit tableau piégé*, *heaume de Baldurien*



59 485 Po / réputation 8

le pont de la porte de Baldur -> Nord Est puis Nord -> la ferme Nord -> Nord Ouest, *Wenric* paiera 150 Po si nous tuons tous les *zombies* - nous le faisons - pas de trace de *Nester* ? - au champ, *Gerde* est partie ...

Beregost -> étage de l'auberge de Feldepost - *le bâtard de Padhiver* vol à la tir, sous effet *potion de maître voleur*, *Algernon* - après identification, *cape d'Algernon* - je la conserve

la porte de Baldur Nord Ouest -> maison cossue, vers 22 h 00, *Louise* - *Gervisse* déboule, les jumelles sont en danger une dénommée *Voltine* leur veut du mal - *Voltine* affirme l'inverse - *Xvar*, connaissance des alignements sur *Voltine*, elle est neutre - connaissance des alignements sur *Gervisse*, il est mauvais - j'assassine *Gervisse* - *Laerta* dit 'vous avez fait fuir l'croque mitaine' - elle nous donne *parchemin de protection contre le mal* - *Gervise* offre *baguette de métamorphose* (9 charges)

5ème chapitre #8

la porte de Baldur Est -> *bouche d'égouts Nord* -> les égouts de la porte de Baldur I -> *Ogre mage* & vers *charognards* - *anneau de rubis des Shashenstar* - juste l'Ouest, 1 des *cadavres d'hommes*

la porte de Baldur Est -> maison Sud -> *Arkion* donne 250 Po pour le *cadavre d'homme* -> *le bâtard de Padhiver* vol à la tir sur *Harkion* pour *amulette héliotrope d'Arkion* -> la porte de Baldur Sud Est -> maison Nord, je le donne à *Nemphré* qui offrira *parchemin de toucher vampirique*

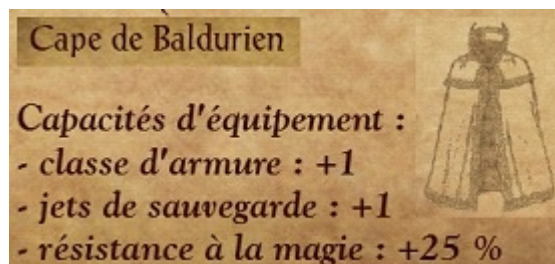
la porte de Baldur Est -> *bouche d'égouts Nord* -> les égouts de la porte de Baldur I -> ... -> Nord Ouest -> les égouts de la porte de Baldur II -> *Nettoyeurs d'égouts* - 2 *cadavres d'hommes* au Sud Est - Centre, *Momerat* -

"sortez vos lames mes amis" - *Momerat & commandos kobolds* - 40 flèches de feu + 2 -> ...

Ouest -> les égouts de la porte de Baldur III -> **cadavre d'homme** au Sud Est -> *Schlumpsha, le roi des égouts* - il a entendu parler de moi - "qui voulait ma mort ? vous ?" - "donnez moi le nom de celui qui me traque" - il dit que nous l'avons rencontré 2 fois et qu'il 'en reste 4 d'ici la fin' - "devrai je utiliser la force pour avoir son nom ?" - *Schlumpsha, le roi des égouts & habitants des égouts* - Centre, *Shvertszche* - "écartez vous & laissez moi passer, je n'ai pas peur de vous" - il part - au Sud Ouest, *Araignées colossales et éclipsantes*

Nord Ouest le + haut -> cave du QG du trône de fer -> *garde* - "prends ça ordure" - *garde* -> ... -> 1/2 tour -> les égouts de la porte de Baldur III

Nord Ouest le + bas -> les caves souterraines côté *Dillar[ii]* -> Centre, *le bâtard de Padhniver* vol à la tir, sous effet *potion de perception*, *Quenash* pour *cape de baldurien*



Nord ouest, passage secret -> les égouts de la porte de Baldur II -> remontons en surface

la porte de Baldur Sud Ouest -> la caserne du poing enflammé -> *la balafre* - je lui dis, avec détails, pour *l'ogre mage & ses vers charognards* cause des disparitions de citoyens -> je ne lui donne pas *anneau de rubis des Shashenstar* en espérant pouvoir le revendre - *la balafre* nous gratifie bien de 1 000 Po - *Xvar* (PV + 3)

devant la caserne du poing enflammé -> *la balafre* - "bien sur que nous viendront, surtout s'il y a une audience avec *le grand Duc*" -> à l'étage de la caserne du poing enflammé, *le duc Eltan* a propos du trône de fer - "nous avons appris qu'il était impliqué dans un complot qui menace la stabilité de votre ville" - il nous propose de trouver + de preuves - "2 000 Po ! nous sommes à vos ordres !" -> rez de chaussée, *Fergus* recherche **anneau de peau d'ange** a offrir à sa fiancée - *trappe* non ouverte -> étage -> ce qu'il a demandé étant déjà fait, *le duc Eltan* - "nous savons que nous trouverons toutes les pièces à convictions chez *Rieltar*, le commandant en chef du trône de fer à la porte de Baldur - en ce moment, il est sensé être à *Château Suif* pour affaires" - il donne *livre du savoir ancien* - automatiquement, nous sommes à ...

6ème chapitre #1

65 117 Po / réputation 8

Château Suif -> *gardien du portail* nous permet d'entrer grâce au *livre du savoir ancien* -> rez de chaussé du *Château, lecteur*] dit "qu'ils sont" au 3ème étage - *Karan* - "je ne peux faire confiance à personne" - "fuyez monstre" - il mentionne *Koveras & les prophéties d'Alaundo* - 2 *lettre* à l'Est parle des *bâtards de la bête* et des *enfants de Bhaal* - *Theodon* - "écartez vous, je n'ai pas le temps de vous parler" - *Jessup*

1er étage du *Château* -> *Bendalis* - "pourquoi est vous si tendu ?" - "et qui cela pourrait il être ?" -> *Koveras* désire se présenter - "je vous en prie ..." - il parle de *Gorion* - "et qu'est il advenu de lui *Koveras* ?" - il raconte avec précision la scène où *Gorion* trépassa - "vous dites vrai - ... - mais vous *Koveras*, où étiez vous donc pour être si bien informé ?" - 'allez au devant de votre vengeance ou de votre destin - je m'en lave les mains' dit il avant de partir ... - *Chantre* - "vous pouvez m'aider ?" - "... - dites moi s'il y a des endroits du *Château* dont on ne m'a jamais parlé" - il révèle la présence d'une crypte où serait enterré *Alaundo le*

prophète, créateur de cette forteresse de la connaissance

2nd étage du Château -> *Rieltar* qui, avant toute discussion, se prend une attaque sournoise de la part du *bâtard de Padhiver*, *Brunos*, *Tuth* & *Kestor* - "n'allez pas imaginer qu'on vous laissera la vie sauve" - nous les trucidons dans la joie & la bonne humeur - 13 *fléchettes d'étourdissement*, 2 *écus* + 1, *épée longue* + 1, *morgenstein* + 1 & *cotte de maille* + 1 - reste 3ème étage

1er étage du Château -> *sentinelle* vous accuse du meurtre des *chefs du trône de fer* - "oui je les ai tués, mais ils m'ont attaqués, c'était ... les responsables de la pénurie de fer et de tous les troubles qui règnent sur la *côte des épées* - nous avons rendu service à tout le monde en les tuant" - ... - "je ne passerai pas en jugement - sortez vos armes" - *sentinelle* lâche 'je vous laisse une dernière chance de me suivre sans histoires, sinon on vous tuera' - obligatoirement, "s'il doit en être ainsi, je viendrai calmement - je n'ai aucun désir de blesser des amis"

automatiquement, , nous sommes emprisonnés dans la caserne -> *Ulraunt* déclame que nous sommes officiellement accusés des meurtres de *Rieltar Anchev* & *Brunos Costak* - "parfait, faites ce que vous faire de pire, veux machin" - il affirme que nous sommes des assassins au service d'Amn & que nous allons être transféré à la *porte de Baldur* pour y subir notre punition, soit la mort - il s'en va - *Téthtoril* arrive, lui va nous aider - "connaissez vous un certain *Koveras* - 'c'est un jeune homme qui accompagnait les chefs du trône de fer - *koveras* est l'inverse de *Sarevok*' dit il avant d'annoncer qu'il va nous téléporter dans les *catacombes de Château Suif* - "pourquoi ne pouvez vous pas nous téléporter hors de *Château Suif* ?" - 'à cause du champ protecteur qui l'entoure' - il lance son puissant sort ...

6ème chapitre #2

automatiquement, , les *catacombes de Château Suif I* -> avant de passer par *porte*, *reposez* vous <[:o)

Phlydia : *Doppelganger* -> plein de *pièges* -> Sud Est, dans *tombeau*, anneau *le passeport de Batalista* & *ltraité de compréhension* Ouest appliqué à *Dorn*(charisme + 1 permanent) -> *araignées éclipsantes* à l'Ouest - > *tombeau*, cape *le bouclier de l'esprit* & *manuel d'utile exercice* Ouest appliqué à *Kagain*(force + 1 permanent) -> 2 *Blèmes* au Centre & au Nord -> dans *tas de cadavres*, *marteau de guerre* + 1 & *baguette de feu* (16 charges) -> je stock *objets* objets dans *tombeau Sud Est* ...

Est -> les *catacombes de Château Suif II* -> *Dreppin* : *Doppelganger* -> Est de la halle, *Reevor* : *Doppelganger* - *Parda* : *Doppelganger* - *Fuller* : *Doppelganger* -> *pièges* autour de la halle -> Sud de celle ci, *Arkanis* - "fuis avant que je change d'avis" - il s'en va avec *Deder* -> *Jondalar* : *Doppelganger* - *Hull* : *Doppelganger* -> *Squelettes* dans la halle -> Ouest de la halle, *Karan* : *Doppelganger* -> Nord de la halle, *Elminster* - "expliquez vous, si je vois bouger autre chose que vos lèvres, je vous tuerai ou mourrai en tentant de vous éliminer" - '[...] il est possible de battre ce *Sarevok*' déclame t'il - "si ceci est la folie, hé bien que je reste fou ! si vous fuyez maintenant, je n'essaierai pas de vous tuer" - 3 *Doppelgangers* + *Squelettes* venant de la halle -> *Winthrop* : *Doppelganger* -> 4 *Doppelgangers*

Ouest -> les *catacombes de Château Suif III* -> *Pratt* affirme attendre *Sarevok* - "ça ne vous regarde pas, hors de mon chemin !" - *Tarn* + *Sakul* + *Pratt* + *Bor* - *lettre de Sarevok à Pratt* & 20 *fléchettes d'étourdissement* -> *araignées* à l'Est & Ouest - *pièges* -> Sud, près des hommes pétrifiés, repéré furtivement par *le bâtard de Padhiver*, 2 *basilics supérieurs* avec sort de protection (*Xvar*) contre pétrification sur *Dorn*) -> *Diarmid* pense que je suis *Pratt* - "oui, je m'appelle *Pratt*, quand sommes nous rencontrés ce *Sarevok* ?" - il répond, entre autres, au QG du trône de fer -> "vous n'irez nulle part ..." - arg, il réussit à s'échapper -> sortie Sud Ouest

7ème chapitre #1

Château Suif -> nous sommes à l'extérieur au Sud Ouest -> **Brasamical** - après identification, **hache de jet + 2** (reviens dans la main)

92 172 **Po** / **réputation 8**

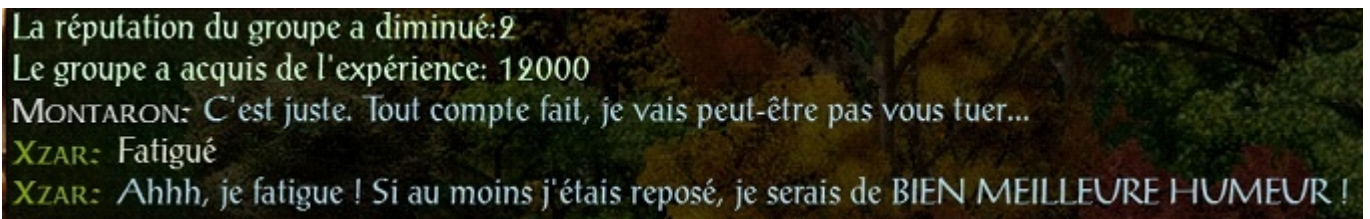
le Temple-> Nord Ouest, 2 *prêtres de l'aube blanc* dans vestibule -> *ivrogne* veut notre argent - "vous allez vous attirer des ennuis mon gars - disparaissiez avant que l'on vous fasse du mal, compris ?" - il dit être une liche - "si vous êtes une liche, nous allons vous tuer !" - il insiste - "allez vous faire voir" - il s'endort -> Centre Est, *Galiléus* - "je n'ai pas de temps à perdre pour de telles âneries" -> Centre, *Cattack* - "nous ne capitulerons jamais devant vous" - *Cattack + hobgobelins* -> Ouest, Cendré - "vous venez donc d'Eauprofonde, il faudra que je visite cette contrée un jour"

le festival -> Centre Est, *Zeke*, je lui donne 500 **Po** contre **parchemin de transformation de la pierre en chair** que *Xvar* applique sur **femme pétrifiée** : *Branwen* - *Branwen* (humaine - clerc 5 - neutre strict - marteau de guerre 1 - morgenstein 1 - fronde 1) - *Branwen*

Est des mines de Naskhel -> Sud ouest, *Hentold* pense que nous sommes les morts qu'il a volé - "ouaip, vous feriez mieux de me rendre ça. et vite" - il remet dague **le cœur du golem + 2** -> Est, 1ère cave : 3 *blèmes* - **cotte de mailles + 1**, 5 **flèches + 2**, **baguette de convocation de monstres** (8 charges) -> *Narcillicus* - "de quel genre d'expérience s'agit il ?" - il explique ... - "fascinant, vous devez me coucher ce sort par écrit [...]" - il veut (surtout) pas - *Narcillicus + 2 gelées moutardes* - **le bâtard de Padhiver** (PV + 8 - vol à la tire 75 %) -> Ouest, 2nde cave : *blème* -> Centre Sud, 3ème cave : (i)revenant demande la dague que nous a remis *Hentold* - "pas question ..." -> *revenant* -> Nord Est, entrée de grotte avec voute effondrée -> *Lamalha* demande si je suis **le bâtard de Padhiver** - "oui [...]" et alors ?" - *Lamalha + Zila + Maneîra + Telka* - armure de cuir **le protecteur du second + 2**, 18 **fléchettes sanglantes**, 18 **flèches de feu + 2**, épée longue **harrower + 1 + 3** contre morts vivants

[*Beregost* -> j'achète **dague de venin + 2** à la forge de grondemarteau

Ouest de Nord Naskhel -> secteur de *Drizzt O'Durden* - "combattez seul" - "peut être allez vous mourir" - *Drizzt O'Durden + X gnolls*



La réputation du groupe a diminué:2
Le groupe a acquis de l'expérience: 12000
MONTARON: C'est juste. Tout compte fait, je vais peut-être pas vous tuer...
XZAR: Fatigué
XZAR: Ahhh, je fatigue ! Si au moins j'étais reposé, je serais de BIEN MEILLEURE HUMEUR !

cotte de mailles en mithral de Drizzt(/i) + 4 (CA 1 / 3 contondantes & - 1 tranchantes) pour *Montaron*, **cimeterre glade mort + 3** (50 % résistance au feu) & **cimeterre étincelle + 3** (CA + 2 - nécessite alignement bon)



vert = stock d'objets trophés ou a revendre(/size]

Brasamical -> le temple de la sagesse -> je donne 3 000 Po à Gellana Ombremiroir

75 559 Po / réputation 7

7ème chapitre #2

la porte de Baldur Sud -> Kholvar, du Zentharm, demande si c'est bien nous pour les chefs du trône de fer -

"nous l'avons fait, et ce fut un réel plaisir" - il dit que nous avons manqué de subtilité [...] tous pensent que nous travaillons pour l'Amn - *la balafre* est décédé - *le duc Eltan* est atteint d'une maladie magique - "savez qui a tué *la balafre* ?" - il affirme que ce sont *les voleurs de l'ombre*, leur "signature" ayant été retrouvée sur le lieu du crime -> *Brennan Risling* annonce que la guerre contre l'Amn est imminente - "vous croyez vraiment que la guerre va éclater ?" - 'oui', il vante les mérites de *Sarevok*

le QG du trône de fer, rez de chaussée : *Dhanial*, une voleuse - "vous ne m'échapperez pas ! le trône de fer s'écroulera devant moi !" - elle dit que le trône de fer est à la dérive & que *Sarevok* n'a qu'une ambition, être *le grand Duc* - "vos ennuis ne m'intéressent pas ! je vais l'anéantir comme j'ai anéanti votre base dans **Bois manteau** !" - elle s'en va -> *Pang Wallen* - "personne n'en réchappera, je vais tous vous tuer !" - *Pang Wallen*

le QG du trône de fer, 1er étage : *Grégor*, fils de *Brunos* - "je suis ici pour mettre un terme au trône de fer" - il cite ceux décédés à **Château Suif** - "qui les a tués d'après vous ?" - ... - "je suis venu tuer *Sarevok* pour ce qu'il a fait" - il nous laisse passer

le QG du trône de fer, 2nd étage : *Kalessia*, émissaire de Sembie, s'inquiète de la faillite du trône de fer - "pourquoi ne pas demander à *Sarevok* - '[...] nos dirigeants sont morts [...] je parie qu'il a trempé dans leur assassinat [...] votre nom ? votre grade ?' dit elle - "*lieutenant Padhiver*, chef de la sécurité" - elle nous déclame 'considérez vous sans travail - le trône de fer ne se soucie plus de cet endroit & lui retire son soutien" - elle repart ...

le QG du trône de fer, 3ème étage : *Wirthing* - "que savez vous de ce qui s'est passé ici ?" - '[...] il semble que *Sarevok* a sacrifié nos chefs afin de jeter le discrédit sur vous [...]' - il file lui aussi

la porte de Baldur Sud Ouest -> en nous dirigeant vers le QG du poing enflammé, *Kaella* dit qu'elle ne votera pour *celui dont la popularité grimpe en flèche* - "je me fiche pas mal de vos pleurnicheries de grande dame" - elle fait un court résumé de ce que nous venons d'apprendre ... -> *homme du poing enflammé* - "je suis innocent [...]" il n'est pas question que je me soumette au jugement de cet *Angelo* - c'est *la balafre* votre supérieur" - il confirme qu'*Angelo* a pris la place de *la balafre* & nous demande de le suivre - "j'accepte le combat mais il ne peut qu'entacher ma réputation aux yeux du peuple" - *2 hommes de main du poing enflammé*

le QG du poing enflammé, rez de chaussée -> *Benjy* - avec *Fergus*, *Benjy* + *Dilos* + *mercenairescolor* - *Fergus* passe à trépas -> 1er bazar pour commercer, *roturière* affirme que *le duc Entar Ecudargent* est mort ... si tant est qu'il en ait réellement eut l'intention, *Eldoth* ne pourra + demander une rançon pour *Skie* ... -> repos à taverne & auberge -> devant le le QG du poing enflammé, *5 hommes de main du poing enflammé* -> le QG du poing enflammé, rez de chaussée -> **trappe** vers cave du QG du poing enflammé : *mercenaire du poing enflammé* - **hallebarde + 1** & **cotte de maille + 1**

le QG du poing enflammé, étage -> *Kent* nous demande de faire silence - "qu'est ce que vous voulez *Kent* ?" - il chuchotte que *le duc Elan* est dans la pièce d'à côté - il a de grands doutes sur son guérisseur, *Rashad* qui ne pourrait rien y faire - il a décidé de désertir - "pourquoi pensez vous que *Rashad* n'est pas un guérisseur ?" notez qu'il existe un **cimeterre + 2** qui porte ce nom cf. **Bois manteau II** - *Kent* l'a vu une nuit filez aux caves souterraines -> *Rashad* - "nous savons qui vous êtes ..." - *grand Doppleganger* - *le duc Eltan* ...

DUC ELTAN: Je vous suis encore redevable. Cette créature m'a laissé démuni pendant trop longtemps. Sans ça, j'aurais peut-être pu empêcher la mort de la Balafre. *tousse* Angelo entendra bientôt parler de mon rétablissement. Il est essentiel que vous me sortiez d'ici ; je sais qu'Angelo ne voudra pas que je recouvre mes esprits et revienne parmi les vivants. Emmenez-moi jusqu'à la bâtisse du Maître du Port. C'est un très bon ami. Je pourrai rester là-bas jusqu'à ce que je sois complètement rétabli. Prenez cette lettre, j'ai réussi à la dérober à Rashad alors qu'il prenait "soin" de moi. D'après cette lettre, il semble que Sarevok ait des projets tout à fait néfastes pour la cité. Je crains qu'il n'arrive quelque chose de grave aux autres ducs, Liia et Belt. S'ils venaient à mourir, Sarevok s'emparerait de la ville. Trouvez Slythe et Krystin, et arrêtez-les... *tousse* Vite, le temps presse...

corps du duc Eltan - lettre de Sarevok à Kizska - écu + 1 & armure feuilletée + 1

a partir de maintenant, je n'indiquerai + "ceux" du poing enflammé hostiles, nous les affronteront partout où nous les rencontreront - je récupère uniquement les flèches magiques

la porte de Baldur Sud -> Jonavin du poing enflammé - "non monsieur, j'admire l'architecture" - il s'en va -> le bâtiment du maître du port -> nous confions le corps du duc Eltan au maître du port qui, à son initiative, se charge de le transporter dans un lieu sûr pour le soigner

80 680 Po / réputation 1

7ème chapitre #3

la porte de Baldur Nord -> Sorrel du poing enflammé demande où nous étions - "une affaire m'appelait chez moi mais je crois que cette même affaire m'a fait revenir ici" - "je peux me débrouiller tout seul [...] arrêtez d'attirer l'attention sur moi" - il nous conseille d'aller là d'où on vient soit les 2 QG ... c'est fait

Est -> **Ouest de la porte de Baldur Nord** Est -> la sirène rougissante -> Ivonne quémende 10 Po pour raconter l'histoire d'un meurtre & d'une duperie - "avant que je vous remette l'argent, dites moi le nom de la victime et s'il s'agit d'un fait réel ou imaginaire" - il répond qu'elle concerne la balafre - "il faut que je l'entende, voici l'argent l'ami, et j'espère que vous dites vrai" - il raconte ... l'assassin est un Doppelganger - "... " - il pense que le tueur est Angelo - lui aussi renvoie sur les 2 QG

les caves souterraines -> Slythe & Krystin - [...] elles sont en couple - Slythe & Krystin - épée courte lame de l'ombre + 3, 10 bille + 1, 10 bille + 2, dague la fossoyeuse + 2, lettre de Sarevok à Slythe plan de l'attaque finale dans le palais Ducal & invitation à la cérémonie d'investiture du nouveau grand Duc au palais Ducal

la porte de Baldur Nord -> devant le palais Ducal, Bill - nous lui présentons invitation - il lève la herse -> le palais Ducal, mercenaire du poing enflammé - nous lui présentons invitation - le grand duc Belti, la grande duchesse Liia Jannath, gentilhommes, Dames & Sarevok - ... - le grand duc Belt - nous lui montrons lettre de Sarevok à Slythe - X grands Doppelgangers & Sarevok le plan de Sarevok est mis à exécution - nobles & mercenaires du poing enflammé combattent avec nous - décès du PJ là, j'ai pas compris, sans doute un seul sort ? -> 2nde tentative -> ... -> Winsky Perorate déboule - Sarevok, blessé, s'évapore - le grand duc Belt dit 'je pense que c'est dans votre + grand intérêt de retrouver et tuer Sarevok avant qu'il ne se charge de vous' - "je pense que vous avez raison, le seul problème, c'est de retrouver ce salaud" - reste rez de chaussée & étage non fouillés - le grand duc Belt le localise à la guilde des voleurs & nous y téléporte -> j'en sors

la porte de Baldur Est -> Tamoko dit pouvoir aider - "je veux savoir à qui je parle. je n'accepte pas les bobons offerts par des inconnus en somme" - elle propose ses services & un échange - "encore un inconnu, encore

des énigmes ... il suffit, je n'ai pas de temps à perdre" - elle mention *Gorion* - "vous m'étonnez [...]" - elle dit que celui qui soigne *le duc Eltan* est celui qui a provoqué sa maladie - elle recite *Gorion* - "il vous a suffi de me suivre pour connaître ce nom [...]" j'ai rompu avec cette partie de ma famille" - "[...] le sentez-vous ... lui ? il vous déteste, vous savez" - "qui me déteste, qu'ai-je fait pour attirer tant de haine ?" - elle vous dit de protéger *le duc Eltan* - elle sera devant le QG du poing enflammé - *Delthyr* veut absolument nous parler - "que voulez-vous ?" il dit pouvoir nous renseigner - "non, nous l'avons découvert par d'autres sources"

la porte de Baldur Sud Ouest -> devant le QG du poing enflammé, *Tamoko* exige une promesse avant d'en dire + - "tout ça c'est bien joli, mais je n'ai pas confiance en vous. pourquoi devrai-je m'engager pour des informations à venir ?" - "[...]mes informations ne peuvent que vous profiter [...]" répond-elle - "je ne saurais honorer votre requête sans en connaître les conséquences" - avant de partir, elle lâche ...

TAMOKO: Je réserve mes paroles à mes alliés. Vous me refusez ce serment, eh bien je ne dirai mot. Qu'il en soit ainsi. Vous vous ressemblez, vous et Sarevok, ça ne devrait pas être une surprise. Peut-être êtes-vous pareillement condamnés, quoique Sarevok recherche délibérément cette fin. Je me demande si vos chemins auraient pu se croiser autrement ? J'en doute. Les enfants se disputent la faveur du père. C'est dans l'ordre des choses. Nous nous reverrons, mais ce ne sera pas pour parler.

7ème chapitre #4

85 433 Po / [réputation 1](#)

la porte de Baldur Est -> la grande salle de la guilde des voleurs, escalier descendant ...

le labyrinthe -> *Voleta Stiletto*, à terre, se plaint & hurle contre - "fermer la ! je cherche un nommé *Sarevok*, est-il passé par ici ?" - "[...] espèce d'imbécile, bien sûr qu'il était ici [...]" elle nous informe sur la présence de **pièges** & un mage qui le suivait - "où mène ce passage ?" - "[...] **Ombre Ville** [...]" - "où mène **le labyrinthe** ?" - "[...]une cité[...]" seuls les morts en savent plus'

au fil de la progression, des *gelées moutardées*, des *vases grises* & 2 *gardes noirs* -> *Kagain* (PV + 13) -> 2 *combattants squelettes* dans secteur piégé - ? *flèches de glace* -> Centre, *combattant squelette* dans secteur piégé détient *épée à deux mains + 1* -> *garde noir* -> *combattant squelette* détient *épée à deux mains + 1* -> *Winsky Perorate* gisant au sol - "[...]tous les deux vous êtes du même sang. combattez-le si vous ne voulez pas qu'il vous tue à la 1ère occasion [...]" - "quel rôle jouez-vous ? pourquoi l'aider si vous saviez que vous alliez vous faire rejeter ?" - "mon rôle ? j'étais le mentor de *Sarevok*, je l'ai initié au + noirs rituels [...]" comment oublier l'architecte qui a bâti les actions & la grandeur du seigneur du meurtre [...]" - "quelle arrogance, votre mort sera d'autant plus méritée" - "[...] - *Dorn* le tue d'un coup

Sarevok a donné l'ordre à son ancien mentor, Winsky Perorate, de tuer les Grands-Ducs. Au lieu de quoi, Winsky a secouru Sarevok, qui l'a repoussé de colère. À l'entrée d'Ombre-Ville, Winsky a dit qu'il m'attendait, car Sarevok et moi partageons le même sang divin. Il nous a affirmé que cette guerre n'était pas une fin, mais un moyen pour remplir les objectifs de Sarevok : il souhaite déclencher un bain de sang suffisamment colossal pour lui faire accéder à la divinité de feu notre paternel, Bhaal, le dieu du meurtre.

dépassez sortie -> 2 *rôdeurs invisibles* -> *Montaron* (PV + 5) -> 2 *rôdeur invisible* -> *rôdeur invisible* -> retour à la sortie

Ombre Ville -> des *morts vivants* ... -> Centre Est, *Rahvin* demande si nous avons un lien avec le dénommé *Sarevok Anchev* - "avant de poursuivre, pouvez vous dire qui vous êtes ?" -> ce sont des mercenaires au service du trône de fer - *Rahvin* + *Wudeï* + *Carston* + *Haseo* + *Shaldrissa* + *Gorf* - épée longue + 1, 2 anneaux des princes + 1, besantine + 1, 10 flèches perceuses; , 18 flèches + 2, 6 flèches de feu + 2, 10 flèches de glace & 10 flèches mordantes -> Centre Ouest, *Tamoko* dit qu'après sa (tentative de) trahison, elle doit se battre pour retrouver la confiance de *Sarevok* - "votre allégeance est limpide, mourrez comme il mourra sous peu !" - 'et le chaos se répandra dans la terre comme dans les coeurs & les esprits. c'était écrit' lache t'elle - *Tamoko* - amulette de plates des ténèbres + 1, pavois + 1 & fléau d'arme + 1

le temple de Bhaal -> des pièges - ceux au Centre semblent sont non désamorçables - horreur guerrière sur la droite - nous restons en bas à gauche en attendant que le 1er sort d'*Angelo* & *Semaj* se dissipe ... - convocation de monstres devant nous + boost avec meilleures potions de force sur *Dorn* & *Kagain* - *Dorn* avance seul (rapide avec bottes les pattes du guépard de vitesse) : *Sarevok*, 'en effet, nous appartenons à la même race [...] je finirai par m'imposer, ce qui sera l'avènement d'une nouvelle ère' - "de quel droit ... ? que se passera t'il si l'essaie de vous en empêcher ?"

SAREVOK: Vous cherchiez à me ravir ma destinée ? Quelle arrogance digne des dieux ! Vous n'avez ni le talent ni le savoir requis pour vous arroger cet avenir ! Il m'a fallu des années, pendant que vous restiez cloîtré dans une absurde bibliothèque ! Une simple guerre répand d'énormes flots de sang, et pas une colère divine ne s'élève. C'est ma seule volonté qui transformera les cris des mourants en cette puissance qu'il me faut ! Je ne pourrais point abandonner mon rôle, pas plus que vous ne pourriez le jouer à ma place ! Mais il est naturel que vous essayez ; c'est un beau testament pour notre lignée. Affrontez-moi ! Faites face au nouveau SEIGNEUR DU MEURTRE ! Angelo ! Tazok ! Dévoilez-vous et finissons-en !

repli immédiat de *Dorn* vers nous : *Sarevok* + *Semaj* - *Angelo* restant scotché en haut

décès du PJ->décès du PJ -> 3ème tentative ...



cinématique de fin