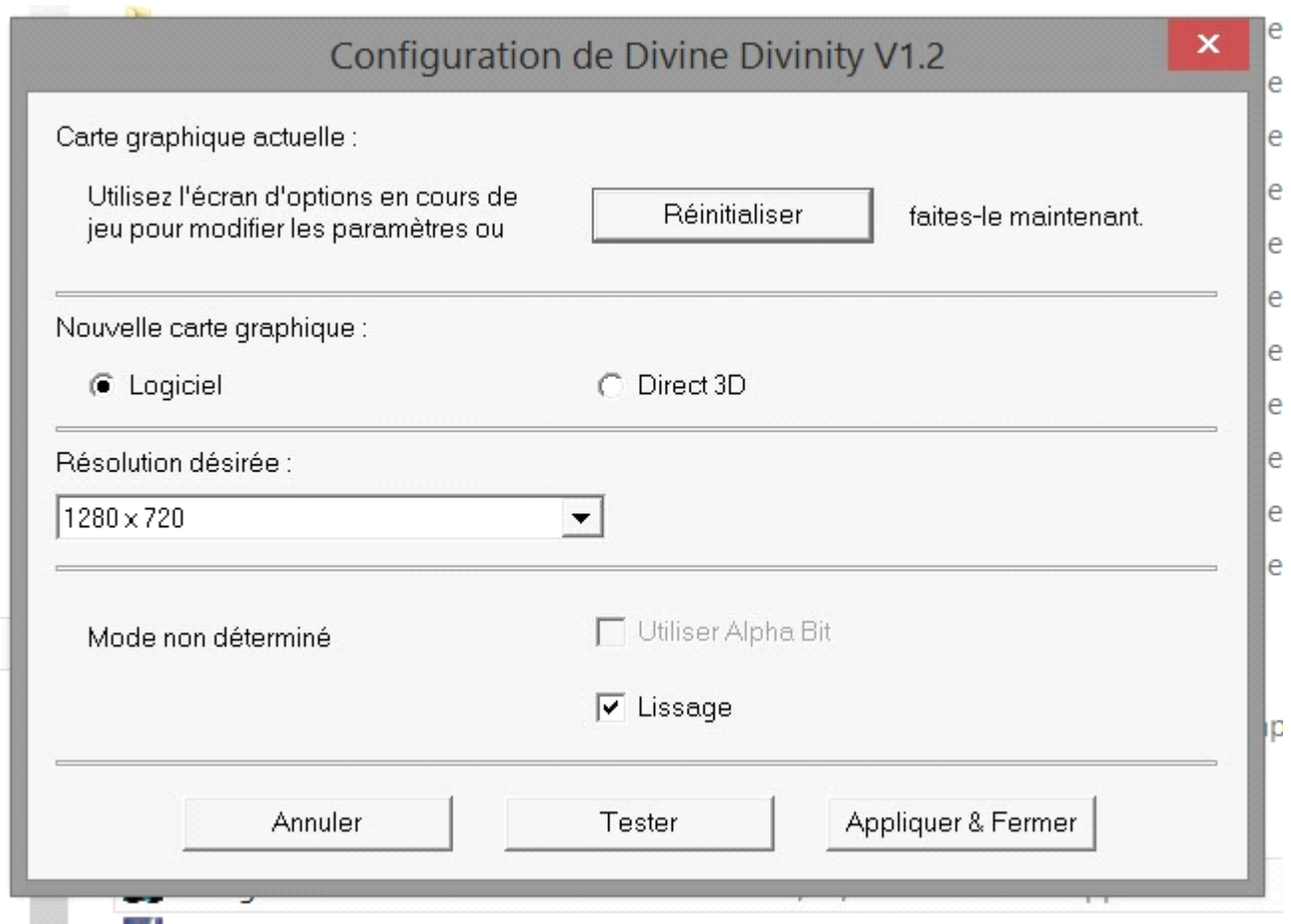


******* NOMENCLATURE *******

Textes / Nom_d'un_PNJ / Commentaires / Objets / Interaction / Quelque chose d'Important /
Modifications de l'héroïne / Non réalisé ou vérifié

******* AVANT DE DÉBUTER *******

Vérifier avec l'exécutable configtool.exe (dans le répertoire d'installation du jeu) que "Logiciel" est bien
coché et non "Direct 3D"



"Tester" puis "Appliquer et Fermer"

ce n'est pas grave s'il y a un message d'erreur qui apparaît lorsqu'on valide "Appliquer & Ferme"... au besoin relancer configtool.exe pour vérifier que le changement a été pris en compte. En faisant cela, je passe de 32 Fps à 117 Fps (résultats du test), les temps de chargements/enregistrements de sauvegardes sont "fulgurants" et les déplacements du héro ne sont plus saccadés -> le jeu devient fluide

***** LE JEU *****

Manuel FR -> <http://traductionjeux.com/DivineDivinity.html>

Éditeur de Personnage -> <https://www.moddb.com/games/divine-divinity/downloads/save-editor-v010b-created-by-izakaron>

Vue 2D isométrique / Taille carte du Monde : Grande / Exploration libre

Gameplay -> Bon / IA Ennemis (petites animations sympathiques propres à chaque "espèce") -> Correcte sans plus

Temps de chargement -> Excellents

2 choix de captures d'écran -> Touches du jeu -> fichier dans le répertoire ..\capture ou <Impr Ecr> -> Buffer

3 Niveaux de difficultés (interchangeables en cours de partie)

Tous les dialogues avec les Pnjs sont archivés (onglet "Entretiens") -> consultation à volonté



On peut poser des balises avec un commentaire sur les cartes

Tuer les animaux (rats, lapins etc.) rapportent quelques PE et, selon l'espèce, de la **nourriture**

Ayant fait quelques essais avec différents PJ, il s'avère que les contenus de certains **coffres** et **tonneaux** sont aléatoire

On peut (essayer de) fracasser un **Tonneau** verrouillé (se mettre en mode Combat) et aussi de déplacer des **objets** comme des **caisses** par ex.

Les stocks des marchands sont fréquemment réapprovisionnés

Les **objets** laissés à Terre ou dans des **coffres** ne disparaissent pas au fil du temps

la touche <ALT> permet de visualiser les Objets pouvant être ramassés ou manipulés

Certaines quêtes, déclenchées par une cinématique, prive le joueur de toutes sauvegardes jusqu'à ce qu'elles soient achevées

***** LE PERSONNAGE *****

Choix de la Classe de départ -> Survivant, Guerrier ou Sorcier -> Offre un mouvement spécial propre à la classe choisie -> Détermine les attributs (Force, Agilité, Intelligence et Endurance) initiaux

Choix du Sexe -> Détermine les 2 capacités initiales

Evolution des capacités du Héro -> **11 Voies** (4 pour chaque Classe sauf Survivant 3) avec **8 capacités chacune** ayant des pré requis de niveaux; Il gagne, à chaque montée de niveau, 5 points à répartir parmi les 4 attributs ainsi qu'une capacité à choisir par le joueur (2 capacités aux niveaux 5, 10, 15 etc -> cf. manuel pour les autres cas d'obtention de points de capacités)

Quand le personnage devient l' élu(e) divin(e), une **12ème Voie** est disponible (cf. niveau 44)

Les capacités peuvent être passives (Bonus dégâts par ex.) ou actives (Crochetage, Sorts etc.); Elles sont de plus en plus efficaces par palier(s) de niveau(x) du Héro.

Le Héro peut apprendre une capacité qui n'est pas dans la branche de sa classe initiale (un Sorcier peut apprendre **Crochetage**, une Guerrière le Sort **Invoker Squelette** par ex.)

Des **livres** permettent d'apprendre des capacités et des **Objets**, s'ils sont portés, d'en user (même si on ne les connaît pas)

Quand on augmente les attributs, les effets ne sont connus qu'après avoir validé son (ou ses) choix -> Faire une sauvegarde avant et vérifier le résultat, au besoin, recommencer ... enlever temporairement les **Objets** qui donnent des bonus aux attributs et qui n'ont pas forcément vocations à perdurer

Dormir (dans un **lit** ou de **la Paille**)-> PV, Mana et Vigueur reviennent au maximum

Il existe des prérequis d'attributs pour les objets comme les **Armes**

Addition d'objets -> Ex. : si **Alchimie** -> **Potion vide** + **Plante Rouge** -> **Potion de Soin** / **Pichet** + **Tonneau de Bière** -> **Pichet de Bière** etc.

Des **manipulations** diverses sont à effectuer par le Héro pour progresser

Quelque soit votre RP -> **conserver, stocker et acheter** les objets donnant des bonus dans certaines **capacités** comme **Crochetage**, **Pick Pocket**, **Télékinésie**, **Réparation**, **Marchandage** (*), **Identifier objet** et tous ceux qui donnent des bonus aux quatre **résistances** (ces derniers, il vaut mieux les avoir en permanence avec soi)

Ne pas jeter ou vendre les **objets** ayant la mention '**PARTIELLE**' -> Stocker les ...

(*) il n'y a pas de problème de liquidité dans ce jeu sauf à vouloir dépenser trop inutilement

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



Mon choix de Héroïne pour cette 1ère partie ... ce sera donc une Guerrière Maître d'Arme avec un RP "Bon"

je précise qu'en rapport avec les textes FR, Bourg le Vieil et Bourg du Marais ne sont, à mon sens, qu'une et unique ville : **Bourg le Vieil**

***** Aleroth *****

Le village - Centre & Sud

Comme il le propose, on peut se servir chez notre hôte *Joram* (vend des **Potions**)

Un Chaton traîne dans le village, il peut nous accompagner un temps soit peu

En l'absence de la présence des propriétaires, j'ai volé quelques objets dans les maisons du Village

Lanilor vend des **Potions** -> [sa quête] **Descendre dans le puits** et remonter (Utiliser la **Clef** qui se trouve sur

un **Tonneau**) jusqu'à chez *Mardaneus* -> une **Clef** au sol

Ouvrir l'accès au **Catacombes** comme indiqué dans les dialogues de *Lanilor* (qui donnera une **Pierre de Téléportation**)

Je continue la visite du village avant d'explorer les catacombes -> "on n'est pas à 3 minutes près", ça fait plusieurs années que *Mardaneus* est "malade" <[;o)

Niveau 2 -> **Agilité + 5** / Capacité -> **Augmentation des Dégâts** (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)

Chez *Georges* (vend **Potions**, **Armes** et **Équipements d'Armure**) -> 2 **Clefs** -> faire sa quête fastoche avant de commercer avec lui pour la première fois ... idem pour *Guénolé* qui vend des **Potions** -> Début de sa quête : Aller au Nord Est de chez lui pour récupérer la **Pierre de Guérison** au Sanctuaire idoïne

Le village - Nord Est

Trois Maisons abandonnées dont deux fermées à Clé au Nord Est, l'une des **Clés** est dans un **Tonneau**; L'autre, au Cimetière tout proche, près de la Tombe de *Jacquou* . Ces deux dernières ont chacune une cave !



Bouger les **caisses** pour pouvoir accéder à la cave de *Jacquou* ...

Bonus Capacité -> **Augmentation des Dégâts** (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)

Niveau 3 -> **Force + 2 Agilité + 2 Endurance + 1** / Capacité -> **Coups Puissants** (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)

Dans la maison abandonnée à l'Ouest du Cimetière, on trouve comment résoudre la quête de Guénolé -> Miroir + Livre -> il n'y a plus qu'à trouver une sorte de petit étang

Le village - Nord Ouest

On y trouve Otho qui vend des Potions (cf. dialogues de Guénolé -> Quête commune)

1 Armoire verrouillée -> Clé de platine sous un tonneau

Le village - Sud Est

à l'Est de chez Georges, on trouve la mare pour dupliquer la Pierre de Guérison

Une fois cela fait, Parler à Verlat (Chez Otho) puis Simon (chez Guénolé) pour les soigner.

En récompense, Guénolé nous inculque la capacité Soir (Voie du Sorcier - Chemin du Corps et de l'Esprit)

Les catacombes, Niveau 0

Ce niveau est simple, il faut trouver 3 Orbes magiques (une Clé permet de raccourcir le cheminement, deux Leviers seront à actionner)

Niveau 4 -> Force + 1 Agilité + 3 Endurance + 1

Une quête à lever auprès d'un (sous) Chef Orc



Pour récupérer un "costaud" compagnon auprès de la statue tout au Sud -> Allumer la chandelle à ses pieds

Sachant que d'une part, on ne peut pas lui demander d'attendre à un point donné et que d'autre part, il meurt s'il sort en surface, il faut le recruter le plus tard possible ... à minima, après la quête de la Faucheuse (les Orcs l'attaquant à vue)



Pour accéder au niveau suivant, comme indiqué dans le document, **positionner les Orbes Magiques sur les Pentagrammes** depuis l'inventaire

On pourra aller au Niveau - 1 par l'Escalier de Gauche ou remonter en Surface par celui de Droite (arrivée au Cimetière)

Les catacombes, Niveau - 1

Niveau 5 -> **Force + 2 Agilité + 2 Endurance + 1** / Capacités -> **Dégâts de Feu** (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme) & **Dégâts de Foudre** (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)

Il y a, entre autres, des **Haches à 2 mains** à récupérer dont **la Faucheuse** (quête des Orcs du Niveau 0) -> Elle se trouve dans **une crypte accessible par une trappe** au Nord -> Il faut qu'elle soit identifiée avant de la remettre (ou pas) au (sous) Chef Orc

Étant donné ses prérequis (Force 60 Agilité 30), je ne pourrais pas m'en servir avant un bon moment, j'ai donc clôturé la quête associée

Un **levier** dans un recoin au Sud - Sud Ouest ouvre une **porte** verrouillée juste un peu plus haut

Les catacombes, Niveau - 2

Accès par un Escalier au Nord Ouest du Niveau - 1

Niveau 6 -> **Agilité + 3 Endurance + 2** / Capacité -> **Résistance Accrue** (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)



Une fois la zone nettoyée, en se référant au **livre** à l'entrée de ce palier, on visionne mieux ce qu'il faut faire -> Ouvrir les tombeaux extérieurs (cerclés de Rouge) puis accéder au niveau inférieur par ceux du centre (cerclés de Bleu ... celui de droite aura été déverrouillé)

Les catacombes, Niveau - 3

Attention : il y a des bestioles non identifiées qui sortent du sol et qui cherchent à s'explorer au plus près de nous

Niveau 7 -> **Force + 3 Agilité + 2** / Capacité -> **Coups Puissants** (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)

Sud Est -> Un **levier**, un **Portail de Pierre** (Téléporte sous le Puits du Village) et une **Pierre de Téléportation**

Déplacer cette dernière vers l'inventaire pour clôturer la quête associée

Les catacombes, Niveau - 4

Accès par un Escalier au Sud Ouest du Niveau - 3



Le porche de la grand salle centrale ...

Explorer tout autour de cette dernière / 2 coffres verrouillés au Sud

Il y a quatre Trappes (mentionnées "carreaux") à actionner qui permettent de descendre dans des petites cryptes

Le plus dur combat est celui de la crypte Nord Est ... on peut "quand même" prendre ce qu'il y a au sol et y revenir plus tard <[;o)

Si on a du commerce à faire auprès de *Georges*, c'est le moment ...

Niveau 8 -> Force + 3 Agilité + 1 Endurance + 1 / Capacité -> Adresse à la Masse (Voie du Guerrier - Chemin du Combattant)

Entrer dans la grande salle, discuter avec tous les Squelettes (ils ont des cadeaux à proposer) et actionner le Levier au Nord Ouest

Ensuite, Parler à *Theyliron* ... on peut (essayé de) tuer tous les adversaires (ok), le tout étant de sortir vivant de la salle !

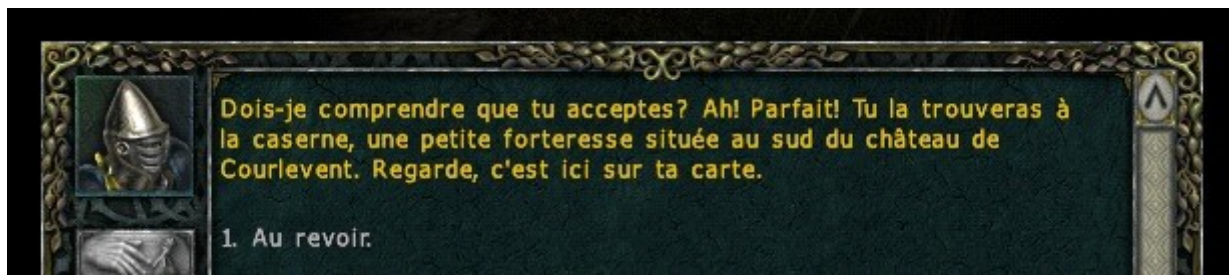
En fait, *Mardeneus* va apparaître et dissoudre les Morts Vivants restants ...

Le village - Sud - Sud Est

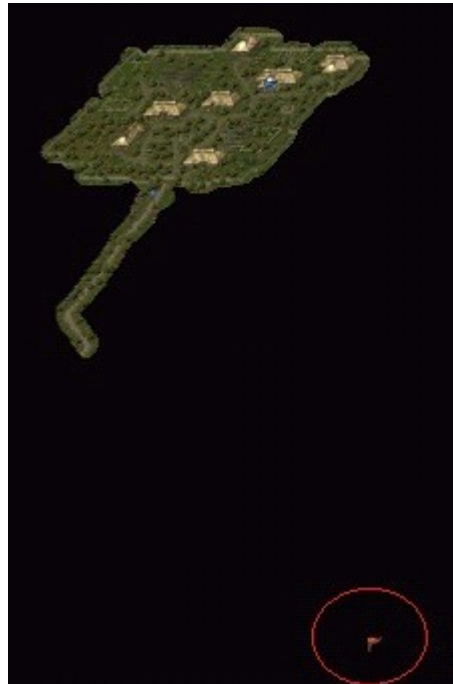
Aller chez *Georges* ... le gentil camé été assassiné ... parler aux Guérisseurs

A priori, la nouvelle quête qui consiste à trouver l'assassin de *Georges* ne se résout pas dans **Aleroth** ... Pendant un bon moment, seul *Otho* pourra réparer les objets

Sortir du Village par la porte Sud -> Discuter avec le *Lord Leth* à propos de la Peste qui sévit dans le Quartier pauvre de Bourg le Viel puis avec les Guérisseurs -> Retourner voir *Lord Leth* (donneur de quête)



Quand on a ce type de message ...



.... Il ne faut pas hésiter a dézoomer la carte du Monde !

Suivre la route jusqu'à rencontrer *Joaquim*, un Chevalier du Dragon, et *Zandalor* (donne le *Parchemin Téléporteur de Mage*, la *carte de Rivellon* avec une carte de l'emplacement des *Téléporteurs* et deux quêtes). Ce dernier nous apprend que nous sommes un des trois désignés (les seuls capables de venir à bout des Ténèbres)



Joaquim Ami ou Ennemi ?

Niveau 9 -> **Force + 2 Agilité + 2 Endurance + 1** / Capacité -> **Adresse au Bouclier** (Voie du Guerrier - Chemin du Combattant)

Précédemment, on trouve une **Clé d'Argent** du côté Est de la route

Continuer jusqu'à un **Pont** (des Soldats affrontent deux Trolls) / Retrouver **la route vers le Sud - Sud Est** -> rencontre avec un *Titus*, un homme affolé (il nous parle du **Château de Courlevent** qui aurait été attaqué par 200 mages ... rien que ça !) pour arriver à ...

******* l'Auberge du Sanglier Bleu *******

Grotte à l'Ouest -> **Tonneaux** de Poison (quête *Hugo* cf. niveau 14 -> *Tipsix*, un Orc, est présent - Une **Clé d'Or** sur son cadavre)

Logan nous aborde sans dire un mot puis s'en va ...

Rebel vend de la Nourriture / *El'Gammon* vend un **Tapis volant** (ok cf. niveau 29)

2 **Coffres verrouillés** côté Est / 1 **Clé** dans la chambre d'*Henriette* -> elle nous propose d'acheminer une **lettre** à **Verdistis**

Tonneaux de Poison dans la Cave (porte verrouillée -> ok - suite de la quête d'*Hugo* - niveau 14)

******* Bourg le Viel -> quartier pauvre *******

Nord

Dorian, qui se dit lépreux et demande l'aumône, vend des **Potions** -> Une **trappe** donne sur une petite Cave (présence de **Viandes** ...) / *Jonas* est devant chez lui

Centre Est

Lain renvoie sur un tavernier de **Verdistis** -> **Trappe** donne sur une Cave (déplacer les **caisses**) -> Accès aux **Egouts de Bourg le Vieil** (ok niveau 26)

Sud Est

Basile (vend une **Statuette de Grenouille**) donne une quête qui concernerait *Jonas* -> le **Collier de Basile** est bien dans sa maison sur une Armoire dans le coin Nord Est

Centre

Maria (vend de la **nourriture**) donne une quête concernant *Mathéo*, le secrétaire de la guilde des Marchands de **Verdistis**

Sud Ouest

Maison vide avec une **porte** verrouillée -> **Clé de Bronze** sur la table

Bas Quartier

Fermé pour cause de Peste (**essayer d'ouvrir** la **porte** -> Dialogues) -> Quarantaine -> le Docteur *Elrath* rentre chez lui ...

Second accès côté Ouest -> **Une porte verrouillée** -> ok + tard

Route à l'Est

Deux Marchands, l'un Humain l'autre Nain, se disputent suite à un accident de chariots ...

Route au Sud Est

Malachias (vend une **Statuette de Chat**) donne une quête renvoyant au Cimetière

Cimetière (Sud Sud Ouest du Village)

Extérieur -> Sud Ouest : Rencontre avec *Viktor* / Nord : **Pierre Précieuse Verte** (sautillante ... il est fait mention du docteur *Elrath*)

Intérieur -> Quête d'*Enora*

Il est préférable de nettoyer la surface avant de descendre par une tombe car, ensuite, on ne pourra sauvegarder

Niveau 10 -> **Force + 2 Agilité + 2 Endurance + 1** / Capacité -> **Adresse à la Masse** (Voie du Guerrier - Chemin du Combattant)

Maison -> **1 coffre verrouillé**

Niveau 11 -> **Force + 2 Agilité + 1 Endurance + 2** / Capacité -> **Coups Puissant** (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme), Capacités -> **Dégâts de Feu** (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme) & **Dégâts de**

Foudre (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)

Extérieur -> Est : **Fosse commune**

***** **Aleroth** *****

Guénolé donne le **Parchemin Téléporteur de Léopard**

J'ai oublié de préciser que mon QG est dans la 1ère Maison, celle de *Joram*, j'y dors et stock du matériel (**Armes**, **Viandes**, **Potions** etc.) -> Une **Pierre de Téléportation** y est positionnée

***** **Caserne** *****

Elle est proche, à l'Est - Sud Est, du **Quartier pauvre** de **Bourg le Viel**

Nord Ouest -> Un chariot avec des **Tonneaux** protégés magiquement ...

Sud -> **Téléporteur** -> nécessite **Parchemin Téléporteur des Humains** -> Ok Niveau 13

Caserne

Présence de **coffres** verrouillés

Gésalic propose une quête "louche"

Parler à l'arrogante cheffe de *Lord Seth* et de l'escorte pour les guérisseurs d'**Aleroth**-> Elle proposera une autre quête et permet de se servir d'**objets** et de **nourriture** dans les baraquements

Niveau 12 -> **Force + 2 Agilité + 1 Endurance + 2** / Capacité -> **Résistance Accrue** (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)

Les Guérisseurs, excepté *Mardaneus*, seront à l'**Auberge du Sanglier Bleu**

***** **Autour d'Aleroth** *****

Exploration et sécurisation de la section Nord Ouest de **Rivellon** soit toute la rive Ouest de la rivière

Ouest



'Le même modèle d'épée, que l'on ne peut pas ramasser, vu dans les catacombes ?

Une Fosse, cachée par des brindilles, "pleine" de Potions

Sud Ouest (proche palissade)



Quand on active un Téléporteur cela se répercute sur la carte de Zandalar

Sud Est

Un **coffre** qui s'ouvre avec la **Clé d'Argent** (qu'on aura trouvée à terre, en bord de route, lors du premier passage)

Est

On trouve plein de **Pommes**

Sud

Des "gros malins" ont "semés" des **pièces d'or** tel le 'petit poucet' ...

Grottes Sud Ouest par rapport au Pont -> Trolls (1 **coffre** verrouillé - 2 **Clés**) -> ok quête d' *Homère* - cf. niveau 14

Grottes Nord Est par rapport au Pont près d'un campement Orc -> renvoi au **Catacombes** (lieu de la quête de **la Faucheuse**)

Niveau 13 -> **Force + 2 Agilité + 2 Endurance + 1** / Capacité -> **Augmentation des Dégâts** (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)

Retour à la **Caserne** je décide d'aller au Sud Sud-Est (Présence d'Orcs signalée - un message a délivrer) plutôt qu'au Nord (Abbaye Maléfique -> **Parchemin de Téléportation ?** a trouver) ou à l'Est (RDV de *Zandalor* à la **Miche du Nain** + Route qui mène à **Verdistris** pour quelques quêtes en suspend)

Chemin faisant -> Ouest du Cimetière du **Quartier pauvre** de **Bourg le Viel** -> Camp de Bandits + Orcs + Trolls
-> le Chef des Bandits, un "costaud", détient la **Clé** du **coffre** verrouillé

***** Village Attaqué & Camps Militaire *****

Nord Est

Poste de Contrôle tenu par des Gardes

Nord

Ancien champ de Bataille -> Des panneaux nous invite a ne **pas** toucher à la Pierre Tombale

Centre & Camp Militaire Est

Mitox propose une nouvelle quête (exploser le convoi de ravitaillement Orc plein Est) et donne le **Parchemin de Téléportation des Humains**



Le secteur en question

Un **porte** verrouillée dans la maison Nord Ouest -> **Clé** sous des **Caisses** (on peut y utiliser les **Lits**) / Un **coffre** fermé à clé dans celle au Nord là où est *Mitox*

Comme signalé par *Egon*, rencontré sur la route entre la **Caserne** et le **Village Attaqué**, il y a une **Trappe** dans sa maison -> **Tunnel** -> Deux **Escaliers**, dans la mine, mène au **1er grand camp Orc** ... ok niveau 19

Niveau 14 -> **Force + 1 Agilité + 2 Endurance + 2** / Capacité -> **Adresse au Bouclier** (Voie du Guerrier - Chemin du Combattant)

Camp Militaire Ouest

Trois "Sorciers" (*Cornélius*, *Antx* et ?) reconnaissant en nous un des "Destiné", charment les gardes présents ... qui nous attaquent -> Fuite (**sans tuer quiconque pour ma part**) -> Secteur à éviter ... en espérant que les effets des sorts s'estompent un jour car *Mitox* nous avait dit que l'on pouvait "s'y servir" (en matériel -> On est affilié à la garde Ducale tant qu'on "travaille" pour elle) !

Une **fosse** au Sud Est et un **Téléporteur** au Sud Ouest (nécessite le **Parchemin de Téléportation des Elfes**)

Direction la **Guilde des Archers au Sud du Cimetière de **Bourg le Vieil****

******* la Guilde des Archers *******

Chemin faisant, on rencontre *Timmy* qui nous demande de délivrer ses parents otages (la maison est à l'Est de la **Guilde des Archers**). Une fois la **Clé** mentionnée trouvée à terre -> Ouvrir la **porte** de derrière de droite -> Trouver une seconde -> Ouvrir la **porte** de derrière de gauche (utiliser la touche <ALT> pour visualiser les **portes** arrières si on ne dispose d'**œil de Sorcier**). Une 3ème **clé** sur la table (pièce avec le **coffre** verrouillé) ouvre une **porte** à l'intérieur pour prendre à revers les kidnappeurs

Liquider les voleurs -> se servir dans le **coffre** avec la **clé** que détiendrai leur Chef -> ok niveau 24

Elredor nous apprend que l'on ne peut pas intégrer sa Guilde et que pour des **Arcs Elfiques** il faut aller au Sud dans la **Forêt des Ténèbres** rencontrer *Gavanariel* à **Fin Nimble**. Il donne le **Parchemin de Téléportation des Elfes**

Nord

Grotte des Araignées -> ok niveau 24 -> 1 **Morceau de la carte au Trésor**

En route pour l'Abbaye Maléfique

**** les Terres Arables -> Nord du Quartier pauvre de Bourg le viel ****



Les Terres arables ...

Possibilités de dormir sur place dans la **paille** -> Demander aux paysans !

Sud

Un **Téléporteur** est planqué dans des bottes de paille

chez *Buzz* -> **Clé** dans le foin ouvre la porte Verrouillée

Sud Ouest

Homère signale un "gros problème" avec des Trolls (quête -> cf. niveau 12)

Isadora demande de remettre une lettre à *Géraldic* à la **Caserne** (quête -> lui rendre compte)

Sud Est

Tom propose une quête -> Trouver un voleur de Bétail qui devrait vivre près de sa ferme (quête -> Il faut se rappeler ce qu'on avait vu chez *Dorian* (cf. niveau 9) -> Aller dans sa cave -> refaire une constatation -> décider ...

Réginald en veut au Troll qui a tué son fils *Joshua*

Ouest

Sur la route, on croise *Allan* un marchand (**Potions**, **Armes** et **Équipements d'Armure**)

Dans la grange, *Sieur Richard* un chevalier apeuré a un assassin à ses trousses (quête)

Nord Ouest

Finn est sous l'emprise d'une malédiction (quête liée à l'**Abbaye Malfique**)

Centre

Rufus

On trouve le tueur de 4ème rang dans un pré d'arbres fruitiers à l'Est sous le nom de *Rampant*

Nord Nord Est

Kelden a des histoires à raconter - Il fait aussi référence à *Basile* (qui serait son garçon d'écurie)

Une **Clé d'Argent** dans une **Tombe** (avec un homme mort à côté ...) ouvre le **coffre** verrouillé

Hugo a ses champs qui ont été empoisonnés (quête -> nous savons qu'il y a deux endroits où du Poison est stocké -> cf niveau 9)

Niveau 15 -> **Force + 1 Agilité + 2 Endurance + 2 / Coups Puissants** (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)

****** l'Abbaye Maléfique - Nord des Terres Arables ******

Nord

Maison de *Jocelyn* -> **2 Clés** à trouver, une pour la **porte** et l'autre pour la **trappe** sous le **Lit**

Église

A voir plus tard si une quête s'y réfère ... -> ok cf. niveau 32

Il y a bien une crypte au Nord Est de l'église (cf. image suivante) -> Accès par un **Escalier** "masqué" par de la végétation

Nord Est - Est

Un chariot en sale état / Deux Tombes / Des Objets a terre ...

Niveau 16 -> Force + 3 Agilité + 2 / Renvoi de Projectiles (Voie du Guerrier - Chemin de l'Ascète) & Immunité à la Magie (Voie du Survivant - Chemin de l'Expert)

l'Abbaye -> Rez de Chaussée

Téléporteur

Niveau 17 -> Force + 2 Agilité + 2 Endurance + 1 / Capacité -> Résistance Accrue (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)

Sud ouest -> porte verrouillée (Clé dans la pièce de droite) - Armoire verrouillée

Nord -> une Hallebarde "étrange" ...

Sud Est -> Escalier

l'Abbaye -> Niveau - 1

Présence de Pièges

Deux Leviers dans l'axe central -> portes verrouillées

Une Clé d'Or sous des Tonneaux au Nord Ouest

Donner 1 000 Po à l'ingénieur pour lever la Malédiction / Prendre le Parchemin de Téléportation des Humains

coffre verrouillé (Clé d'Or) -> Livre Capacité -> Œil de Sorcier (Voie du Sorcier - Pouvoirs du Corps et de l'Esprit)

Reste un coffre verrouillé

Niveau 18 -> Force + 1 Agilité + 2 Endurance + 2 / Dégâts de Foudre (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)

LES ARMES SACREES

Il y a dans le monde trois armes dotées d'une puissance considérable qui vont ensemble, mais qui ne peuvent être réunies au même moment.

Tu dois les trouver toutes les trois, mais pour pouvoir en utiliser une, il te faudra sacrifier les deux autres. Ta quête sera difficile car elles sont dispersées et dissimulées aux quatre coins de notre monde.

La première arme est une épée redoutable que détiennent les Ducs du château de Courlevent. Mais les ducs de Férol abandonnent les trésors à peu près aussi aisément que les orcs

leur honneur. Mais sans les deux autres armes, cette épée est inutile, elle est juste bonne à décorer un mur.

Le deuxième artefact est une dague magnifique que détenaient les marchands de Verdists à une époque. Mais sans les deux autres armes, cette dague n'est rien d'autre qu'un signe extérieur de richesse puéril.

Le troisième artefact est une amulette qui a longtemps appartenu à Vmarion, le seigneur des elfes. Le clan de ce seigneur elfe s'est éteint à force de boisson et de rimaillage, depuis de nombreuses années déjà. L'amulette a peut-être accompagné l'un des membres de

la famille d'Vmarion jusque dans sa tombe.

Une fois que tu auras réuni les trois artefacts, amène-les à la crypte, dont l'entrée se situe au nord de la vieille église. Si tu possèdes les trois objets, la cérémonie pourra alors commencer. Deux artefacts disparaîtront, mais le troisième deviendra une arme d'une puissance considérable.

Au fait, certains prétendent qu'il existe un quatrième artefact sacré: une armure en argent. Mais tu peux effectuer le cérémonial ci-dessus même si cette armure n'est pas en ta possession.

Dernière mise en garde: ne trouble pas le repos des gardiens de la crypte!

Livre relatif aux Armes Sacrées (sur une Armoire dans le coin nord Ouest) -> Quête

Prendre sa récompense auprès de Finn ...

***** Camp Militaire Ouest *****

Les gardes étant toujours hostiles malgré le temps passé (cf. niveau 14) je les ai liquidés -> la Réputation n'est pas impacté et Mitox s'en fout (pas de dialogues à ce propos) -> Pas grand chose à récupérer de vraiment très intéressant :o(

***** Sud du Camp Militaire Est *****

On rencontre un (soit disant ?) humain à l'apparence d'un Orc (magie) qui dit être un espion pour Mitox

Niveau 19 -> Force + 2 Agilité + 2 Endurance + 1 / Capacité -> Augmentation des Dégâts (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)

2 **Clés d'argent** pour ouvrir 2 **coffres** verrouillés

***** "Grand Est" du Camp Militaire Est *****

Direction le **Village Dévasté** et le convoi de ravitaillement des Orcs tout en explorant cette vaste zone

n.b. J'aurai put aussi emprunter le **Tunnel** -> cf. niveau 13 ... a ce propos, on découvrira les **Puits de Mine** dans et autour du **1er camps Orcs**

Village Dévasté

Nord Ouest -> **Téléporteur**

Sud Est -> **coffre** verrouillé -> la **Clé de Saphir** est sous un **Panier** vide un peu à l'Ouest



Déposer le baril d'Explosif au centre des trois chariots ...

Niveau 20 -> **Force + 2 Agilité + 2 Endurance + 1** / Capacité -> **Adresse au Bouclier** (Voie du Guerrier - Chemin du Combattant) & **Dégâts de Feu** (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)

Mirtox nous confie une ultime mission ... empoisonner le puit du **campement des Orcs**

Campement des Orcs

Beaucoup de PE a prendre -> Orcs d'élites de tous types

Niveau 21 -> Force + 2 Agilité + 2 Endurance + 1 / Capacité -> Coups Puissants (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)

Niveau 22 -> Force + 1 Agilité + 4 / Immunité à la Magie (Voie du Survivant - Chemin de l'Expert)

Niveau 23 -> Force + 2 Agilité + 2 Endurance + 1 / Dégâts de Foudre (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)

Dans la tente de *Baluk* -> 4 coffres verrouillés et autant de Clés de Platine (la 1ère est sur son cadavre) -> Parchemin de Téléportation des Orcs

Téléporteur / Verser le contenu de la Bouteille de Poison dans la mare près du Puît au Nord Est du Camp



Le "Grand Est" du Camp Militaire Est après les batailles -> Flags bleus -> Stocks de matériels
Mitox nous renvoie vers *Alix* qui nous donne une invitation pour rencontrer le prince *Janus* au Château de Courlevent

***** la Miche du Nain *****

Sud

Rencontre avec une Bohémienne -> *Sisaya* -> Vend Statuettes et Objets pour enchantements

Sud Ouest

Une maison avec une porte verrouillée / Rencontre avec des gardes à la recherche d'un voleur
un Portail de Pierre près du point de contrôle avec des gardes (Téléporte à l'Est)

Ouest

La maison de *Ralph* le commandant de l'armée Ducale (Quelques Contenants verrouillés ainsi qu'une porte

et une **Trappe**) -> Donne une quête concernant l'assassinat du Roi

Nord Ouest

Téléporteur (manque le **Parchemin de Téléportation des Nains** -> ok)

l'Auberge

Possibilité de Commerce avec plusieurs tiers

Aile Est

Clé ouvre **Placard** verrouillé / **Escalier** -> Pugilat (quête - ok niveau 29) - une **porte** verrouillée

Aile Ouest

3 **coffres** verrouillés, l'un s'ouvre avec une **Clé**

Wouter, un désigné, signale que *Zandalor* est au **Château de Courlevent**

Krasnegar propose de nous donner quelque chose ... / **Parchemin de Téléportation des Nains** sur la table

Sud Est

Luhter veut une roue pour sa cariole de fruit, Il renvoie sur *Marcus* (**quartier marchand**)

2 **coffres** verrouillés -> Les **clés** sont sous les **Paquets**

Nord - Nord Est

Rencontre avec 3 "hommes pressés"

Niveau 24 -> **Force + 2 Agilité + 2 Endurance + 1**

Sanctuaire du Bien et du Mal -> donne Bonus ou Malus de 5 à un Attribut -> **Force + 5**

Téléporteur du **Village des Nains**

Avant de voir le Prince *Janus*, j'ai quelques affaires à régler au quartier marchand ... J'espère qu'ils seront dignes de ce nom (les marchands) parce que jusqu'à présent, les objets et liquidités disponibles n'étaient vraiment pas "formidable" !

***** **Bourg le Viel -> Quartier Marchand #1** *****

Sud

Une bande de Brigands opère dans le secteur ... un **coffre** verrouillé -> une **Clé** de Saphir un peu à l'Est

Un **livre** donnant la Capacité **Météore** (Voie du Sorcier - Pouvoirs des éléments) à l'Ouest des Nains

Caroline souhaite que l'on retrouve son fils aux alentours de la **Grotte Sombre**

Nord

Téléporteur (Ars Magica) / Tingalf vend des Objets à la provenance louche -> on le retrouvera à l'Est

Une course que j'estime urgente à faire pour cause de denrées périssables ...

Centre

Récupérer une Roue de Carriole auprès de Marcus -> Au point de livraison, le Chariot est en feu -> Suivre les traces de Sang à Terre et les Tas de Pièces d'Or nous amène, dans l'ordre -> Aux cadavres des Charretiers, à un petit campement Orc et enfin, à une Grotte



Le secteur avec, au centre, le lieu de l'attaque ... et à l'Est, là où les traces nous amènent

Prendre les 4 clés sur le corps de Vittorio, actionner le Levier puis ouvrir les coffres correspondants

Sur la table, prendre la note de Pedro, elle renvoie semble t'il à un autre endroit près du Marché ...
retourner voir Marcus

Une autre affaire urgente ...

***** la Grotte Sombre *****

J'ai choisi de sauver le garçonnet contre une perte d'énergie de la part du Vampire -> - 1 à la Force, à l'Agilité et à l'Intelligence

n.b. : le Vampire ressemble à la personne que l'on avait vu la 1ère fois que l'on a été chez Georges ...

Reste à tuer le Vampire (quête) -> 1 porte verrouillée -> Crochetage ou Levier de l'autre côté => Télékinésie (ok niveau 31)

le Seigneur Markham, au Nord près de la route vers Verdistris, nous récompense pour notre "droiture" en nous apprenant la Capacité : Bénédiction (Voie du Sorcier - Pouvoirs du Corps et de l'Esprit)

Occupons nous d'Elrath ...

Sud -> Maison d'Elrath

Après avoir parler du poison, *Elrath* s'en va en fermant la **porte** d'entrée -> une **Clé** est juste au Sud de son domicile près du muret



Actionner les **Lanternes** pour passer les **portes** verrouillées (j'ai aussi trébuché le **Globe** je ne sais si cela à une incidence)

Une **Clé de Bronze** ouvre l'**Armoire** verrouillée

Cave -> Une autre **Clé de Bronze** dans le **coffre** ouvre la **porte** verrouillée derrière les **Caisses**

Lire et glisser la **lettre d'Elrath** posé sur la table dans son inventaire ... et prendre les **deux Flasques de Remède**

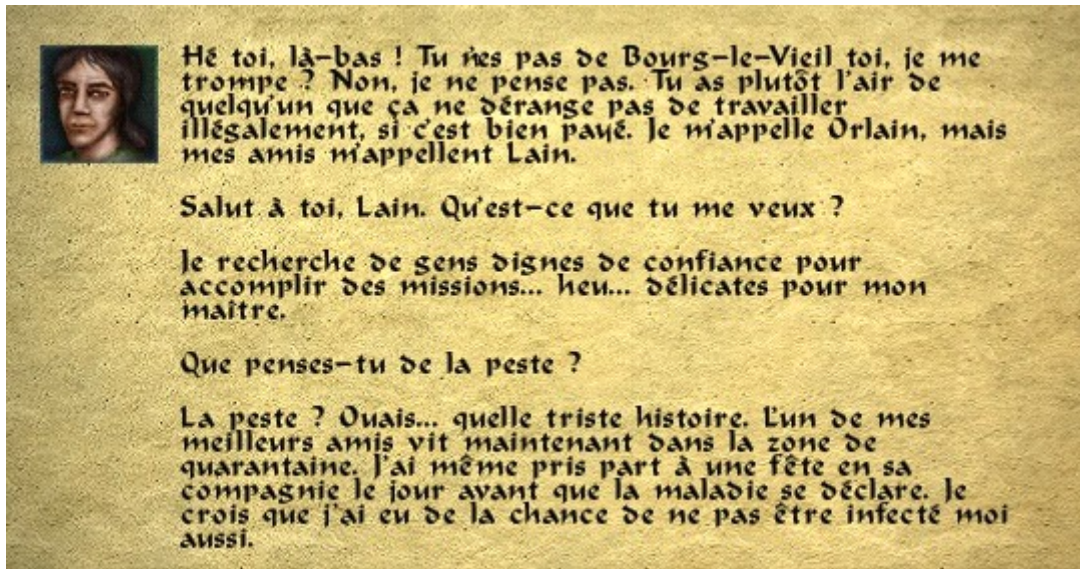
...

Il est grand temps de remettre les **Remèdes** contre la **Peste Grise** à qui de droit et de dénoncer **Elrath** par la même occasion

J'ai rendu compte à *Hugo* pour ses champs empoisonnés (donne récompense) puis *Janilor* m'a indiqué d'aller voir le commandant *Ralph* pour lui parler du doteur *Elrath* -> donne 1 000 Po en récompense et **une invitation** pour rencontrer le prince *Janus*

Les quêtes liées à l'origine de la peste grise et aux empoisonnement sont clôturées -> lors de leurs conclusions, je n'ai pas pris un seul PE (sic). Pour ce qui est de soigner les pestiférés, les guérisseurs ne s'en occupent pas malgré que l'on possède le remède -> il faut donc leurs administrer de nous même

Pour entrer dans la zone de quarantaine, il faut s'adresser à *Lain* qui nous donnera une **clé** d'une des maisons délabrées, celle au Sud Ouest.



Voilà ce que *Lain* nous avait indiqué à notre première rencontre

Problème : il y a 3 pestiférés (*Tibus*, *Sarah* et *Cedric*) et seulement 2 **Remèdes**

3 solutions existent sans tricher

- A. Un des pestiférés ne sera pas soigné
- B. Voler le **remède** que l'on vient de donner à l'un pour le donner à l'autre (=> Capacité **Pick Pocket**)
- C. Tuer l'un qui a reçu le **remède** pour le donner à l'autre (=> RP Mauvais)

Les cas B. et C. sont limites, les **remèdes** ingurgités sont censés ne plus exister ...

4ème solution en trichant

Donner 1 des **remèdes** et dupliquer le second pour en avoir un 3ème (cf. bas de document -> section Triche)

J'ai choisi de ne pas tricher -> *Sarah* a été soignée en dernier au niveau 30 -> solution B

Exploration de quelques secteurs au Nord et à l'Est

Téléporteur du **Cimetière** -> Ok

***** Forêt des Nains -> Sud village idoïne *****

Téléporteur -> Ok

Juste à l'Est de ce dernier -> Un puits à Souhait -> J'ai donné 1 000 Po et choisi d'avoir + 10 en Agilité

Légèrement au Nord Ouest de la Grotte "de Vittorio" -> coffre -> Livre donnant la Capacité Nuage Toxique
(Voie du Sorcier - Pouvoirs des éléments)

Un Arbre creux près d'une grande cabane



Ce que l'on observe avec Œil de Sorcier <[;o)

***** Bourg le Viel -> Quartier Marchand #2 *****

Marché

Marcus , sur présentation de la note de Pedro , renvoie sur Tingalf pour l'attaque du chariot

Plaque d'égouts (ok voir plus bas)

Sud Est

Gero vend des équipements d'armures

Un peu à l'extérieur -> Une maison avec une porte verrouillée -> la Clé est sous le rocher

Au sud de celle ci, une grotte -> Livre donnant la capacité Polymorphisme (Voie du Sorcier - Pouvoirs de la Matière)

Nord

Geoff vend Armes et Arcs / Kistandalus (je crois que c'est le nom cité par le vrai/faux orc au Sud du camp militaire Est) vend des potions et des petits équipements magiques comme des Livres de capacités de sorts et des charmes - 1 coffre verrouillé

Melville a des histoires à déclamer / Lieutenant Robin

Nord Ouest

Blancar vend des armes et équipements d'armures - il donne une Clé pour la quête du jardin de Nericon

Ouest

Marcheur vend des potions - 1 coffre verrouillé - 1 Clé

***** Les Egouts de Bourg le Vieil *****

On y descend par la Plaque au centre du Marché

Niveau 25 -> Force + 3 Endurance + 2 / Capacité -> Augmentation des Dégâts (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme) & Capacités -> Dégâts de Feu (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)

Pedro est au Nord Est -> une clé de bois ouvre un coffre verrouillé - 2 autres coffres verrouillés

le secteur est assez vaste -> j'ai positionnés des drapeaux pour repérer les entrées/sorties

Centre -> Livre augmente la Capacité Soins (Voie du Sorcier - Chemin du Corps et de l'Esprit) -> impossible de le saisir ou de le déplacer -> utiliser les Pierres de Téléportation (ou Télékinésie ?)

A droite de ce dernier, un Livre enseigne la Capacité Invocation de Squelette (Voie du Sorcier - Pouvoirs d'invocation)

Nord Ouest -> la Bouche d'égout de droite renvoie au Nord Est / 1 porte donne sur la salle de l'Exécuteur (prison du Château de Courlevent) / la Bouche d'égout de gauche mène aux égouts de Verdistris

Ouest -> Échelle -> Accès à la maison de Lain (Quartier pauvre de Bourg le Vieil)

Centre Ouest -> Escalier -> Salle piégée (caves du Château de Courlevent cf. niveau 30) -> anti magie

Sud Ouest -> "Trésor des Lézards" -> 1 coffre verrouillé

Niveau 26 -> Force + 3 Endurance + 2 / Capacité -> Adresse au Bouclier (Voie du Guerrier - Chemin du Combattant)

Sud Ouest Centre -> "Trésor des Goules"

Localisation "Sud Centre" -> Livre donnant la Capacité Bouclier contre les Sorts (Voie du Sorcier - Pouvoirs

du Corps et de l'Esprit)

J'ai la Capacité **Identification d'Objet** (Voie du Survivant - le Chemin de l'érudit) au Rang 1 sans savoir comment je l'ai obtenu ?

******* Le jardin de *Nericon* *******

Extérieur -> **Otto** donne le **Livre** des adeptes de *Nemris* : 'le chemin de la vie'

Répondre aux 3 questions de la *Statue du Dragon* -> Augmente Capacité **Soin** (Voie du Sorcier - Chemin du Corps et de l'Esprit)

Trésor de *Nericon* -> Tuer les 4 grenouilles autour de la Mare -> Emprunter le **Portail** -> Déplacer les **Ballots** et Actionner le **Levier**

******* Cimetière de Courlevent *******

Fermé -> **portes** verrouillées(ok cf. niveau 29)

Sud est

Maison du Fossoyeur : 2 **portes** verrouillées

Atelier : Une **Clé de Bronze** ouvre la **porte** verrouillée

******* Village des Nains *******

Nord

2 **Clés** au sol ouvrent 2 **coffres** verrouillés un peu à l'Ouest

Ouest

Déplacer les **rochers** obstruant l'entrée d'une grotte

Village Sud

Une des 3 Maisons -> 1 **coffre** verrouillé -> **Clé** au Sol

Village Est

Auberge du Marteau Noir -> **Escalier** -> Prison -> 2 **portes** verrouillées

Village Nord

Hôtel de Ville -> 3 **coffres** verrouillés dont 1 s'ouvre avec une **Clé** présente dans la pièce

Village Nord Ouest

le *Crieur Public* annonce l'entrée en guerre des Nains contre les Elfes

Bizarre ... Aucun (petit) tiers présents n'a de quête à proposer ? -> ok cf. niveau 32

***** **Verdistris** *****

Sud

Début de la rue Sud principale -> Lieutenant *Tomesur*, **Panneau d'Affichage** & *Marek* -> Place des indications sur la carte de la Cité ...

Sud Est - l'Auberge Ducale

Ouest -> 1 **porte verrouillée**-> **Clé de Bronze**

Centre -> Donner la **lettre d'Henriette** à son oncle *Afrasam* / *Mafio* (qui avait été indiqué par *Lain*), Chef de la Guilde des Voleurs, **propose de les rejoindre** -> **Refus (RP)** / **Trappe** -> Bar en sous sol -> *Finnigan* propose une quête illégale -> **Acceptée avec une arrière pensée (cf. niveau 28)** - 2 **portes verrouillées** (ok niveau 30)

Est -> *Iliana* s'occupe de louer les chambres / Un elfe (vend **Objets** qui peuvent intéressants) et deux Nains ... / *Dagobert* souhaite que l'on brûle la carriole de *Mpenzak* (sans justification de sa part) -> **Attente de rencontrer la cible avant de prendre une décision** - 1 **coffre verrouillé** / *Codran* et *Titin* font du tourisme sexuel - 1 **coffre verrouillé**

Sud Est - Boutique de Leptinus

Donne un bon de commande pour *Hugo* (**Terres arables**) - 1 **Placard verrouillé**

Est - La Barrique de Pierrot

Pierrot vend différents **Vins** - 1 **coffre verrouillé** - 1 **Trappe** -> **Déplacer les caisses** au fond et **passer la "plaque noire"** -> *Tutamon*, l'assassin de *Georges* et "le cauchemar" des habitants de *Rivellon*, se planque là -> Tuez le, rendre compte à *Pierrot* puis à *Mardaneus* qui augmentera la Capacité **Soin** (Voie du Sorcier - Chemin du Corps et de l'Esprit)

Nord Est - La carriole de Mpenzak

Cette dernière a été détruite -> Dénonciation de *Dagobert* au Capitaine *Perrewis* / En allant vers l'Ouest, *Verlat* (que l'on a sauvé à *Aleroth* en tout début d'aventure) nous offre une **bague** (identification niv 4)

Nord Est - Entrepôt

Bâtiment juste au Sud de la Carriole -> **Trappe verrouillée** -> ok cf. niveau 32

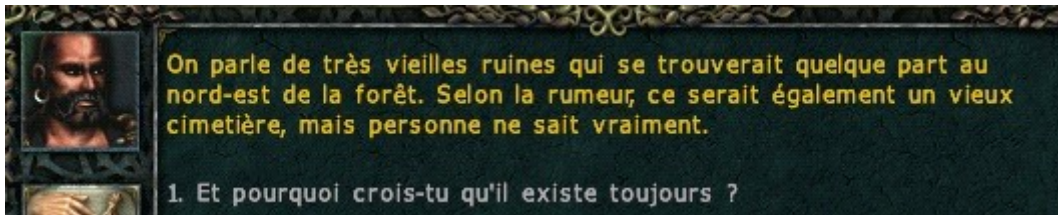
Nord Est - Caserne

Commandant *Kratus* / 3 portes verrouillées (1 ouverte au niveau 30) - 1 Clé de Saphir

Vol des *crochets magiques* (quête *Finnigan*) en se transformant en Lapin (*Statuette*) -> ils sont sur le bureau à l'entrée

Sud Est - l'Auberge Ducale

On retrouve *Mpenzak* devant l'auberge, il nous 1 Morceau de la carte au Trésor et nous indique que l'Amulette sacrée serait ...



Ce que mentionne *Mpenzak* a propos de cet objet important ...

Il vend des Armes et des Équipements d'Armure

Nord - Guilde des Marchands

à l'Est -> Une maison incendiée

Thérence nous récompense pour avoir dénoncer *Tingalf*

Ouest -> 1 Clé - 3 Placards verrouillés - *Yarun*

Est -> 1 porte verrouillée donnant sur une réserve avec une Trappe (voir plus bas pour la Clé) / 1 coffre verrouillé - Clé de Bronze

Centre - le Parc

Téléporteur / Plaque d'égouts / Quelques *Pnjs* disposent de dialogues spécifiques ... / Une bande de drôles fait l'aumône ...

Nord Ouest - Résidence de *Sieur Dante*

3 portes et 1 armoire verrouillées

Randell propose de récupérer une Broche pour l'épouse de *Sieur Dante* dans les Mines Naines auprès d'*Elmer Vignus*

Le dédaigneux *Sieur Dante*, pour nous donner des informations sur la guilde des Assassins, veut le titre de propriété de *Sir Palaric*

Centre Ouest

Raphillera nous accoste ... décider (ou pas) entre elle et *Zedzarine* pour la maison reçue en héritage

Maison de *Matheo* (*Malcom* indiqué -> Faux) -> **Récupérer le Livre** "Comptes Rendus Financiers de la Guilde des Marchands" sur l'Armoire et aller voir *Therence* -> Il dédouane la famille de *Maria* (*) et, à notre demande, nous accepte dans la Guilde des Marchands en nous donnant une **Clé** qui permet d'accéder aux archives (4 **Clés** pour autant de **portes** verrouillées, dans la cave, dans le **pupitre**) - 1 **Livre** augmentant la Capacité **Bouclier contre les Sorts** (Voie du Sorcier - Pouvoirs du Corps et de l'Esprit) dans une Armoire au Rez de chaussée Sud Est - *Therence* nous parle aussi de *Tingalf* -> Cas déjà réglé

(*) Après l'avoir avertie, *Maria* ira à la Guilde des Marchands et deviendra notre caution morale pour louer ou acheter une maison (celle de *Mathéo*) !

Une maison avec une **porte** verrouillée (ok niveau 28) à côté (sud) de celle de *Mathéo* -> **Trappe** -> Cave -> **coffre verrouillé**

Dragrin, le guérisseur local, est dans ce secteur -> **Trappe verrouillée**

Sud Ouest

Cirgon, un soldat de *Kratus*, est dans sa maison / *Robert*, un garde de *Sir Palaric*, dans la sienne / *Terry* est à son domicile

Centre

3 Femmes discutent devant la maison de *Corinna l'invocatrice* -> Elle peut nous enseigner des choses sur la magie de l'invocation à condition de réunir 3 objets -> **Ecorce de l'Arbre qui Parle** - **Livre spécial d'invocation** volé par *Pénombre* à *Sieur Dante* (elle serait prisonnière de la Guilde des Voleurs) - Une **bouteille de Vin Exquis** de chez *Pierrot* / Elle signale que la **Dague Sacrée** est détenue par la Guilde des Voleurs - 1 **Trappe** (je ne l'ai vu qu'a posteriori soit au niveau 30)

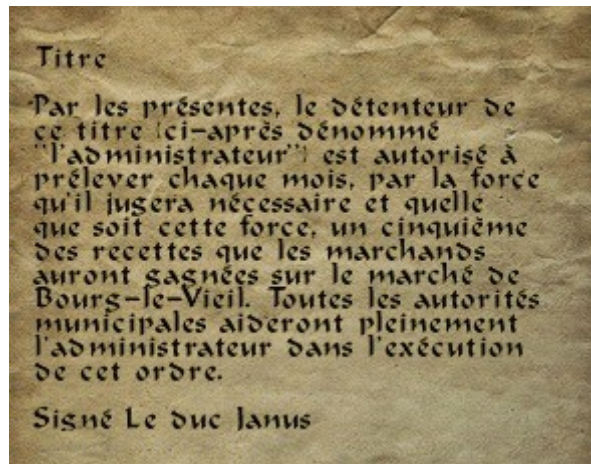
Owen et *Martin*, 2 gardes de *Sir Palaric*, sont respectivement à leurs domiciles (1 **coffre verrouillé** chez le premier)

Lucius, l'employé de *Leptinus*, est chez lui -> **Trappe** -> 2 **coffres verrouillés**

Sud Centre

Demeure de *Sir Palaric* -> le Banquier (il propose des prêts) / 3 **coffres verrouillés** dans la pièce Sud Est

Pour aller côté Ouest de cette demeure, **il faut emprunter** le **Portail de Pierre** à l'extérieur (face Ouest) -> 5 **Leviers** à manipuler pour accéder à la Pièce Ouest -> le **Titre de Propriété** est sur la table / 5 **coffres verrouillés**



C'est plutôt un Titre de droits de Taxes qu'un Titre de Propriété ...

Sieur Dante, en échange du **Titre de Propriété**, nous renvoie vers *Yarun* (Gilde des Marchands) qui s'avère être le Maître de la Gilde des Assassins. Ce dernier s'évanouie dans la nature profitant de l'attaque de trois de ses subordonnés

A ce stade, il nous faut donc retrouvé *Yarun* ... et, me concernant, soit intégrer la Gilde des Voleurs (ça ne me plaît pas du tout ...) soit trouver leur repère (pour la **Dague Sacrée** -> la magie d'Invocation ... ce n'est pas du tout mon RP)

Sud Est - l'Auberge Ducale et Alentours

Mpensak vend l'**Ecorce de l'Arbre qui Parle** (sous la forme d'une **Branche d'Arbre de la Forêt des Ténèbres**)

Pierrot a vendu la **Bouteille de Vin Exquis** à *Dagobert* (-> Au sol dans son ex-chambre)

Codran n'a pas trouvé de prostituée(s) -> A nous de lui en trouver (quête) -> Parler à *Afrasam* (dialogues : *Magdanela* ou *Yaniz*) et ensuite aller voir *Leptinus* qui montrera l'accès au Bordel (**Trappe** sous des **Ballots**)

Niveau 27 -> **Force + 3 Agilité + 1 Endurance + 1** / Capacité -> **Résistance Accrue** (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)

Mafio, afin d'intégrer la Gilde des Voleurs, nous demande de voler *Crispin* (*Sweeney*)

Je n'ai ni la **Capacité Pick Pocket** ni un **Objet** l'a donnant ... a voir ultérieurement -> ok niveau 30

Les égouts

"Ici", c'est pourri d'Hommes Lézards et d'Assassins ...

Centre Est -> **Escalier** donnant sur une pièce -> **porte** verrouillée -> Cave avec **Levier** & **escalier** (ok cf. niveau 31)

Niveau 28 -> **Force + 2 Agilité + 1 Endurance + 2** / **Immunité à la Magie** (Voie du Survivant - Chemin de l'Expert)

Ouest Centre -> **Téléporteur**

Sud Centre -> Accès égouts de **Bourg le Vieil** (cf. niveau 25)

Sud -> Salle, avec des **coffres**, inaccessible ?

Sud Est -> **porte** donnant sur une pièce -> **porte verrouillée** -> **Cave**

Nord Est -> 1 **Morceau de la carte au Trésor** sur un **Cadavre**



Janus & Pénombre ne seraient pas dans les égouts de **Verdistris** ... je ne les ai pas rencontrés

Sud Est - l'Auberge Ducale

J'ai donné les **Crochets Magiques** à *Finnigan* (ils ne sont pas si magique que ça puisqu'ils n'ont put ouvrir la **porte** verrouillé de la **Grotte Sombre** -> c'était "ça" mon arrière pensée : détenir des crochets "universels" ... qui ouvrent tout ... ce n'est pas le cas)

Un tiers, que je ne n'avais pas vu près du comptoir, donne une quête (vengeance contre *Cirgon*)

Niveau 29 -> **Force + 2 Agilité + 2 Endurance + 1** / Capacité -> **Résistance Accrue** (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)



Petit tour des différents marchands déjà rencontrés à la recherche d'objets qui m'aideraient pour les quêtes en suspend (Capacités Télékinésie [1 ok], Crochetage [1 ok] ou Pick Pocket [0]) ... et, on ne sait jamais, du meilleur matériel (Masses par ex.)

***** la Miche du Nain *****

Quête du pugilat (combat à main nue contre *Baudouin*) -> ok

***** l'Auberge du Sanglier Bleu *****

J'ai acheté tous les objets "magiques" vendu par *El'Gammon* (cf. niveau 9) ...

Il m'a enseigné la Capacité Marchandage (Voie du Survivant - Le chemin de l'Expert)

Bilan du petit tour un peu décevant -> je n'ai acheté "que" cette masse



Merde ... "Dégâts de Feu" (4) je l'ai déjà et au même rang <:o(

Durant ce "périple", j'ai obtenu une potion d'invisibilité dont je connais mal la provenance (c'est en rapport avec un cuisinier ?)

***** le Château de Courlevent *****

Attention : pendant un certain temps, on ne pourra pas aller où l'on veut -> se reposer -> prévoir des potions -> vendre ou stocker les objets inutiles ou de quêtes en suspend

Parler au *Capitaine de la garde* en détenant (au moins) une invitation pour pouvoir entrer dans le Château

ZixZax nous "emprunte" la (ou les) pierre(s) de téléportation / *Théus* nous amène à *Dame Elona* et au Prince *Janus* -> Elle nous impose le rôle de protecteur du jeune Prince / il est fait mention du prêtre *Theofolus*

Nord Est

2 coffres verrouillés et 1 porte -> "trésor"

Sud Est

la cuisine et ... *le cuisinier*

Sud Ouest

Escalier menant à la cave du Château de Courlevent-> Accès refusé par un garde

porte verrouillée -> Armurerie

Centre Est

Chambre du Prince *Janus* / Chambre de *Léla*

Extérieur - Ouest

Dans le sens Sud -> Nord : Dortoir - 10 coffres verrouillés - 1 Clé / Cantine / Réserve - 1 Trappe mène à la cave à vin

Extérieur - Est

Dans le sens Sud -> Nord : Maison d'*Anastasia* (Mère de *Janus*) - 1 Armoire verrouillée / Maison de *Barnabé* (nous informe que *Zandalor* serait descendu à la cave du Château de Courlevent sans en ressortir depuis ...) / Maison de *Theus* - 1 placard verrouillé

Extérieur - Nord

Bronthion, ambassadeur Elfe, venu demander au prince *Janus* de ne pas intervenir dans la (naissante) guerre opposant les Nains aux Elfes

Après 4 quêtes pour le prince *Janus* et/ou *Léla* et une non intervention pour défendre le despote de 13 ans contre des Orcs (cinématique), on se fait exclure du lieu (- 15 à la réputation) -> quêtes toujours d'actualité (en sus de celles restantes) : contacter *Zandalor* + la (ou les) Pierre(s) de Téléportation (en possession de *ZixZax* ?)

Dame Elona, qui nous dit avoir du sang de démon dans les veines, nous capture magiquement à l'extérieur du **Château de Courlevent** ...

***** Donjon d'*Elona* *****

Niveau 0 -> Prison

R.A.S. -> Prendre l'Escalier

Niveau 1

Ecouter *Arthus* (le chat blanc) -> récupérer la Clé juste à l'Est -> reprendre son matériel dans le coffre

2 Sanctuaires (un santé l'autre magie) à l'ouest proche si besoin était ...

Centre -> 1 Levier ouvre 1 porte verrouillée / 1 "Rock Wall" permet d'accéder à 1 pièce avec 2 coffres (1 clé au sol) -> 1 levier ouvre 1 porte verrouillée / 1 levier ouvre 1 porte verrouillée -> 1 levier ouvre 1 porte verrouillée en face

Nord Est -> 1 Levier ouvre 1 porte verrouillée / 2 Leviers ouvrent 2 portes verrouillées (pièce avec les pierres précieuses) / 1 Levier ouvre 1 porte verrouillée -> Vieux Parchemin -> Niveau - 1

Centre Nord -> 1 Sanctuaire de santé / Pièce avec des pierres précieuses -> éteindre la chandelle proche -> ramasser l'épée sacrée (descriptif 'étrange ... les deux en feront une')

Centre Ouest -> 1 Sanctuaire de magie

Sud Ouest -> 1 Levier ouvre 1 porte verrouillée (pièce petites araignées) / 1 porte verrouillée -> Clé de Bronze à terre / 1 portail de pierre 'active après avoir actionné les 3 pyramides antiques -> Téléporte au portail de pierre Nord Ouest (mur de pierre à traverser)

Ouest -> 1 Sanctuaire de santé / 1 Escalier

Centre Sud -> 1 **Levier** ouvre une **porte** verrouillée (tireur d'acier) -> Déplacer les **tonneaux** -> Avancer ->
Maison de la Folie

Pour ressortir de la **maison de la folie** il faut manipuler certains éléments ... **je ne saurais dire**
lesquels sont nécessaires et s'il y a un ordre précis -> j'ai donc touché, entre autres, au
squelette, au bac de citrouilles, à la vaisselle sale, aux crânes servant de chandelles ... il y a
une clé pour la porte verrouillée



Le 1er niveau du **donjon d'Elona**

Niveau - 1 #1

On y accède par l'**escalier** qui se découvre un fois que l'on a accepté, deux fois, ce qui est indiqué sur le
parchemin du **niveau 1**

Nord Est -> 1 **Levier** ouvre une **porte** verrouillée - 1 coffre verrouillé

Centre Est -> 1 **Levier** ouvre une **porte** verrouillée

je vais essayé de trouver la sortie du donjon d'Elona ... je reviendrai ultérieurement quand
j'aurai récupéré les Pierres de Téléportation -> **explorer ce niveau est une quête** -> Cf. niveau
32

Niveau 1

Nord Ouest -> **Escalier** -> Sortie du **donjon d'Elona** ! -> on arrive au ...

***** Cimetière de Courlevent *****

Écouter *Arthus* (le chat blanc) -> explique comment accéder à la **cave du Château de Courlevent** pour
retrouver *Zandalor* -> par les **égouts** grâce à la **Guilde des Voleurs** (sic)

Niveau 30 -> **Force + 4 Agilité + 1** / Capacités -> **Dégâts de Feu** (Voie du Guerrier - Chemin du Maître
d'Arme) & **Dégâts de Foudre** (Voie du Guerrier - Chemin du Maître d'Arme)

En quittant le **Cimetière**, *Apollo* nous demande de rechercher *Crustax* au Nord Est

Crypte

1 **Levier** déverrouille les **portes** de la ...

Chapelle

le *fantôme* de *Pendrak Ferol* (le père du prince *Janus*) souhaite lui aussi (\$) savoir qui l'a assassiné

(**\$**) nous avons toujours la quête identique du commandant *Ralph* active

Nord Est

Il y a 7 **pierres tombales** qui ont des épitaphes ... après les avoir consulté, cliquer un peu au hasard sur ces dernières et ...



Crustax apparaîtra ... *Apollo* nous racontera son histoire !

******* Verdistris *******

j'avais trouvé, entre autres, 2 **objets** donnant chacun + 1 à **Pick Pocket** dans le **Donjon d'Elona** et j'en ai acheté un autre à *Mpensak* -> Soin du 3ème "pestiféré" du quartier pauvre de **Bourg le Vieil** (cf. niveau 24) et Vol à la tir à l'Auberge ducale de **Verdistris** sur *Crispin* (*Sweeney* / cf. niveau26) pour le compte de *Mafio*

Mafio, toujours afin d'intégrer la guilde des voleurs ("nécessaire" pour 2 quêtes selon le journal), demande de crocheter une serrure dans le bar au sous sol (lieu où se trouve *Finnigan*)

j'ai en stock une armure qui donne + 1 **Crochetage** -> cela s'avère suffisant -> ouf (mon RP est sauf) !

Mafio, nous dit de passer par la **trappe** de chez *Lain* pour accéder aux égouts qui nous mèneront aux caves du **Château de Courlevent**

Là, la majeure partie du boulot est déjà fait -> cf. niveau 25

***** Cave du Château de Courlevent *****

Attention : pendant un certain temps, on ne pourra pas aller où l'on veut -> se reposer -> prévoir des potions -> vendre ou stocker les **objets** inutiles ou de quêtes en suspend

Aller à la salle anti magie, celle qui était piégée (cf. niveau 25) -> Avancer -> une cinématique nous révèle que *Zandalor* est bien ici accompagné de *Joris*, le 3ème désigné. Ce dernier décède en voulant les sauver contre des Orcs. On a put entendre/voir *Moriendor* et *Ryu Gor*, des complices de *Dame Elona*

Présence de pièges (dégâts de feu, foudre et poison) / **pierres précieuses** et des **potions** à récupérer

Nord Est

Une grande **porte** demande un mot de passe pour accéder à la **Salle du trésor du Château de Courlevent**

Ouest

Zandalor nous parle de l'**épée des mensonges** et donne le mot de passe pour la retrouver



Une porte sympathique !

l'**épée des mensonges** a disparue, elle est en possession (ou plutôt, a pris possession) du prince *Janus*

Encore une mauvaise nouvelle, nous arrivons trop tard, pour sauver le second désigné, *Wouter*



Wouter, abbatu par un chevauteur de Dragon ...

Zandalor nous désigne alors comme l' élu divin et demande a ce qu'on le suive ...

Un peu de gestion d'équipement et quelques petite choses a faire ... je reviendrai ensuite vers *Zandalor !*

***** la Guilde des Voleurs - Verdistris *****

Il faut aller au bar en sous sol de l'auberge Ducale et entrer par la **porte** de droite, celle qui était fermée à clé (avant que l'on ne soit membre de la guilde des voleurs ...)

Bon là, il y a plein de **portes** verrouillées, certaines font l'objet d'une quête proposée par *Rodgar* (**refusée -> RP**)

J'ai employé "la méthode douce" pour libérer *Pénombre* ... on peut y aller violemment et piller le site (j'ai juste fait un essai -> la première conséquence est de perdre beaucoup de réputation ... pour la suite de l'aventure je ne connais pas les effets d'un tel acte sur le scénario)

Dans "les appartements" de *Mafio* (nord), il y a un **Livre** qui contient **1 objet**, il s'agit de la **Dague sacrée** (descriptif 'étrange ... les deux en feront une' - *Corinna* avait donc raison !)

Il faut aller vers l'Est pour arriver aux cellules gardées par *Léondric* - parler un peu avec lui puis repartir - il ira faire pipi - prendre la **Clé** sur la table - ouvrir la **porte** de la cellule - parler à *Pénombre* (elle s'enfuit) - aller chez *Corinna* et accepter la proposition de *Pénombre* -> échange du **Livre spécial d'invocation** contre

son **Poignard** confisqué par le commandant *Kratus*

A la caserne, prendre la **Clé** dans le bureau de *Kratus* -> Ouvrir la **porte** de l'armurerie -> le **Poignard** est dans l'un des **3 coffres**

faire l'échange avec *Pénombre*

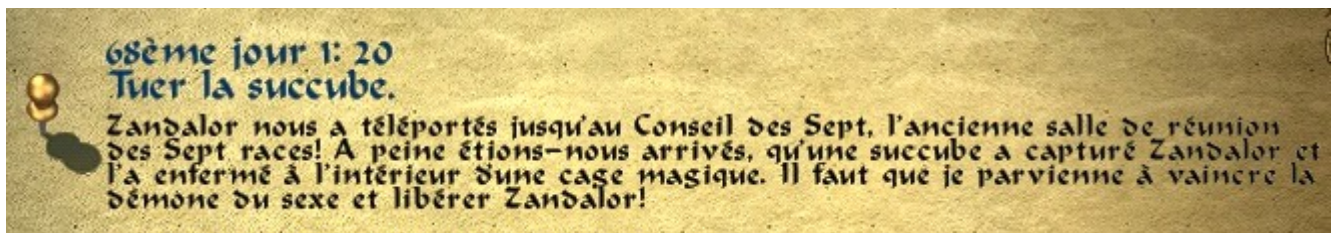
Elle s'en va au parc ... j'aurai bien aimé qu'elle me dise où est planqué son chef -> *Yarun*

Parle à *Corrina* -> lui donner les **3 objets** -> aller chercher la **Fleur de Nuit** dans son jardin -> descendre dans sa cave et faire ce qu'elle dit ...

Attention : pendant un court délai, on ne pourra pas aller où l'on veut -> se reposer

Je retrouve comme promis *Zandalor* près de la **Miche du Nain** ... et ...





ça (re)commence fort !

******* le conseil des sept *******

Zandalor peut uniquement nous soigner, près de lui -> 2 sanctuaires (un santé l'autre magie)

Salle centrale et Ailes

Nord Ouest -> 1 sanctuaire de santé

Nord -> 2 sanctuaires (un santé l'autre magie)

Centre -> 1 Téléporteur -> ok après déroulement du scénario

Nord Est -> 1 sanctuaire de santé

Niveau 31 -> Force + 2 Agilité + 1 Endurance + 2

Salle Nord

2 sanctuaires (un santé l'autre magie)

Là est la Succube -> une fois celle ci morte, *Zandalor* nous donne une nouvelle mission -> Réunir les membres du conseil des sept (il en est ... les six autres ne le sachant pas forcément cf. dialogues)



Placer chaque **boule** sur la **statue** correspondante (race) -> une vision du membre du conseil apparaît, *Zandalor* nous aide à les localiser (**les statues** deviennent divinatoires) ...

Lutin (dieu : *Xantelea*) -> ? -> auberge ducale (**Verdistris**)

Lézard (dieu : *Zurl Stissa*) -> *Guénolé* -> **auberge du sanglier bleu** (quartier pauvre de **Bourg le Viel**)

Sorcier (dieu : *Amadia*) -> *Zandalor* -> ok

Humain (dieu : *Rhalic*) -> *Mardaneus* -> **Aleroth**

Elfe (dieu : *Tir Cendelius*) -> *Bronthion* -> **Forêt des Ténèbres**

Nain (dieu : *Duna*) -> ? -> Village des Nains (cf. niveau 32)

Orc (dieu : *Vrogir*) -> ? -> Fosse des Orcs

ce dernier serait prisonnier de ses congénères au **campement des Orcs** tout au Sud Est de **Bourg le Vieil** ...

Ouest -> on retrouve *ZixZax*, le lutin historien qui nous rend nos **pierres de téléportation** <[;o)

***** **Verdistris** *****

J'achète une maison pour 30 000 Po (rapporte autant de PE) -> rappel : c'est celle de *Mathéo* -> 1 **clé** offerte à l'achat ouvre la **porte d'entrée** verrouillée / 1 **clé** ouvre un **coffre** verrouillé

Concernant *Yarun*, j'ai fini par chercher sa localisation sur internet -> **Guilde des Marchands** (cf. niveau 26)



Il faut passer par ce placard (finalement c'est évident puisqu'il avait "disparu " sans effet de sort type téléportation)

Guilde des Assassins

Nord Ouest -> 1 clé ouvre un placard en bois / 1 placard en bois verrouillé

Couloir central Ouest -> 1 porte verrouillée

Sud -> 1 clé ouvre un coffre verrouillé

Nord -> *Yarun* nous indique que c'est *Cybu*, un de ses subalterne, qui a tué le roi *Pendrak Ferol* -> il donne le point de rendez vous (la maison incendiée à **Verdistris**) -> on a le choix d'y aller seul ou de prévenir le commandant *Ralph*

Nord Ouest -> 2 leviers ouvre 2 portes verrouillées

Nord Est -> escalier -> levier ouvre porte verrouillée -> égouts de **Verdistris**

Je suis allé directement voir le "grand maître" *Cybu*, l'ai tué lui et ses sbires et pris le manuscrit (ordre de mission #17-D-3.1 - le commanditaire n'est pas mentionné ...) sur son corps -> Rapport au commandant *Ralph* (ouest **Miche du Nain**) qui râle parce qu'il aurait voulu que ce soit lui qui s'en occupe (sic) -> Rapport au fantôme de *Pendrak Ferol* (chapelle du cimetière)

***** Aleroth *****

le village est envahi par des orcs (quête)



yeah ... "même pas peur" !

Démona, de l'alliance des ténèbres, nous a tendu un piège ... il faut la vaincre elle et les orcs

tout cela impliquerai que les orcs sont des alliés de l'alliance des ténèbres ...

même vaincue, *Démona* parvient à "s'échapper" magiquement ...

Une clé chez *Lanilor* ouvre la porte d'entrée de *Mardaneus* (on ne peut plus remonter chez lui depuis sa cave accessible par le puits)

Mardaneus, humain, rejoint volontiers le conseil des sept

Reste 5/7 membres du conseil des sept a trouver et a convaincre ...

***** la Grotte Sombre *****

J'ai conservé deux objets donnant **Télékinésie + 1** qui me permettent d'actionner le **levier** présent dans la pièce nord (cf. niveau 24)

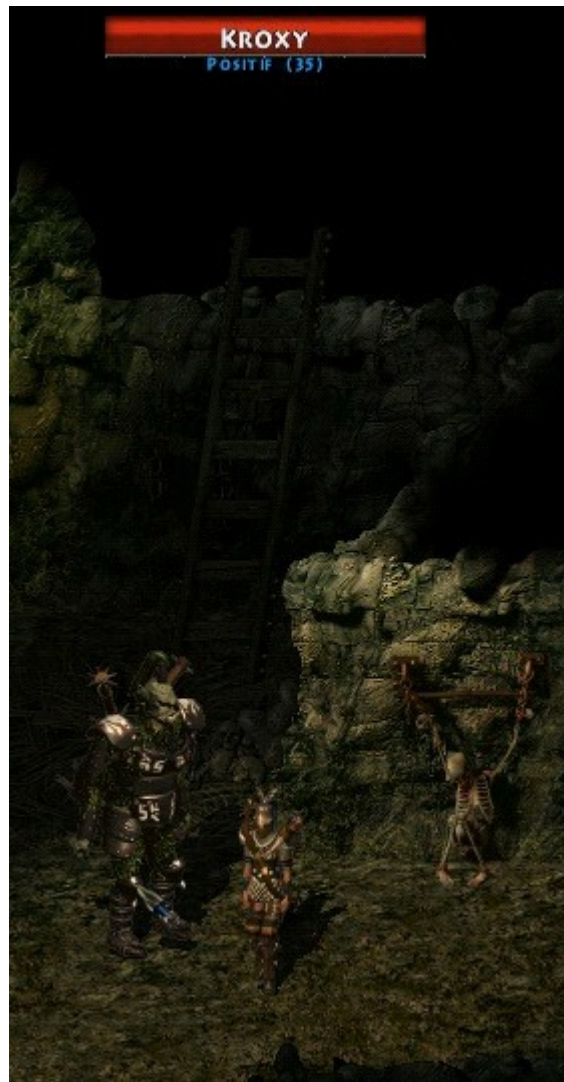
Ouvrir le cercueil -> Vaincre le vampire -> prendre la clé (dans le cercueil) -> ouvrir le coffre verrouillé



Waouh ... un superbe **gourdin de combat** qui remplace illico presto mon **bâton frappeur** (Gel rang 2)

Cela me conforte dans l'idée de ne pas apprendre un autre type d'arme manipulable à une main comme épée ou hache ... je continue comme cela (Masse au rang 2)

***** Campement des Orcs *****



Je trouve *Kroxy*, l'orc, dans une des quatres fosses ...

il accepte de rejoindre le conseil des sept

Reste 4/7 membres du **conseil des sept** a trouver et a convaincre ...

***** l'Auberge du Sanglier Bleu *****

Guénolé, le lézard, n'est plus là, les autres guérisseurs ne savent pas ou il est parti (il n'est pas chez lui non plus à *Aleroth*) !

***** Verdistris - l'Auberge ducale *****

Zaknadrix est dans une des chambres de l'auberge -> le "bon" lutin, *Antx* (ce nom nous dit quelque chose -> cf. niveau 14), est au ...

***** Monde Magique d'Arakand *****

Prévoir une bonne résistance au poison (92 pour ma part avec les objets que je trimballe à cet effet)

Accepter de toucher la boule de *Zaknadrix*

Sud

1 clé d'or, sous la pavois, ouvre le pichet d'or verrouillé

Lysandre, la reine des abeilles est en conflit avec *Cuthanadelle* celle des guêpes (mutantes); Cette dernière a promis à *Ragon*, un archimage qui s'est auto transformé en guêpe, de lui redonner sa forme initiale en cas de victoire

j'ai choisi de défendre les abeilles ...

1 clé d'or, sous une plante, ouvre le pichet d'or verrouillé / 3 clés d'or, près de la fontaine, ouvre trois pichets d'or verrouillés

Nord

3 clés d'or ouvre deux pichets d'or verrouillés / reste un pichet d'or verrouillé

Lysandre, pour avoir tué les guêpes (sans abattre d'abeille) nous récompense en nous apprenant la capacité *Aura de Commandement* (Voie du Survivant - Chemin de l'Expert) et nous donne la clé de la maison pour voir *Antx*

Maison

Antx et bien là (il nous donne une courte explication pour ce qui s'est passé au camp militaire) et accepte de rejoindre le conseil des sept et nous donne l'objet pour quitter *Arakand*

Reste 3/7 membres du conseil des sept à trouver et à convaincre ... j'ai gagné 1 point de capacité je ne sais comment entre le niveau 30 et le 31 ?

Niveau 32 -> Force + 3 Agilité + 1 Endurance + 1 / Capacité -> Adresse au Bouclier (Voie du Guerrier - Chemin du Combattant)

***** le conseil des sept / Verdistris *****

Rapporter à *Zandalor* l'état de la situation et le questionner à propos du cas *Guénolé*

Après consultation de la statue divinatoire des Lézards, il s'avèrerait que *Guénolé* a été transformé en serpent par un magicien et serait retenu dans une maison de *Verdistris*.

Zandalor nous renvoie vers *Therence* (Maître de la Guilde des Marchands) pour nous éclairer un peu plus -> c'est *Cornelius* qui est le nouveau locataire de la maison que j'avais nommé l'entrepôt cf. niveau 26 -> le magicien nous gèle sur place -> Coup de chance, *Zandalor* vient nous sauver -> Reste à annihiler le sort de *Polymorphisme* qui affecte *Guénolé* -> 1 clé ouvre une porte verrouillée -> Ramasser la *Baguette de Polymorphisme* -> redonner son aspect initial à *Guénolé* qui acceptera de rejoindre le conseil des sept sans sourciller

Reste 2/7 membres du conseil des sept à trouver et à convaincre ...

***** le conseil des sept *****

je requestionne *Zandalor* pour le Nain puis sa statue divinatoire -> il serait au village des Nains

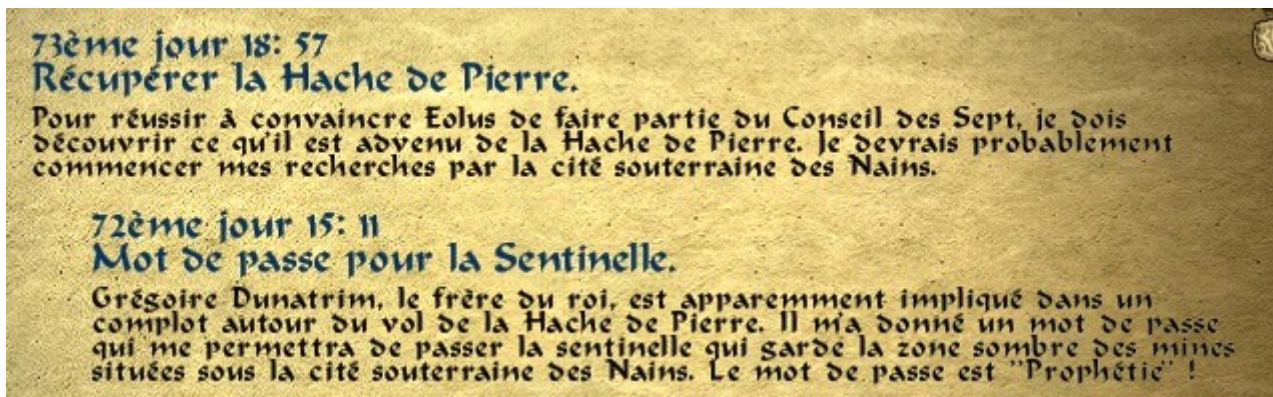
Cela doit être possible dès que les statues deviennent divinatoires (cf. niveau 31) ... c'est moi qui n'avait pas bien interpréter le dialogue de *Zandalor* à ce moment là -> "Il me faut un peu plus de divination"

***** Village des Nains *****

cf. niveau 26 pour le descriptif

Centre -> *Eolus Tonnerre*, l'ambassadeur Nain, en dit un peu plus sur le vol de la Hache de Pierre par des Elfes, acte qui déclencha l'entrée en guerre des Nains contre les Elfes.

Il faut discuter du vol avec le maire *Grégoire Dunatrim* (Nord Est) / lui acheter de l'*Hydromel* chez *Rimmer* à l'ouest dans le village (l'objet sera nommé bière des Nains dans l'inventaire) pour le faire parler / il révèle l'emplacement d'une grotte secrète dans les Mines des Nains tenue par "ses nouveaux amis" et donnera même le mot de passe / Rendre visite à *Arandalis*, l'elfe capturé (maison juste en dessous de la mairie -> *Trappe* -> Prison), ses dires mettent en cause un humain et un nain qui serait *Grégoire* lui même, les deux auraient participés à la mise en scène (ils seraient donc complices ou même acteurs de l'acte délictueux) / retourner discuter avec *Eolus Tonnerre* (lui demander d'intégrer le conseil des sept)



Une nouvelle quête s'affiche alors dans le journal !

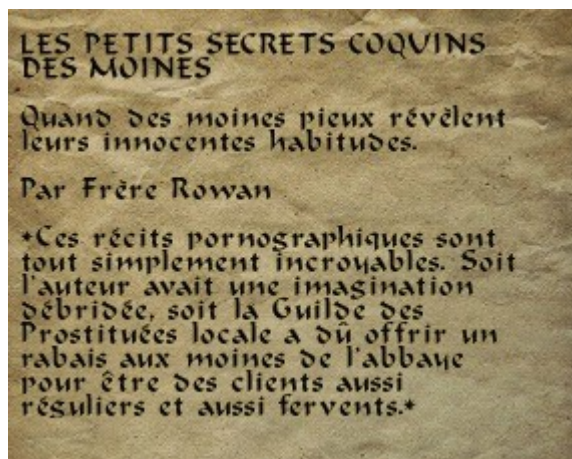
Avant d'aller à la Forêt de Ténèbres, j'ai deux "petites" actions à faire ...

***** l'Eglise *****

je décide de pénétrer à l'intérieur -> des fantômes attaquent un moine (*Danos*) et un prêtre (*Theofolus*) dont on a déjà entendu parler (et peut être même vu ?)

Descendre à la bibliothèque par le confessionnal et discuter avec *Theofolus* -> *Vinny*, un garçonnet, est le dernier arrivant -> Remonter -> Constat -> En parler à *Theofolus* -> le suivre et conclure cette "sordide

affaire"



Quelques écrits sympathiques dans cette bibliothèque <[;o)

Theofolus vend des **potions**, notamment la **potion de la mort feinte** (2 500 po) que l'on apportera (ou pas) à *Gésalic* (caserne) - il nous donnera **la clé de l'armurerie** (de la caserne) en récompense - *Vinny* sera au **quartier pauvre de Bourg le Vieil**

******* Donjon d'Elona *******

niveau - 1 #2 (#1 cf. niveau 29)

Centre Est -> 1 **levier** ouvre une **porte** verrouillée

Centre Est Sud -> **Sanctuaire** de Santé

Centre Est Nord -> 1 **levier** ouvre une **porte** verrouillée

Sud -> 1 **levier** ouvre une **porte** verrouillée

Centre -> **Sanctuaire** de Magie / 1 **levier** ouvre une **porte** verrouillée

Centre Nord -> 3 **leviers** ouvre une **porte** verrouillée

Centre Sud Ouest -> 1 **levier** ouvre une **porte** verrouillée

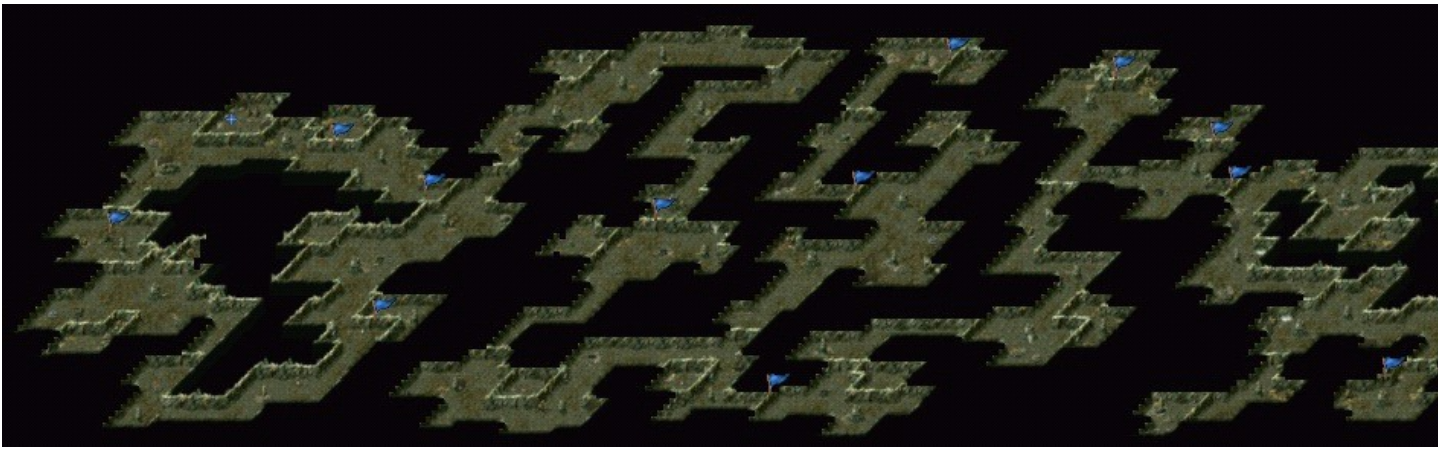
Centre Ouest -> 1 **levier** ouvre une **porte** verrouillée / 1 **levier** ouvre une **porte** verrouillée

Centre Ouest Nord -> 1 **levier** ouvre une **porte** verrouillée / 1 **clé** sur un **tonneau** ouvre une **porte** verrouillée

Sud Ouest -> 1 **levier** ouvre une **porte** verrouillée / **Sanctuaire** de Magie

Niveau 33 -> **Force + 2 Agilité + 2 Endurance + 1**

Ouest Nord -> **Escalier** / **Sanctuaire** de Santé / 1 **levier** ouvre une **porte** verrouillée



Le niveau - 1 du **donjon d'Elona**

niveau - 2

Ouest Sud -> 1 **levier** ouvre une **porte** verrouillée / 1 **levier** ouvre une **porte** verrouillée

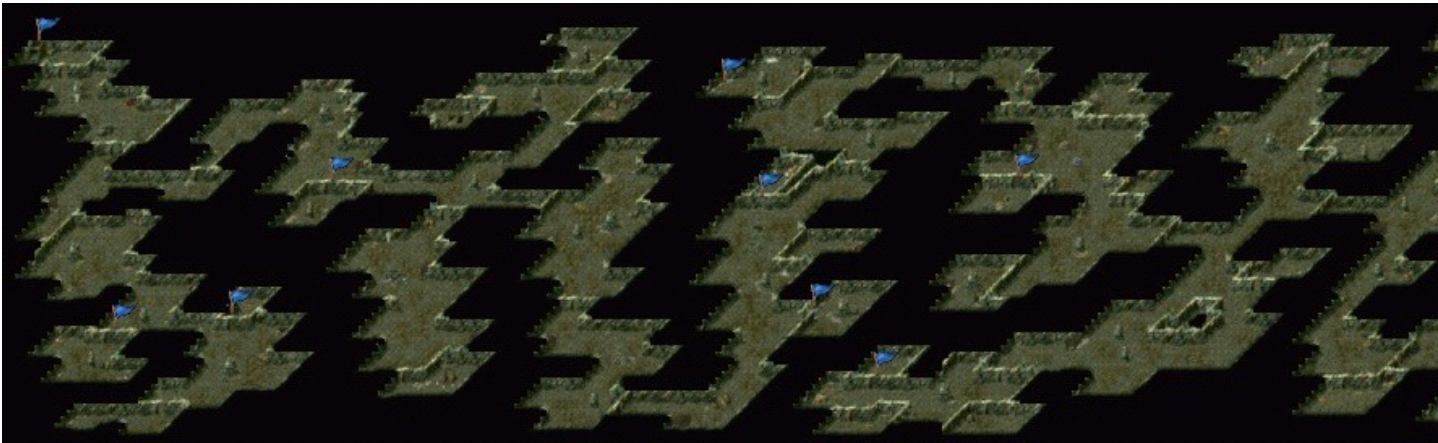
Ouest Centre -> 1 **levier** ouvre une **porte** verrouillée

Centre -> **Mur de Pierre** -> 2 **Leviers** -> 2 **portes** verrouillées

Centre Nord -> 2 **coffres** verrouillés

Centre Nord -> **Sanctuaire** de Santé & **Sanctuaire** de Magie / 1 **levier** ouvre une **porte** verrouillée

Centre Sud -> 1 **levier** ouvre une **porte** verrouillée



Le niveau - 2 du **donjon d'Elona**

Sud Est -> 4 **coffres** verrouillés / **Entrée d'une ... Grotte**



"Se débarrasser" du Cyrion pour cloturer la quête !

1 coffre verrouillé / 1 Échelle -> Trappe -> 1er niveau du Donjon d'Elona

C'est fait ... Allons à la **Forêt de Ténèbres** ... Objectif premier -> Trouver l'**amulette sacrée** (cf. niveau 26 -> *Mpenzak*)

Niveau 34 -> **Force + 2 Agilité + 2 Endurance + 1** / Capacité -> **Immunité à la Magie** (Voie du Survivant - Chemin de l'Expert)

1 coffre verrouillé à l'Ouest de l'entrée de la carte

***** Grotte des Vestiges Elfes *****

1er site trouvé en explorant le Nord de la carte ... au Sud Est en arrivant / Des objets comme des **pierres précieuses** sont à saisir en utilisant la capacité **Télékinésie**

l'**Amulette sacrée** (descriptif : 'étrange ... les deux en feront une') est juste à droite de l'**Escalier** <-> **Plateforme** en extérieur à l'Est de la **Grotte des Vestiges Elfes**

***** la Crypte au Nord de l'église de Bourg le Viel *****

Quête des **Armes Sacrées** cf. niveau 18 -> ne pas toucher aux tombeaux ancestraux avant d'obtenir l'objet que l'on désire (**voir même l'armure mentionnée**)

il faut bien sûr être en possession de la **dague**, l'**épée** et l'**amulette sacrées** (descriptif : 'étrange ... les deux en feront une'); Se placer sur le pentagone de droite et faire son choix

Le **résultat** est comme souvent aléatoire -> si vous ne souhaitez pas tricher -> croiser les doigts -> aller en pèlerinage à Lourdes et allumer y un cierge en faisant le vœu que le résultat soit à la hauteur de vos espérances



l'objet apparaîtra dans le pentagone de gauche

J'avoue que j'ai triché et recommencé plusieurs fois pour avoir une **amulette de noble** qui me convienne (pas de **capacité** déjà développée ou qui utilise de la mana) sans qu'elle soit trop extraordinaire non plus (il n'y a qu'à faire des essais et comparer les descriptifs et les prix à la revente, les résultats sont très disparates). Je confirme mon choix de finir l'aventure, pour le combat au corps à corps, avec des **armes de type Masse**

Capacité -> **Adresse à la Masse** (Voie du Guerrier - Chemin du Combattant)



"Mon" arme sacrée ... et les statistiques avec les équipements de base

***** les Vestiges Elfes *****

Ils sont légèrement au Sud Est de la Grotte des Vestiges Elfes / Téléporteur

Est -> Quête -> 1 épée plantée dans la pierre -> j'ai remis l'épée à 2 mains (identification objet rang 5) à sa place (rocher) pour être tranquille ...

***** Nord - Bord de Route *****

Raymond et Brian propose une récompense pour récupérer un vase dans une chambre funéraire située au nord de la forêt des ténèbres / le vase en question est dans la grotte près des cadavres des mercenaires recrutés par les deux marchands



Voilà une "belle" antiquité !

1 **coffre verrouillé** au sud des deux marchands (de l'autre côté de la butte)

Niveau 35 -> **Force + 3 Endurance + 2**

***** **Nord Ouest** *****

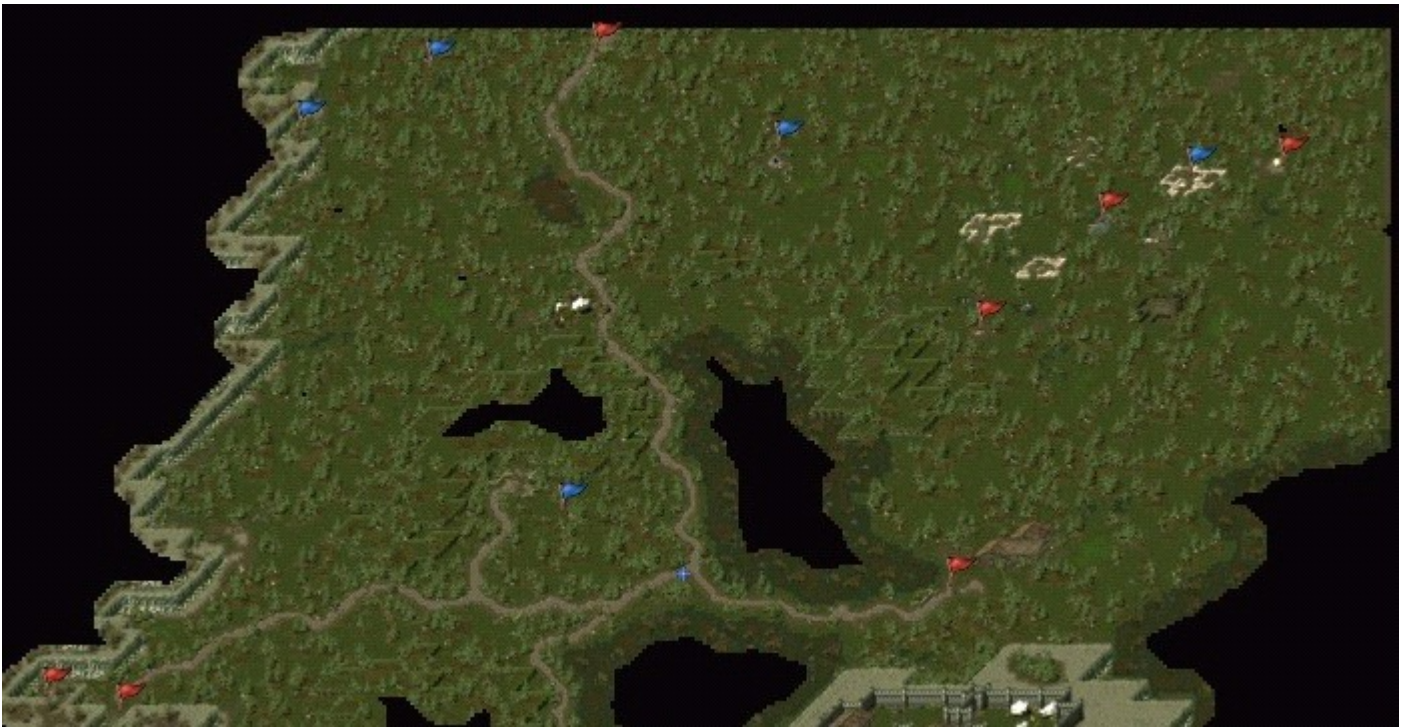
1 **coffre verrouillé** / 1 **petite entrée de grotte** : des (toiles d')araignées, un mur bloque le passage vers l'Est ...
c'est bizarre ...

D'après les 3 morceaux de la carte au trésor que je détiens, je pensais que, potentiellement, il serait dans **la forêt des ténèbres** près d'une barrière rocheuse -> de plus, il y a une toile d'araignée dessinée sur l'un des 3 -> A revoir quand j'aurai le 4ème morceau de la carte au trésor <[;o)

***** **Maison - Sud des Vestiges Elfes** *****

Saphiro demande qu'on le venge, lui et ses amis, des Trolls des Montagnes qui ont tués leurs compagnes ...

Sur les lieux de l'attaque ... j'ai récupéré un **Livre** augmentant la Capacité **Nuage Toxique** (Voie du Sorcier - Pouvoirs des éléments)



La partie Nord de **la Forêt des Ténèbres** !

******* Rial'or - la Guilde des Guerriers *******

Elle est au centre de la carte sur un promontoire rocheux

Extérieur

Ouest -> l'*Instructeur* / Est -> *Rangun* vend des **armes**

Intérieur

Rez de Chaussée -> **2 coffres** verrouillés - **1 clé** / **Escalier**

Alrik, si on souhaite devenir membre de la Guilde des Guerriers, demande a ce que l'on retrouve un artefact (**l'oeil du cyclope**) dans les caves du château fortifié

Niveau - 1

1 porte verrouillée s'ouvre avec la **clé** donnée par *Alrik* / **Escalier**

Niveau - 2

Escalier

1 Levier au Nord ouvre **1 porte** verrouillée à l'Ouest -> **1 "Trou"** donne accès à une salle -> **Manuscrit du Kaa Gent ? -> Échelle**

1 Levier à l'Ouest ouvre **1 porte** verrouillée au Sud

1 Levier au Sud ouvre **1 porte** verrouillée à l'Est -> **l'oeil du cyclope** est sur son présentoir

Alrik, toujours si on souhaite devenir membre de la Guilde des Guerriers, demande a ce que l'on retrouve

un second artefact (le **Coeur du Dragon**) détenu par une sorte de secte -> leur QG est dans vieux château au Sud Ouest

***** **Karanamix, la Cité Sousterraine Naine** *****

Chemin d'accès

1 coffre verrouillé à l'entrée de la passe

Niveau 36 -> **Force + 2 Agilité + 2 Endurance + 1** / Capacité -> **Adresse à la Masse** (Voie du Guerrier - Chemin du Combattant)

Karanamix

Thorun et *Helmwolf* ont quelques **objets** à vendre (ainsi que bien d'autres *Pnjs* présents ...)

Il y a plusieurs **Portails de Pierre** qui permettent de se téléporter, d'îlot en îlot, à travers cette immense salle

Sud Ouest -> **Entrée de la Mine** (voir plu bas) / Maison de *Rothgal* : 1 coffre verrouillé / Maison de *Bonadella* : 1 coffre verrouillé / Maison de *Strobur* : il souhaite que l'on passe le bonjour de sa part à *Rimmer* son frangin au **Village des Nains** (quête)

Centre Ouest -> la Forge -> *Baldrox le Fort* et *Grisha* vendent des **armes** et des **équipements d'armure** / Maison de *Urri* : 1 coffre verrouillé - 1 Clé

Nord Ouest -> *Penthalos* vend des **potions** / **Téléporteur**

Centre Nord -> Maison d'*Elmer Vignus* - 1 porte verrouillé -> donne la **broche** pour *Randell* (**Verdistris**); Il vend des **petits objets magiques** comme des **Anneaux** ou des **Amulettes** / *Karbondel* a "un pèt au casque", il nous parle de **Dol Pyrden** (un endroit au plus profond de **la Mine**)

Centre Sud -> 2 Maisons à l'Est de *Brahmus* : r.a.s.

Est -> r.a.s.



et au milieu coule une rivière ... d'or !

Nord

C'est la salle du Trône avec la présence du Roi *Kelp Dunatrim* / 6 coffres verrouillés

I

***** Karanamix, la Mine *****

Entrée de la Mine



1 porte verrouillée -> J'ai essayé sans valider avec Crochetage au Rang 5 -> "Scroll" = 1
 Morceau de la carte au Trésor -> Télékinésie Rang 2 ne marche pas (arg) -> J'ai fait une
 capture d'écran -> ça n'apporte rien de plus comme information par rapport à la **petite entrée
 de grotte** (cf. niveau 35)

1er Secteur

Des nains maléfiques nous attaquent / un passage au Centre Nord

2nd Secteur



Une "Sentinelle" nous demande le mot de passe (que nous connaissons ... cf. niveau 32)

Une cloture en bois a déplacer pour progresser ... vers l'Est se trouve *Moriendor* (Pnj déjà croisé cf. niveau 30)

J'ai mis au point un stratagème visant à convaincre le fils du roi, qui se trouve à Glanboruse, de me prêter la Hache de Pierre pour quelque temps... Juste assez de temps pour déclencher une guerre sanglante.

C'est donc toi qui est responsable du vol ?

J'ai promis à Grégoire qu'il deviendrait le nouveau roi des nains. Il travaillait pour l'Alliance des Ténèbres uniquement pour servir ses propres intérêts, pas les nôtres... Mais au bout du compte, ça revenait au même.

Mais pourquoi as-tu volé la Hache de Pierre ? Je ne comprends pas.

Tu comprends, nos actions visent à instaurer le chaos. Plus les dissensions seront importantes, plus le démon dans l'Épée des Mensonges sera puissant. Une fois que les nains auront été amenés à tirer les mauvaises conclusions, le vol de la Hache de Pierre entraînera une révolte des nains contre les elfes. La guerre qui s'ensuivra aura des répercussions considérables sur l'ordre établi, et sera la porte ouverte à la prédominance du chaos.

Pourquoi avez-vous choisi les mines comme base de vos opérations ?

Quelle jeune fille stupide ! Chérie, les mines nous offrent un accès quasi illimité au fer. Nous avons besoin de fer pour armer les Ores rebelles qui seront appelés à défilier sous les drapeaux de l'Alliance des Ténèbres.

Quelques explications de la part de *Moriendor*

Ce dernier, bien que vaincu, parvient à s'échapper vers le nord ... on le retrouve près de **la Hache de Pierre** et ... il s'échappe de nouveau magiquement -> 1 **Clé** ouvre 1 **coffre** verrouillé

Nord Est -> 1 **Levier** ouvre 1 **porte** verrouillée / 1 **coffre** verrouillé et ...

Mon cher Grégoire, Notre plan se déroule bien en ce qui concerne l'incrimination des elfes pour le vol de la Hache de Pierre. Ce n'est donc pas le moment de faiblir dans ta détermination. La couronne des nains est à ta portée, mais si notre complot est dévoilé, tu seras certainement exécuté comme traître. A présent, on a tout à perdre mais aussi tout à gagner. La fortune sourit aux audacieux! Signé Moriendor

1 **Manuscrit** a récupérer

Rendre compte au Roi *Kelp Dunatrim* qui donnera 1 **parchemin de téléportation des Nains** et la quête de **l'armure du dragon**

Kelp Dunatrim nous informe qu'il détient le **casque du dragon**, que le **plastron du dragon** est en possession d'un marchand de **Verditris** et qu'il faudra amener le **coeur du dragon** (avec le **plastron du dragon**) à *Grisha* le joaillier

Est ce le même coeur de dragon que celui mentionné par *Alrik* ?

En sus du **coeur du dragon**, il restera aussi à trouver pas mal d'objets de cet ensemble comme les **gants**, la

ceinture, les bottes etc.

***** Village des Nains *****

On retrouve *Eolus Tonnerre* dans la maison juste au sud de *la Hache de Pierre* (qui a été remise à sa place), il accepte volontiers de rejoindre le **conseil des sept** / *Darandalis* est libéré et *Grégoire Dunatrim* est ... en prison

Reste 1/7 membres du **conseil des sept** a trouver (l'Elfe), et a convaincre ...

***** Verdistris *****

C'est *Sieur Palaric* qui possède le *plastron du dragon*, en échange, il demande de récupérer l'argent que lui doit *Lucius*



"Mon" *plastron du dragon* (je suppose que les bonus sont là encore aléatoire ... je n'ai pas vérifié)

***** Grand Sud de la Guilde des Guerriers *****

Téléporteur

Sur la route, on rencontre un *humanoïde* transformé en *Sanglier* par le mage *Boratus* (il consomme ou revend la viande de ses victimes) -> Quête

l'Arbre qui Parle

Est -> *Moonlight* et 4 autres *elfes* en patrouille (ils vendent principalement des *potions*)

Sud Est -> 1 coffre verrouillé

l'Arbre qui Parle se défend, il semble nous prendre pour un bûcheron, et attaque ...



J'ai récupéré cette Branche d'Arbre près de lui ...

Maison de Boratus

1 coffre verrouillé / Actionner le Tableau -> déplacer les tonneaux -> Escalier -> Cave

Sud Ouest -> 1 petit coffre verrouillé / 3 clés dans la table où sont posées des fioles vides

Centre -> 3 portes verrouillées ... j'ai ouvert celle des Loups

Ramasser la clé sur le corps de Boratus -> ouvrir le petit coffre au sud Ouest -> lire (et prendre) le Livre

Aller voir Penthalos, le prêtre nain à Karanamix -> il détient de l'eau bénite mais il faut une coupe sacrée pour le transport -> elle serait selon lui "dans une grotte de ces montagnes" ...

Niveau 37 -> Force + 2 Endurance + 3 / Capacité -> Adresse à la Masse (Voie du Guerrier - Chemin du Combattant)

Maison de Médicus

Trappe / Médicus (vend des potions) veut une herbe spéciale gardée par l'Arbre qui Parle en échange d'une formation à l'Alchimie (Voie du Survivant - Chemin de l'érudit)



ouala l'**herbe spéciale** en question !

Maison de *Quentin Moramond* dit l'*Hermitte*

Ce vieillard visionnaire sait que nous sommes la guerrière qui va tuer le Rodeur, celui qui décime les animaux de la **Forêt de Ténèbres** (quête -> Grotte à l'Ouest indiquée sur la carte -> y aller en journée)

2 **clés** : 1 dans le **pilier** et l'autre dans la toile d'araignée ouvre 1 **porte** et 1 **coffre** verrouillés

2 **coffres** verrouillés à l'Ouest de **Fiu Nimble**



Il reste a emprunter quelques passages dans la montagne à l'Ouest et surtout a visiter le secteur du campement Elfe !

***** Fiu Nimble *****

Nord

4 Elfes discutent ... ils parlent notamment de pillage de tombes alentours (par des nains ?)

Ouest

On peut prendre l'initiative de vouloir s'acoquiner avec *Ellean*

Je suppose que cette romance est opérationnelle uniquement avec une héroïne

Si c'est la cas, *Ellean* demande alors à ce que l'on retrouve un **collier elfique** ayant appartenu à sa grand mère et qui a disparu à l'ère des damnés -> il nous donne un **dessin** sans localisation précise

Bronthion, l'ambassadeur Elfe, exige que nous débarrassions le **cimetière des Elfes** des nains qui le pille(rai)ent et que nous récupérions **3 reliques elfiques** avant de rallier le **conseil des sept**

Gavanariel vend des **Arcs**, des **arbalètes**, des **armes** et des **équipements d'armure**

***** Sud - Sud Ouest de Fiu Nimble *****

1 coffre verrouillé en bord de route

Cimetière des Elfes

Téléporteur / Cinématique -> des nains louches profanent le cimetière et s'en vont vers l'Ouest retrouver leur maîtresse ... on se doit de les suivre pour en savoir plus -> On arrive à un ...

Camp des Orcs

1 coffre verrouillé / 1 entrée de grotte au Nord

Grotte

1 Levier à l'Ouest dégage le passage vers un petit complexe

1 Trappe donne sur une petite pièce -> *Josephina* s'y tient et engage le combat (aidée des nains louches qui sont en fait des orcs métamorphosés)

1 coffre verrouillé / Ramasser les 3 reliques elfiques -> Bâton, Livre et ? -> je ne sais pas exactement ce que c'est !

Niveau 38 -> Force + 2 Agilité + 2 Endurance + 1

Remise des 3 reliques elfiques, avec quelques explications, à *Bronthion* qui honore sa parole et rejoint le conseil des sept

Il me reste un quête dont la localisation est "précise" (2 autres sans ...), je vais (essayé de) la faire avec de retourner au **conseil des sept**

***** Ancien Château des Lutins *****

il est situé entre Karanamix et le Camp des Orcs

Les abords

Entrée de Grotte au Nord Ouest -> on arrive dans une salle piégée gardé par un Gardien Infernal

1 porte étincelante (a voir "après" ...) -> ok voir un peu plus bas

Le promontoire

Téléporteur -> manque le Parchemin Téléporteur des Lutins -> ok voir ci dessous

La bâtisse -> rez de chaussée

1 Escalier

La bâtisse -> niveau - 1

1 Levier (en former d'anneau) ouvre une porte verrouillée donnant sur des souterrains

Centre Ouest -> 3 leviers ouvrent 3 portes verrouillées

Nord Ouest -> 2 leviers ouvrent 2 portes verrouillées / Rak Sheen, un chevaucheur de dragon, file vers la salle au trésor tandis que Ssaragab défend la zone / 1 Levier ouvre une porte verrouillée / 1 Levier ouvre un coffre verrouillé

Centre Nord -> 4 leviers ouvrent 4 portes verrouillées -> Parchemin Téléporteur des Lutins dans des déchets

Nord Est -> la salle au trésor ... beaucoup d'objets à ramasser dont le Coeur du Dragon / 2 clés ouvrent 2 coffres verrouillés



La carte de Zandalor est complète

***** Rial'or - la Guilde des Guerriers *****

Alrik nous accepte dans la Guilde des Guerriers tout en nous laissant le Coeur du Dragon

Il nous apprend la Capacité Boomerang (Voie du Guerrier / Chemin de l'Ascète)

***** Karanamix, la Cité Sousterraine Naine *****

Elmer Vignus nous récompense pour avoir amener la broche à Randell

il est en capacité de faire une copie du collier elfique pour Ellean -> Je vais attendre de voir si je ne peut pas trouver l'original avant de choisir cette solution (par défaut ?)

Grisha "améliore" le Plastron du Dragon avec le Coeur du Dragon

Le résultat est aléatoire, on peut très bien se retrouver avec un Plastron du Dragon qui ne

nous convient pas ou qui est inférieur à l'original (sic)



"Mon" nouveau **plastron du dragon** !

Aller voir ensuite *Kelp Dunatrim* qui donnera le **Casque du Dragon** -> **Le résultat est aléatoire**

Achat d'un **Livre** augmentant la Capacité : **Bénédiction** (Voie du Sorcier - Pouvoirs du Corps et de l'Esprit)
auprès de *Kistandalus* (Quartier Marchand de Bourg le Vieil)

***** Forêt des Ténèbres *****

Retour à l'**Entrée de Grotte** au Nord Ouest de l'**Ancien Château des Lutins** -> la **porte** étincillante donne sur
une sorte de "mausolée" -> la **coupe sacrée** est sur un sarcophage ("on" nous demande quitter les lieux
précédemment ...) -> *Penthalos* (*karanamix*), comme promis, remplit la **coupe sacrée** d'eau bénite -> Retour
à la **Maison de Baratus** -> Soigner les "animaux" restants -> *Anthea*, l'ex "vache", nous renvoie sur *Gavanariel*
(son père - *Fiu Nimble*) -> Il nous donne un **Arc d'Hilfin** en récompense

En remontant vers le Nord par la route, on tombe sur "notre *Sanglier*" (l'initiateur de la quête concernant
Boratus) ...

**J'emprunte les derniers recoins jusque là inexplorés de la Forêt des Ténèbres au Nord de
l'Ancien Château des Lutins**



le secteur ...

Niveau 39 -> Force + 1 Agilité + 2 Endurance + 2

N'ayant pas trouvé de **collier elfique**, je retourne voir *Elmer Vignus* (**Karanamix**) qui me fait une **copie parfaite de collier elfique** contre paiement de 7 500 po -> je l'offre à *Ellean* (**Fiu Nimble** -> Romance ok)

Capacité -> **Enchantement** (Voie du Guerrier - Chemin de l'Ascète) / **Enchantement** (Voie du Guerrier - Chemin de l'Ascète) / **Enchantement** (Voie du Guerrier - Chemin de l'Ascète)

J'applique quelques **charmes** sur mes **équipements** (3 max. actuellement par équipement pouvant en recevoir)

***** le conseil des sept *****

C'est le moment où le personnage va devenir l' élu(e) divin(e) -> Il n'y aura pas de retour possible aux cartes parcourues -> s'équiper en conséquence, réparer tous les objets et cloturer les quêtes actives



Mon héroïne est prête ... il me reste 4 points de capacité non affectés !

Parler à *Zandalor* qui demandera d'activer **la cloche du rassemblement** pour effectuer le rituel de bénédiction

Demander aux 6 autres membres du conseil s'ils souhaitent y participer / Activer **la cloche du rassemblement**

Le personnage est envoyé au royaume des morts par les membres du **conseil des sept** -> les 7 dieux bénéfiques en font l'élu(e) divin(e) -> En **Rivellon**, le fin du rituel de bénédiction se passe vraiment très mal avec l'intervention du prince *Janus*

101er jour 13: 40
Où suis-je?

A mon réveil, je me suis retrouvé dans un étrange territoire désolé. Mon sacrifice dans le Rituel de la Bénédiction est la dernière chose dont je me souviens, après ça, je me rappelle vaguement avoir vu, je ne sais par quel artifice magique, tous mes amis se faire massacrer! J'espère que certains sont quand même parvenus à en réchapper. Je dois à présent trouver l'âme qui vit en ce lieu.

Seule cette quête apparaît dans le journal



Nous avons accès aux capacités du Chemin de l'Elu (Voie du Survivant)

Niveau 44 -> **Force + 10 Agilité + 6 Endurance + 9 / Bénédiction des Dieux** (Voie du Survivant - Chemin de l'Elu) / **Bénédiction des Dieux** (Voie du Survivant - Chemin de l'Elu) / **Bénédiction des Dieux** (Voie du Survivant - Chemin de l'Elu) / **Bénédiction des Dieux** (Voie du Survivant - Chemin de l'Elu) / **Dégâts Spirituels** (Voie du Guerrier - Chemin de l'Ascète) / **Dégâts Spirituels** (Voie du Guerrier - Chemin de l'Ascète) / **Dégâts Spirituels** (Voie du Guerrier - Chemin de l'Ascète)

Je conserve 2 points de capacités disponibles ...

***** l'Etrange Territoire Désolé *****

Deux orcs, *Garth* et *Drox*, nous "accueillent" -> *Drox* nous donne une **carte** de la région - il vend de **petits objets magiques** comme des **charmes**

Il faut se diriger vers la **Vallée** -> On y retrouve *Zandalor* et *Arthus* qui a l'aidé à s'échapper des griffes du *démon des mensonges* (anciennement le prince *Janus*) il y a cela plusieurs mois => l'élue à mis du temps pour revenir au monde réel ... l'**étrange territoire désolé** n'est autre que **Yuluth Gor**, la patrie des Orcs (qui sont désormais avec nous pour partie -> Après d'être servie d'eux, l'Alliance des Ténèbres a envahie les lieux et imposée ses troupes)

"L'ultime" mission est d'empêcher l'invocation du *Seigneur du Chaos* par le *démon des mensonges* qui devrait avoir lieu au centre du **Lac Noir**. Pour y parvenir, il faut le traverser sous la forme d'un fantôme sous peine de décéder dans ces marécages. Au nord Est, un dragon nommé *patriarche le noir*, selon *Zandalor*, devrait pouvoir nous apprendre comment faire.

Zandalor et *Arthus* nous acheminent jusqu'au ...

***** Village des Territoires Abandonnés & Alentours *****

Maison Nord -> un **lit**

Maison sud -> on retrouve *Kroxy* (qui finalement s'était échappé de la tuerie du **conseil des sept**, en même temps que *Zandalor*, après avoir feinté la mort) - Il vend des **objets** de tous types, les identifie et les répare / deux **lits**

6 maisons au Sud Est -> lits - nourriture et objets dont des armes



Les secteurs Ouest & Nord Ouest...

Niveau 45 -> Force + 2 Agilité + 2 Endurance + 1 / Immunité à la Magie (Voie du Survivant - Chemin de l'Expert) / Dégâts Spirituels (Voie du Guerrier - Chemin de l'Ascète) / Dégâts Spirituels (Voie du Guerrier - Chemin de l'Ascète)

Au Nord Est se trouve bien le dragon *Patriarche le Noir* qui nous enseigne, si on lui parle "correctement", la Capacité **Forme Éthérée** (Voie du Survivant - Chemin de l'Elu)

Achat d'un Livre enseignant la Capacité : **Télékinésie** (Voie du Sorcier - Pouvoirs de la Matière) auprès de *Kroxy*

Niveau 46 -> Force + 2 Agilité + 2 Endurance + 1 / Enchantement (Voie du Guerrier - Chemin de l'Ascète)

Achat d'un Livre augmentant la Capacité : **Télékinésie** (Voie du Sorcier - Pouvoirs de la Matière) auprès de *Kroxy*

n.b. : je lui ai acheté aussi des charmes de type Yit-***



On accède à l'**Alliance des Ténèbres**, au sud ouest de **Yuluth Gor**, en traversant le marécage sous la **forme éthérée**

******* Donjon du Lac noir - l'Alliance des Ténèbres *******

Une fois à l'intérieur, une cinématique se déclenche ... on reconnait les personnages autour du Démon des Mensonges

108ème jour 1: 49
Anéantir l'Alliance des Ténèbres!
 Avant de m'attaquer au Démon des Mensonges, je dois d'abord exterminer les cinq membres de l'Alliance des Ténèbres qui se trouvent dans le Donjon du Lac Noir. Je dois ensuite empêcher l'ignoble démon d'invoquer le Seigneur du Chaos et de semer la terreur sur ce monde!

Nord Ouest

Josephina se trouve dans un complexe assimilé à un petit labyrinthe - X coffres verrouillés

Niveau 47 -> **Force + 1 Agilité + 1 Endurance + 3 / Enchantement** (Voie du Guerrier - Chemin de l'Ascète) / **Tempête Temporelle** (Voie du Survivant - Chemin de l'Elu)

Ouest

Moriendor se trouve dans un complexe assimilé à un petit labyrinthe - X coffres verrouillés - 4 Téléporteurs

Sud Ouest

Elona se trouve dans un complexe assimilé à un petit labyrinthe - X coffres verrouillés - 4 Téléporteurs

Niveau 48 -> Force + 3 Agilité + 1 Endurance + 1 / Tempête Temporelle (Voie du Survivant - Chemin de l'Elu)

Sud Est

Démona se trouve dans un complexe assimilé à un petit labyrinthe - X coffres verrouillés

Est

Cornélius se trouve dans un complexe assimilé à un petit labyrinthe - X coffres verrouillés - 8 Téléporteurs -
1 Levier



Le **donjon du lac noir** à cet instant ...



... et les capacités connues et/ou utilisables grâce aux **objets** portés !

Nord

Niveau 49 -> **Force + 2 Endurance + 3 / Tempête Temporelle** (Voie du Survivant - Chemin de l'Elu)

le démon du mensonge a réussi à invoquer le Seigneur du Chaos sous la forme d'un nourrisson

1 **Levier** à l'Ouest ouvre un passage au Centre Est

1 **Levier** à l'Est ouvre un passage au Centre Sud



Après avoir tué ces deux êtres malfaisants ... la paix revient en **Rivellon** !

***** CONCLUSION *****

Ce jeu, au vu de la date de sortie, est vraiment très bon

Durée estimée de la partie (avec rédaction du document) : 90 h 00

Une seule quête, parmi celles levées, non réalisée (RP) -> la Carte au Trésor

je vous met quelques écrans de mon héroïne à la toute fin pour exemple



On peut faire sans aucun doute beaucoup mieux -> plus d'objets avec plus de **charmes** applicables





Je rappelle qu'il y a des capacités que l'on peut obtenir (ou augmenter) autrement qu'en utilisant les points acquis lors des montées de niveaux -> via des *Tiers*, des Actions, des Livres ou des Objets portés

***** PROBLÈMES *****

Problèmes de lenteur (chargement du jeu, sauvegarde et chargement de partie et un jeu qui n'est pas fluide) -> voir le tout début du document pour "corriger le tir"

la traduction FR n'est pas parfaite notamment sur les noms et prénoms des tiers (entre le descriptif, les dialogues et le journal) et des Lieux

la quête terminée du Vin Exquis pour Corrina (l'invocatrice de Verdistris) reste affichée dans le journal

le logiciel Fraps ne marche pas correctement avec ce jeu

***** *TRICHE* *****

Dupliquer les **Objets** de l'inventaire -> Cliquez et maintenez l'objet que vous souhaitez dupliquer. Il devient transparent. En maintenant le <bouton gauche> enfoncé, mettre en <pause > puis relâchez la souris.

Appuyez sur <Echap> deux fois, retirez la <pause>

Quand on ramasse un **objet** non identifié ou qu'on vous l'offre, ses bonus sont définis aléatoirement -> sauvegarder -> identifier le -> si cela ne vous plaît pas (sic) alors reprendre la sauvegarde et recommencer ...