

BEYOND DIVINITY- Avril 2004 - dev. LARIAN STUDIOS- Version GOG -> 0.49 Euro

***** NOMENCLATURE *****

Textes / Nom_d'un_PNJ / Commentaires / Objets / Interaction / Quelque chose d'Important

Attributs, Résistances & Compétences / Non réalisé ou vérifié

***** AVANT DE DÉBUTER *****

Il est nettement préférable d'avoir joué à **Divine Divinity** (jeu solo) avant de commencer **Beyond Divinity** (jeu en duo)

Utiliser le fichier "configtools.exe" (présent dans le répertoire d'installation du jeu) pour faire ses réglages graphiques (<Test> puis <Appliquer>) - S'il y a des soucis graphiques au fil de la partie -> voir en de fin de document

le logiciel Fraps fonctionne correctement avec ce jeu

Manuel FR -> Présent dans le répertoire d'installation du jeu -> "**manual.pdf**"

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

Vue 2D isométrique / Taille des cartes : Petite à Moyenne / Exploration libre -> Cheminement principal imposé par l'histoire

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

Temps de chargement -> bon

Captures d'écran : <Impr Ecr> -> Buffer

4 Niveaux de difficultés (interchangeables en cours de partie)

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

l'onglet 'Trophés' donne des indications importantes sur les ennemis comme leurs diverses résistances

On peut poser des balises avec un commentaire sur les cartes

les contenus de certains coffres et tonneaux sont aléatoires - les faire ouvrir par le personnage qui a le plus de Chance

Sauf s'il est verrouillé (sic), on peut fracasser un Tonneau (se mettre en mode Combat) - Déplacer des objets comme des caisses par ex.



Pour le **crochetage**, il faut le sélectionner dans l'action secondaire (c'est aussi là qu'apparaissent les accès aux **champs de bataille** et les options d'utilisation des **pierres de téléportation** par ex.)

Les marchands sont réapprovisionnés en liquidités et en **objets** régulièrement

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



DJANGO

INVENTAIRE

COMPÉTENCES

AGRESSIF

(*)NORMAL

MODE COMBAT

SÉLECTION UNIQUE

SÉLECTION GROUPEE

MENU PRINCIPAL

Cliquer sur une **poupée d'invocation**, dans l'inventaire, pour disposer de "compagnon(s)" supplémentaire(s)



Cliquer sur votre **sac à cristaux** et faire glisser ceux que vous souhaitez dans celui ci (l'opération n'est pas définitive contrairement aux **charmes** -> procéder de la même façon pour améliorer vos **objets**)

Les points d'expériences sont affectés identiquement aux deux personnages

***** PROBLÈMES *****



Cet **objet** va dans un emplacement d'**anneau** et se range dans les **armes** !

Certains **objets** n'apparaissent pas dans le panneau de commerce -> les jeter si inutilisés

Il se peut que les **flèches** tirées ne soient pas celles du **carquois** actif ou bien qu'elles ne soient pas du tout opérationnelles -> enlever tous les **carquois** et les remettre -> (re)sélectionner le **carquois** actif

Zones et objets noir sur des cartes comme si on était dans la nuit complète -> on y voit rien => utiliser un écran plus petit (type 17 ou 15 pouces) et **carré** / vérifier le paramétrage via "configtools.exe" en 1024 *

768 - FSSA : 0 - Fog : oui

Parfois, ouvrir l'onglet "Conversations" plante le jeu -> reprendre la dernière sauvegarde et sauvegarder de nouveau

S'il y a des plantages lors d'enregistrement ou de reprise(s) de sauvegarde sur une carte (j'ai eut le cas au **Complexe Philosophie**) -> charger une sauvegarde valide -> aller au **Champ de Bataille** -> sauvegarder -> **ne jamais plus sauvegarder sur la carte qui crash le jeu !**

quelques soucis au niveau de la traduction FR -> principalement sur la désignation des **tiers** et d'**objets** en

EN

Il peut arriver que des quêtes non encore réalisées sont "cochées" comme terminées dans le journal -> désactiver le filtre

un bug dans le **Labyrinthe** (cf. chapitre IV -> allumer la **chandelle** sur la table n'a aucun effet)



*si cela de produit, on ne pourra donc pas récupérer la **clé** pour ouvrir la **porte** verrouillée*

***** **LE(S) PERSONNAGE(S)** *****

Choix "anthropomorphique" (héro uniquement)-> Homme, Femme ou Enfant

Choix de la Classe de départ -> Survivant, Guerrier, Sorcier ou Personnalisée

Choix des **compétences** de départ -> Guerrières, Magiques ou du Survivant

Certaines **résistances**, ainsi que le score d'armure, augmentent au fil des niveaux pour le Chevalier Noir

Les **compétences** se débloquent via des *tiers* ou des **livres de compétences**; Elles peuvent être passives (**Bonus dégâts** par ex.) ou actives (**Crochetage**, **Sorts** etc.); Elles sont de plus en plus efficaces selon les points affectés à chacune d'elles

Plus d'informations sur les possibilités d'évolution des personnages -> se référer au manuel -> consulter aussi ce qui est indiqué pour les **champs de bataille**

On dispose d'un **droit** à l'**erreur** pour les **compétences** -> on peut les effacer (une à la fois) contre paiement et récupérer les points pour les répartir ailleurs (à l'extrême limite, on peut totalement changer de RP)

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 leurs donnent des bonus et qui n'ont pas forcément vocations a **perdurer**

Des **Objets**, s'ils sont portés, permettent d'augmenter (ou diminuer) les **attributs** et/ou les **résistances**

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

nourriture

Il existe des prérequis d'**attributs** pour les **objets** comme les **armes** et les **équipements d'armure**

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 groupe pour progresser

Quelque soit votre RP -> **conserver** les **objets donnant** des **bonus** aux **résistances** (il vaut mieux les avoir en permanence avec soi)

J'ai utilisé les contenants **près des marchands des champs de bataille** pour stocker bon nombre d'objets. En fin de chaque chapitre, j'ai sélectionné ceux que j'emmenai dans les sacs à dos (et revendus les autres autant que possible)

Conserver les **écrits Raanaars** / il n'y a pas de problème de liquidité dans ce jeu sauf à vouloir dépenser trop inutilement

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

mode de difficulté -> **Action**



Mon choix de Héro pour cette 1ère partie -> Une enfant Voleuse -> Voie du Survivant



"Mon" Chevalier Noir est un Guerrier -> Voie du Guerrier

Ces **deux personnages liés** ont donc chacun accès aux Voies du Guerrier et du Survivant

Dans ce document, je ne vais pas détailler l'évolution des membres du groupe, je donnerai juste un petit bilan en fin de chaque chapitre sur ce que j'ai fait ... Il y a beaucoup de **décisions** à prendre, j'en ai indiqué quelques unes !

le monde ou nous sommes se nomme **Nemesis** et nous cherchons à revenir à **Rivellon**

***** Chapitre I *****

les héros sont prisonniers dans le Donjon de 'Samuel'

Niveau 1

Rien de bien compliqué dans la progression ... pas mal de **clés** à trouver et des éléments (**mur** - **leviers**) à manipuler, d'autres à déplacer (**caisses** par ex.)



La carte de ce Niveau 1 ... on accédera à la salle Sud Est plus tard ...

Edmond (lui amener son **Tibia** pour sa quête) d'enseigne deux **compétences** de la voie du Sorcier -> J'ai acheté Défense élémentaire - Individuel - **Résistances**

2 **livres de compétence** -> Voie du Guerrier - Artisanat - **Identifier Objet** & Voie du Survivant - Pièges - **Détection des Pièges**

1 **potion Survie + 1** -> effet permanent

On trouve de l'**eau** dans la cuisine pour *le prisonnier* / les 'Fantômes' sont costauds (dégâts mentaux) / Liquidier les 'Araignées' à distance (dégâts de poison)



la **clé** dans la **meule de foin** de l'arène ouvre le **coffre** au Sud des geôles -> on y trouve la 1ère **clé** du **1er champ de bataille**

Arc de chasse du Rat

Keith m'a appris que Preinydd qui vit près du camp aurait en sa possession Arc de chasse du Rat.

Couteau de cuisine d'Endurance

Quelqu'un du camp a vu Galelijar transportant Couteau de cuisine d'Endurance. Brian s'est enfui de terreur, mais je crois que j'ai très envie de rencontrer Galelijar..

On cherche Calot de cuir solide

Elkar un peu dérangé m'a demandé si je cherchais Calot de cuir solide. Je ne voyais pas de quoi il voulait parler, alors j'ai répondu que oui. Apparemment, l'objet aurait déjà été trouvé par Vorekoth, mais je pense pouvoir le récupérer facilement.

Il paraît que ce sont les dieux qui m'envoient.

Olaf a réussi à me convaincre que les dieux m'envoyaient pour libérer sa région d'une créature malveillante, Adwirewuth. J'ignore quel rôle jouent les dieux là-dedans, mais je n'aime pas savoir un meurtrier en liberté.

Mythe ou Astiewyr ?

Annabelle tremblant de peur m'a parlé d'un donjon des environs, dans lequel se cacherait Astiewyr.

Evasion de la prison de Samuel

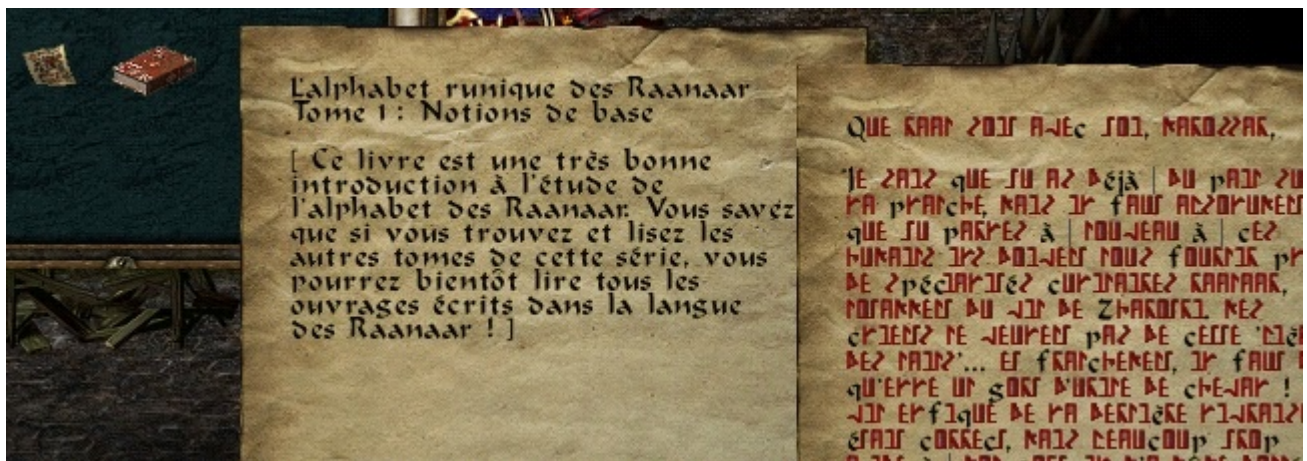
les quêtes levées auprès des marchands du 1er champ de bataille

J'ai fait le 1er donjon de ce 1er champ de bataille (2 des 5 quêtes) ...

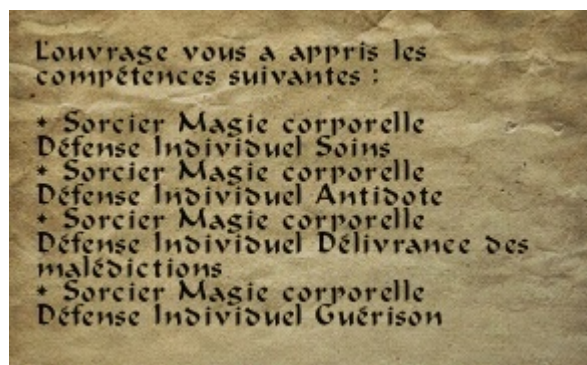
Niveau 2



La carte de ce Niveau 2 ... on accédera à la salle Sud Est plus tard ...



On trouve 6 *Manuscrits* écrit dans le langue des Raanaar, 1 *Livre de traduction partielle* (Tome 1),



un *Livre de compétences*



et ce *Livre sacré* -> déplacer la statue du Seigneur Démon grâce au *Levier* caché derrière les *gros paquets*

il donne + 60 points de vie (effet permanent) au personnage qui le consulte

Le lutin *Horex* veut une *dent* (venimeuse) pour sauver son ami *Odox* ... elle se trouve, à l'Est, sur le corps d'un 'monstre osseux' (il ressemble à une 'araignée' ?) -> il faudra *crocheter* une porte et manipuler une *torche* ...



une *poupée d'invocation* de *squelette* en récompense ...

Niveau 3



La carte de ce Niveau 3 ...

Le *lutin Taxlehis* propose un jeu / Eliminer les deux gargouilles de pierre à distance

J'ai éteints toutes les *torches* au fil de la progression, des *leviers* a manipuler, des murs juste a consulter ... *il faut emprunter le portail au Sud Est* qui nous amènera a emprunter trois passages souterrains (un combat "tendu" contre plusieurs squelettes mages)



Nous arrivons ici ... avec, a priori, la même Clé du 1er champ de bataille !

6 leviers a manipuler dans la salle du Pentagramme -> Utiliser les armes à distances contre les 'gargouilles de pierre' et le 'golem à la clé' / ramasser les clés, le sac à cristaux et utiliser la pyramide de téléportation pour "atterrir" au niveau 2 (salle Sud Est) et y rejoindre la salle Sud Est du niveau 1

Niveau 4



La carte de ce Niveau 4 ... J'ai dézingué tous les tiers agressifs présents ... il y a un second RP, plus pacifique, en s'équipant avec une des armures des gardes ("se déguiser" comme l'indique le Chevalier Noir) ... 3 portes ont résistées aux tentatives de crochetage



à l'Est, dans une remise, la 2nde **Clé** du **1er champ de bataille** !

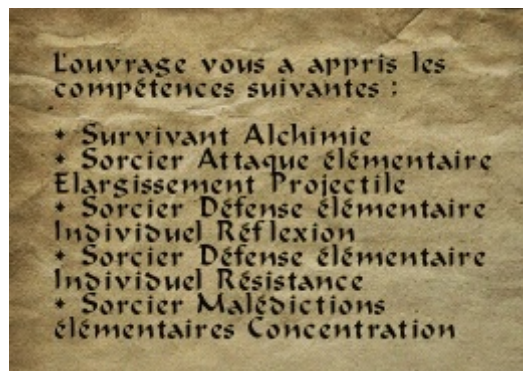
J'ai fait le 2nd donjon de ce 1er **champ de bataille** (une 3ème quête effectuée)

dans une petite pièce à l'Est le long d'un couloir, on trouve une **clé de cristal** -> elle ouvre un petit **coffre** dissimulé derrière des **paquets** ...



Au fond de l'armurerie, des **objets** (**bottes**, **armes** etc.) sont **inaccessibles**

C'est normal, j'ai vérifié dans le guide (cf. fin de document) -> c'est pour nous faire voir ce que nous pourrons utiliser (bien) plus tard, on a ainsi quelques indications des prérequis d'**attributs** pour des '**objets** "**puissants**"



au Nord Est, chez le chirurgien, on trouve un *Livre de compétences*

Pour progresser vers l'Ouest, les 4 *leviers* qui entourent la grande salle doivent être abaissés dans l'ordre de la phrase -> "prenez garde aux pièges"

Concernant, les 5 *leviers* au Nord, je les ai tous baissés -> cela permet d'accéder à la pièce la plus à l'ouest

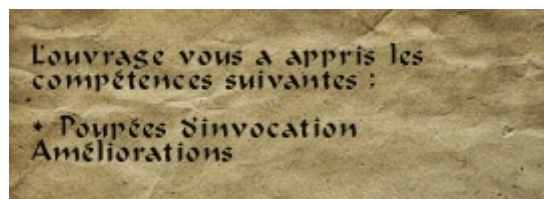
Niveau 5



La carte de ce Niveau 5 ...

Quatre *portes* sont verrouillées : Forge, Toilettes, ? et Sortie de la citadelle

Des *coffres* et des *Tonneaux* sont aussi verrouillés



Tout au Sud Ouest, en descendant par la *trappe*, on trouve un *Livre de compétence*



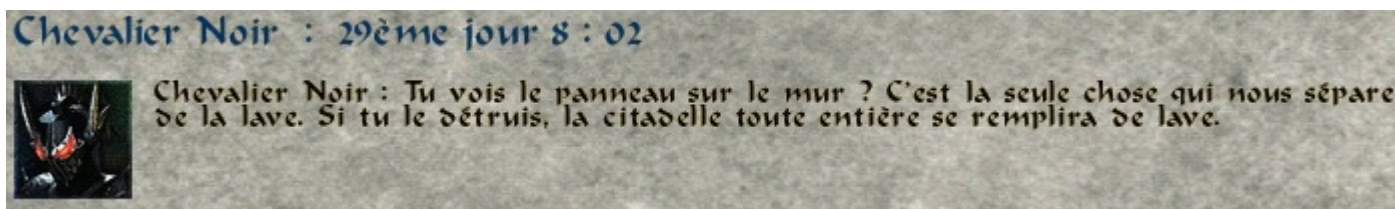
En empruntant l'*escalier* au Sud Est, là où l'on affronte les 'gardes démoniaques', on trouve la 3ème *Clé* du 1er *champ de bataille* ainsi que deux autres *clés*

J'ai fait le 3ème donjon de ce 1er *champ de bataille* (les deux dernières quêtes ont été effectuées)

Sortir de la Citadelle (Niveau 5)

1er choix -> ouvrir la porte au Sud Centre et partir ...

2nd choix -> ouvrir la porte de la Forge au Nord



Le Chevalier Noir nous interpelle ...

Il semble qu'il faille exploser quelque chose autour du *bac à lave*

n.b. : j'ai la formule de la *poudre* sur un *manuscrit* mais pas les ingrédients (*souffre* - *salpêtre* - *charbon*)

Attention : on ne pourra plus revenir en arrière

le point sur mes 2 comparses -> Niveau 13

Chevalier Noir -> *Arme Tranchante* & *Bouclier* : Précision 3 - Dégât 3 - Coup Critique 3 / *Blocage* 3 / *Arbalète*
: Précision 1 - Perforant 1

Héro -> *Crochetage* 5 / *Arc* : Précision 3 - Rechargement 2 - Perforant 3 / *Arme Perforante à une main* :
Précision 2

***** Chapitre II *****

les héros sont dans la région du **village des Lutins**

Extérieur du Donjon de 'Samuel'



à l'Ouest d'où on arrive, se trouve une sorte de prison ...

On y trouve une **Clé** du **2nd champ de bataille** ainsi que deux *Lutins* -> le *fils du chef des Lutins* et *Taxlehis* (que l'on a déjà rencontré) qu'il faudra délivrer

5 quêtes levées auprès des marchands du **2nd champ de bataille**

J'ai fait le 1er donjon de ce **2nd champ de bataille** (aucune quête finalisée [?])

Le village des *Lutins* - Arrivée

Taxlehis nous y conduit ... -> le *fils du chef des Lutins* nous amène voir son paternel puis nous propose une mission (que nous devons remplir si on veut savoir comment quitter **Nemesis**) -> Enquêter sur l'épidémie qui affecte les *Lutins*

En allant vers le Sud Est, nous sommes invoqués par *le Nécromancien* -> On se doit de faire ce qu'il dit pour qu'il nous renvoie au **village des Lutins**

L'abbaye



2 **clés** et 3 **leviers** au sous sol ...



3 clés dans l'Abbaye

La coupe sacrée donne + 60 pts de Mana (effet permanent) à celui qui l'a boit

Après avoir pris le fragment de cristal ... il faut redescendre au sous sol -> rendre compte au *Nécromancien*

Le village des *Lutins* - le Trou

En "revenant", une *Lutine* nous demande de sauver son frère pris au piège dans un **Trou**

On y trouve une Clé du 2nd champ de bataille

J'ai fait le 2nd donjon de ce 2nd champ de bataille (aucune quête finalisée -> voir plus bas)

Le village des *Lutins* - Visite

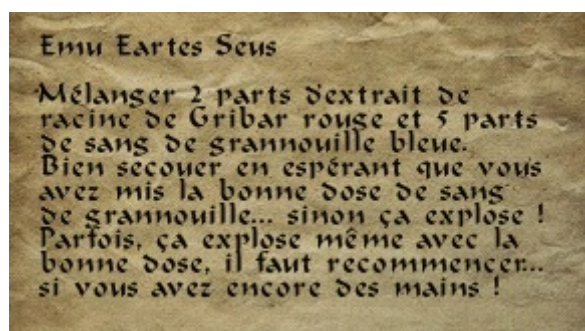
Poser des balises avec le nom de chaque *Lutin(e)* qui donne une quête et l'objectif de celle ci



...

Le **coffre** du *Shaman* s'ouvre avec la **clé de cristal** -> il est piégé -> s'enfuir de sa hutte dès son déclenchement / le *Shaman* soigne contre paiement / l'**accès** à la **cave du Shaman** est verrouillé (ok plus tard)

On trouve une **clé d'argent** dans le jardin de l'*alchimiste* -> elle ouvre un **coffre** à côté de sa maison, en quarantaine, dissimulé parmi des **paquets** / juste au Sud Ouest, un *Lutin* "en panique", veut qu'on lui récupère une **potion Emu Eartes Seus** chez l'*alchimiste*



Dans la cave, la formule de la potion en question est dans un **Livre** ...

ainsi que les ingrédients -> 4 **potions spéciales** à mélanger -> ramener la **potion Emu Eartes Seus** au *Lutin* "en panique"

Pour la quête de l'araignée égarée (elle est un peu à l'Ouest du village) -> il faut précédemment utiliser la **crème blanche** présente chez l'*alchimiste* (J'y ai aussi récupéré 4 **Potions Spéciales**) pour masquer sa propre odeur

Chez *Mafrnix* -> **bureau étrange** -> Récupérer **Extrait de Champignon**

Après avoir découvert qui transmettait la maladie auprès d'*Altoflix* (les grenouilles), rendre compte au *Fils du chef des Lutins*

Concernant la quête de l'*étrange boîte* a voler chez un marchand (pour le compte de son concurrent) -> actionner le *levier* chez lui puis l'inciter a faire un tour dehors -> il faudra séparer le duo de héros pour progresser en actionnant les *leviers* présents dans la cave

J'ai de l'*Eau Bénite* dans mon inventaire sans certitude de provenance (récompense ?)

Le secteur des araignées



Il se situe au Nord - Nord Est du village des Lutins

En remontant sur la gauche, un *lutin (Imp_Héro)* demande a ce qu'on lui ramène une *patte d'araignée* pour faire croire que c'est lui qui l'a tué ... une fois cela fait, on le retrouve en train de fanfaronner juste au Sud de la maison du *chef des Lutins* puis filer chez lui -> on pourra alors prendre la récompense auprès de sa femme (*Imp_Wife*) qui le cherchait partout pour qu'il fasse le ménage (ptdr)

1 *coffre* verrouillé à l'Ouest -> la *clé* est dans le *secteur volcanique* (îlot du 3ème téléporteur)

En remontant par la droite, dans une maison en sous sol, le *lutin Hermitte* autorise les héros a dormir chez lui (il donne aussi une quête -> *amulette spéciale* a récupérer dans la grotte qu'il indique) / 1 *Tonneau* verrouillé à l'entrée (*crochetage* 6)

On trouve une *Clé* du 2nd *champ de bataille* dans une *toile d'araignée* au Centre Nord du secteur

Sur le *cadavre* de la 'reine araignée' -> 1 *Poupée d'invocation* de *Démon* / *Toile* de la 'reine araignée' près du *Lutin empoisonné*

Deux *araignées* dotées de la parole donnent chacune une quête

1 *livre* écrit en Raanaar au Nord Est du secteur ... près du 'prêtre démon' : *Octor*

J'ai fait le 5ème donjon de ce 2nd *champ de bataille* (1 quête finalisée)

Le secteur des Grenouilles



*Il se situe au Nord - Nord Ouest du **village des Lutins***

Au Sud - Sud Est de ce secteur, on trouve une **Clé** du **2nd champ de bataille**

J'ai refait partiellement le 2nd donjon de ce 2nd **champ de bataille** (1 quête finalisée)

à l'Ouest, près d'où un *Lutin* se prend pour un Elfe (*Imp_Elf*), on trouve le **champignon rare** que veut *Mushroom_farmer* (il est situé devant la cahute de *Mafrnix*)

Au Sud, en avançant vers un **coffre** vide le groupe est téléporté dans une grotte ... **quelque soit son choix**, on récupère la 1ère **pierre** de **téléportation** qu'il faudra utiliser immédiatement pour arriver à la seconde !

à l'Est, une grotte dans laquelle se trouve le tueur de grenouilles -> quête de *Xantsiras*

Attention : il est préférable d'explorer le secteur suivant **en dernier**

Le secteur volcanique #1



*Il se situe à l'Est - Sud Est du **village des Lutins***

au Nord Ouest, on trouve des **Odd Looking Gems** (elles disparaissent au fur et à mesure de la progression ?) et **Grey Quisirisi Fruits**

au Centre, dans une pièce aménagée au sous sol, le **Lutin** alchimiste **Arraxiplix** souhaite **3 ingrédients** pour préparer le **remède** contre la maladie transmise par les grenouilles (il en dit plus sur la décision de son exil forcé et nous autorise a dormir "ici")

au Sud - Sud Ouest de la planque d'**Arraxiplix**, au sol -> **Blue Larakiki Root**

vers le Sud, On passe 2 ponts -> devant la "muraille" ouverte -> 4 **Chandelles étranges** (je les ai allumé ?)

on tombe sur la **grosse pierre** a manoeuvrer indiquée par **Arraxipli** -> Une fois celle ci bougée, on a accès à un **Petit complexe**

Le secteur volcanique - petit complexe



1er niveau

Est -> une **porte** verrouillée (ok après **Taverne** de la **Forêt des Ténèbres**) et une **clé en or** (déplacer les deux **tonneaux** pour l'attraper)

Ouest -> un **coffre** à **Vin** verrouillé (**clé en or**)

l'**Escalier**, au Nord, sera volontairement bouché par un *tiers* après utilisation



2nd niveau

Deux **portes** verrouillées au Sud Est -> **Levier** & **échelle** (ok après **Taverne** de la **Forêt des Ténèbres**) / **Yellow Bafflimiri Mushroom** au Sud

fragment de cristal à l'Ouest -> nous sommes de nouveau invoqués par *le Nécromancien* -> On se doit de faire ce qu'il dit pour qu'il nous renvoie au **petit complexe**

Taverne de la Forêt des Ténèbres

C'est assez simple ... à la fin, avant de prendre le **fragment de cristal**, on a le **choix** de voler (ou pas) les **pierres précieuses** du 'fantôme de *Sir Patrick*' ... Repartir vers le Rez de Chaussée -> *le Nécromancien* nous expédie au 2nd niveau du **Petit complexe** là où il y a le **Levier** et l'**échelle** / Celle-ci permet de revenir au Sud Est du 1er niveau du **petit complexe** (là, où était verrouillée une **porte** -> on découvre un **Levier**)

Le secteur volcanique #2

Après le **Petit complexe** en allant vers l'Ouest puis en remontant -> **Météorite** (empoisonnée)

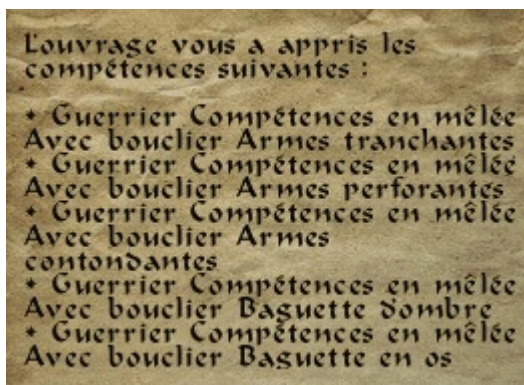
un **1er Téléporteur** renvoie vers **2nd Téléporteur** -> Reste à accéder au **3ème Téléporteur** -> pour cela il faut utiliser les **pierres de téléportations** (on observe que chacun des deux premiers indiquent des sens de téléportation qui diffèrent selon l'emplacement du groupe et l'utilisation de ceux-ci) -> placer une **Pierre de téléportation** à côté de chacun des deux premiers téléporteurs ... le reste est simple à comprendre -> prendre la **clé**

Tout au Sud -> Utiliser les **pyramides de téléportation** pour passer la lave ... une **entrée de grotte** se présente



au Sud Ouest -> une **Clé** du **2nd champ de bataille** / au Nord Est -> un **Lutin**

faire un choix vis à vis ce dernier par rapport à son trésor ...



on trouve ce *Livre de compétences*

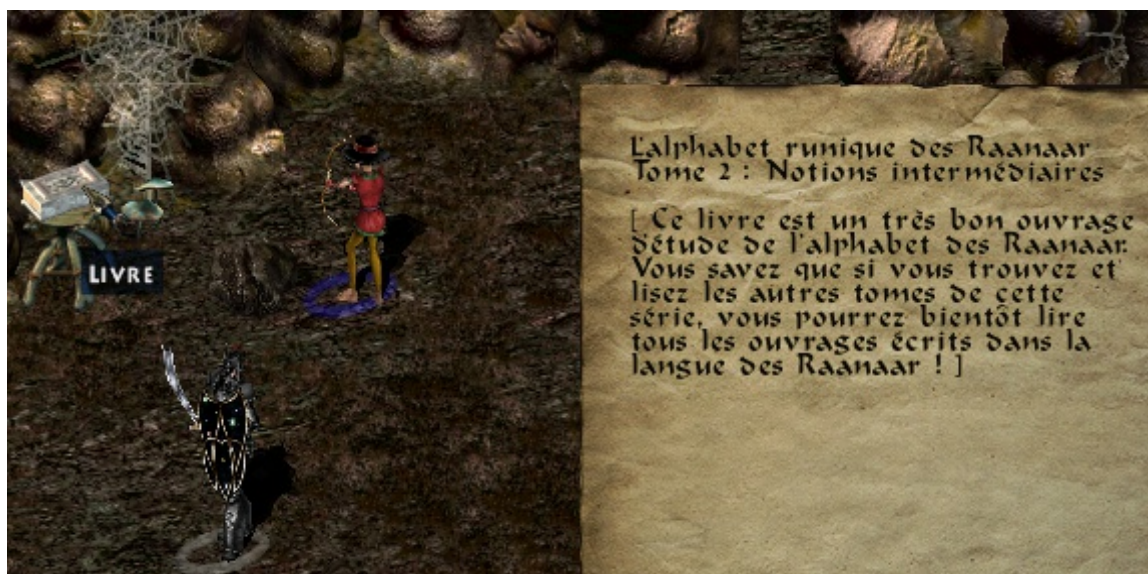
sinon, il y a plein de *diamond* au sol qui sont des faux ...

Ramener les 3 ingrédients à l'alchimiste *Arraxiplix* qui préparera le *remède* et nous conduira à la *cave du Shaman* par un passage secret situé à l'Ouest de sa planque / après un combat inachevé, le *Shaman* nous téléporte vers un lieu où il se sent plus en sécurité pour nous affronter

Le lieu secret du *Shaman*



le but du jeu est de tuer le Shaman et de ressortir vivants ...



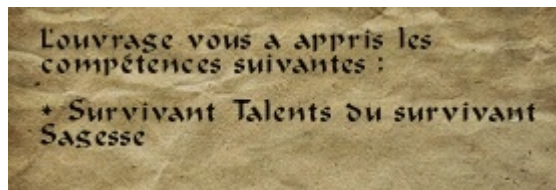
Dans la salle au Sud Est qui s'ouvre avec la **clé** trouvée sur le corps du Shaman -> 1 **Livre de traduction partielle** (Tome 2)

la salle qui mène à l'Ouest s'ouvre avec la **clé** trouvée dans la salle Sud Est ...

un **levier** permet d'ouvrir la salle Sud Ouest -> on y trouve le Sage (le **Lutin** qui avait disparu -> le grand **conseillé du Chef des Lutins**) -> le suivre jusqu'à récupérer un **fragment de cristal**

Retour magiquement à la **cave du Shaman** -> Après discussion, les **Lutins** nous indiquent qu'il faut chercher les **Raanaars** au **Temple de Raan** pour quitter **Nemesis**

Nous sommes une nouvelle fois invoqués par le **Nécromancien** -> On se doit de faire ce qu'il dit pour qu'il nous renvoie au **Village des Lutins**



Pendant ces derniers instants, un des Lutin ou le Nécromancien donne ce **Livre de compétence** en récompense ...

Village inconnu



...

L'ouvrage vous a appris les compétences suivantes :

- * Guerrier Compétences à distance Précision des flèches Flèche de feu
- * Guerrier Compétences à distance Précision des flèches Flèche deau
- * Guerrier Compétences à distance Précision des flèches Flèche d'air
- * Guerrier Compétences à distance Précision des flèches Flèche de terre
- * Guerrier Compétences à distance Précision des flèches Flèche empoisonnée
- * Guerrier Compétences à distance Précision des flèches Flèche dos
- * Guerrier Compétences à

distance Précision des flèches Flèche d'ombre

- * Guerrier Compétences à distance Précision des flèches Flèche de folie
- * Guerrier Compétences à distance Précision des flèches Flèche éthérée
- * Guerrier Compétences à distance Précision des flèches Flèche explosive
- * Guerrier Compétences à distance Précision des flèches Flèche multiple
- * Guerrier Compétences à distance Précision des flèches Flèche de pouvoir

Dans la maison à l'Ouest -> on trouve ce *Livre de compétences* / un *tonneau* verrouillé à l'extérieur (*crochetage* 6)

Après avoir discuter avec les enfants et constater l'absence des parents, ceux ci s'enfuient par le *puît* situé au centre du *Village inconnu* / Une fois descendu par le puît et trouvé le *fragment de cristal*, la vérité apparaît après le discours de *Little Arnie* -> les enfants sont les parents / Descendre par le *puît de mine* et



... purger la *Mine* de toutes créatures hostiles et libérer les prisonniers

Retourner voir chacun d'eux dans leur maison puis quitter le *Village inconnu* pour revenir vers le *Nécromancien* qui nous redirige à ...

le Village des *Lutins* - la cave du *Shaman*

Taxlehis nous accueille avec de mauvaises nouvelles -> la grande majorité des *Lutins* a été tuée par *Samuel* au **Village des *Lutins*** (il y a du **matériel** à récupérer sur les cadavres) -> *Taxlehis* connaît le chemin pour rejoindre le **Temple de Raan**

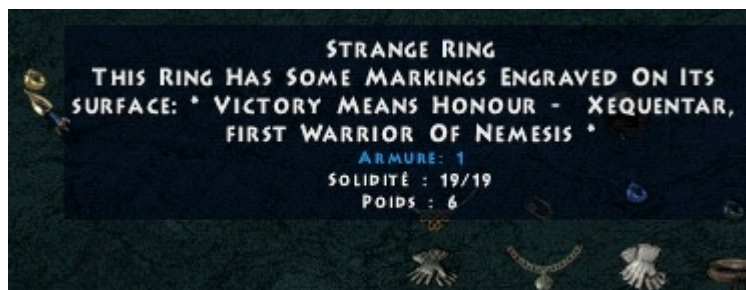
l'**accès** au **Village des *Lutins*** est opérationnel par l'**échelle**, on peut aussi rejoindre le **secteur volcanique** à l'Est par une autre **échelle**

la Forêt de Champignons #1



*Elle se situe au Sud - Sud Ouest du **village des *Lutins****

en remontant vers le Nord Ouest, on trouve le cadavre d'un *Lutin* avec une **liste de course** ... un peu plus loin, un autre *Lutin* nous propose un "cadeau" ...



*si on accepte, il nous donne cet **anneau étrange** ...*

qui est la propriété de 2 'fantômes' (manifestement d'anciens guerriers) juste au Nord -> **Choix** de le rendre (ou pas) !

En redescendant vers le Sud, on trouve un *Lutin* manifestement décédé d'empoisonnement avec un **Livre** sur les **champignons vénéneux** à ses côtés (sic) ... juste à l'Ouest, on observe un 'Mutant' rejoignant une

caverne avec un objet qui l'intéresse fortement

la Forêt de Champignons - la caverne



On trouve ceci (*small evil looking statue*) dans la 1ère cavité aménagée en laboratoire

vers l'Est une seconde *small evil looking statue* dans la cavité suivante / faire en sorte que 'Lich' nous attaque -> 1 *potion Intelligence + 6* (effet permanent) sur son corps

une troisième *small evil looking statue* dans la cavité avec des dessins au sol / 1 *porte* verrouillée au sud

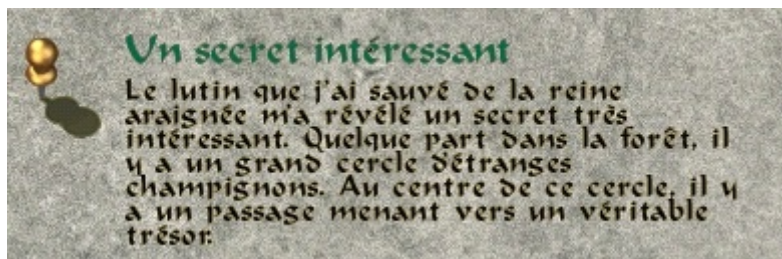
vers l'Ouest, une quatrième *small evil looking statue* dans la cavité / faire en sorte que 'Lich' nous attaque

revenir à la cavité avec les dessins au sol et ...



disposer les *statuettes* de la façon suivante ... une *clé de saphir* apparaît alors sur le dessin central

On peut désormais accéder à la dernière cavité au Sud -> En rapport avec le **Village des Lutins** : on trouve la *clé* que cherche *Tatourix* (*problème -> avec ce cheminement, Tatourix étant mort, on ne peut clôturer cette mission - on peut toutefois se servir dans son coffre selon son RP*) et un *Rapport* (*Lich's Diary*) mettant en cause *Parrixa* pour la quête du *Lutin Fantôme* (*Imp_Ghost*) assassiné par une de ses deux maîtresses (frangines par ailleurs) / On retrouve par hasard *Stignix* au centre, il donne en récompense, soit de l'or soit ...



...

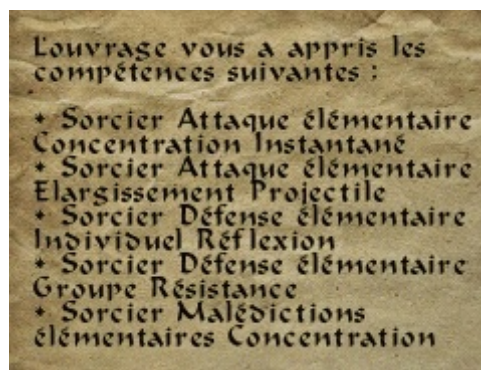
la Forêt de Champignons #2

Dans la partie centrale -> on trouve des **Tonneaux** pour stocker les **déchets** et un **coffre** avec une **clé** / à l'Est, un *Lutin* agriculteur (*Imp_Farmer*) recherche son épouse (*Imp_Farmer_'s_Wife*) -> Elle est avec 2 'fantômes' au Sud Sud Ouest de la ferme

vers l'Ouest de la ferme, on trouve le **passage secret** indiqué par *Stignix* (voir juste au dessus) -> On arrive à un arbre oracle (*Tree of Insight*) qui propose une indication (parmi **3 choix**) ou de l'or contre un sacrifice de force vitale (?) de notre part -> **j'ai choisi qu'il me dise ou trouver une "arme puissante"** -> sous le **lit** d'un

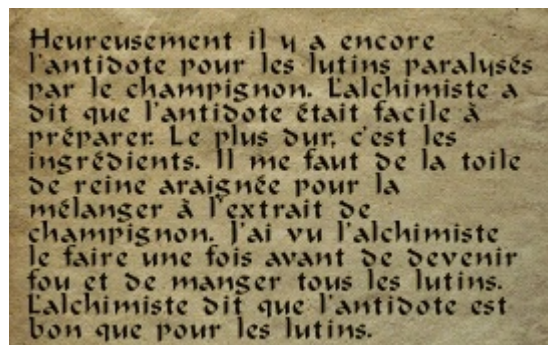
Lutin au **Village des Lutins**

au milieu -> un grand **pilier** style obélisque contenant ...



ce **Livre de compétences**

Plus au Sud et à l'Ouest, un grand champignon vert et des *Lutins* paralysés autour ... près de l'un d'eux un **message** indique cela



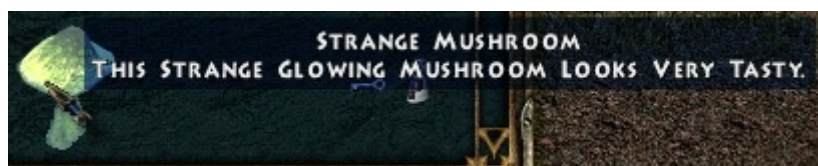
Extrait du **message**

En faisant ce qui est indiqué -> **Toile** de la 'reine araignée' + **Extrait de Champignon** on obtient ..



une fiole de *Spores Antidote* qu'il faut "administrer" aux 6 Lutins paralysés

en allant droit au Sud, dans une *caisse à vin*, on tombe sur ...



un *champignon étrange* (*strange glowing mushroom*) -> Donne *Chance + 3* (effet permanent)

J'ai fait le 4ème donjon de ce 2nd *champ de bataille* (1 quête finalisée)

J'ai fait le 3ème donjon de ce 2nd *champ de bataille* (2 quêtes finalisées)

le Village des *Lutins* - petit tour et puis s'en va

j'ai trouvé "l'*arme puissante*" indiquée par l'arbre oracle (*Tree of Insight*)



Arbalète lourde qui ne se dégraderait pas selon sa description (*niveau dégâts c'est loin d'être au top*)

et piller ce qui était possible, sans témoin, notamment les *coffres* verrouillés de *Tatourix* et *Irganirix* ... avec les *clés* associées

Taxlehis, dans la cave du *Shaman*, nous conduit vers l'accès au **Temple de Raan**

Attention : on ne pourra plus revenir en arrière

le point sur mes 2 comparses -> Niveau 22

Chevalier Noir -> *Arme Tranchante* & *Bouclier* : Précision 4 - Dégât 4 - Coup Critique 5 / *Blocage* 5 / *Arbalète* : Précision 3 - Perforant 3 / *Utilisation d'armure* : 1

Héro -> *Crochetage* 6 / *Arc* : Précision 5 - Rechargement 3 - Coup Critique 5 - Perforant 4 / *Arme Perforante* à *une main* : Précision 2

***** **Chapitre III** *****

les héros sont dans la région du **Temple de Raan**

l'île d'Asmadehus

Nous sommes accueillis par *Asmadehus* un 'Seigneur Démon' "amical" ... il nous offre une **poupée** d'**invocation** de **Raanaar** issue du cadavre d'*Anlokan* (qu'il tue sous nos yeux) fille du *grand sage Raanaar*. Nous sommes ensuite livrés à nous même près de 5 **Téléporteurs** -> un seul fonctionne, nous arrivons à ...

Autour du Temple de Raan

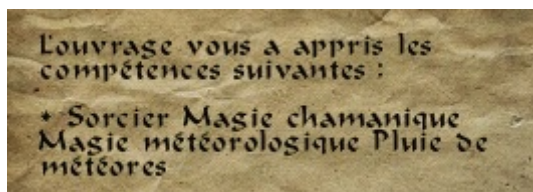
Taxlehis, nous invite a pénétrer dans le **Temple de Raan** pour redonner vie à *Anloka*



*la carte des alentours du **Temple de Raan***

En descendant Sud Sud Est, on tombe sur des 'Raanaars rebelles' "amicaux" dont *Raanaar_Patrol_Leader* / Un marchand ambulant (*Traveling_Merchant* - Possibilité de dormir à son campement) s'est fait piller par des 'mutants' -> ils sont tout près direction Nord Ouest / *Kyrill*, un barde, souhaite que nous passions à trépas un 'élémentaire de feu' (il est très près) afin qu'il puisse avoir une nouvelle histoire a déclamer

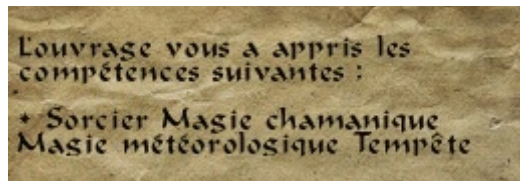
En remontant, vers l'Est du **Temple de Raan** -> 'Stit' détient ...



ce *Livre de compétence*

attention -> présence de 'chevaliers de Sang' qui nous attaquent (**ils sont "costauds"**)

au Nord, 'Looc' détient ...

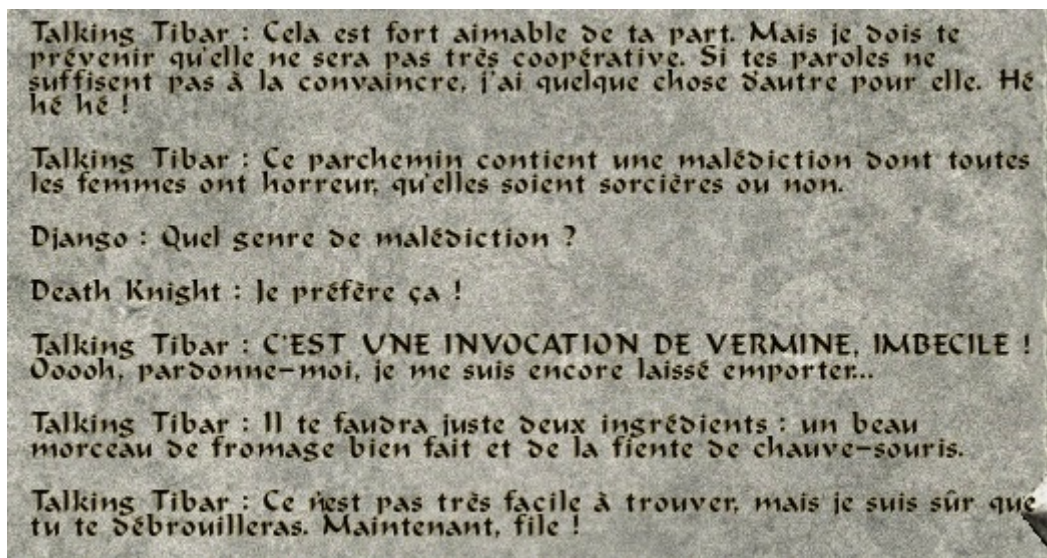


ce *Livre de compétence*

une **entrée** verrouillée avec "un étrange symbole sur la pierre" (**ouverture possible bien plus tard ... a minima près avoir eut accès à la prison du Temple de Raan**) / une **tombe** / un **Livre** au sol -> pour *Crasy Barnabus* ...

au Sud Est -> **Seeing Stone** -> permet de voir différents lieux que l'on ne connaît pas (encore ?)

plein Sud, un *Tibar* qui parle (*Talking_Tibar*) nous confie une mission, il est la proie d'une malédiction de la part de *Cassandra* ... il faut qu'elle l'a lève sinon ...



... extrait de la "Conversation"

le **parchemin** (*Curse Scroll*) est écrit en Raanaar (est ce un Raanaar qui a été transformé en *Tibar* ?)

au Sud Ouest, une **entrée** de caverne aménagée mais inoccupée -> de la **nourriture** a ponctionner

le Temple de Raan

les *gardes* nous laissent entrer grâce à la présence du Chevalier Noir ("signe" de Chaos) / contre **10 Po** un "guide" (*Temple_Commoner*) complète notre carte du **Temple de Raan** / une quête concernant des moines disparus est proposée au **panneau d'affichage** (indique aussi que d'autres missions sont à lever auprès de tiers cités)



Les quartiers Sud Centre et Est

chez les Gardiens du rang du Temple (Ouest du **panneau d'affichage**) -> *keeper_of_Ranks* nous informe que pour pouvoir rencontrer l'évêque, il faut atteindre le plus haut rang dans la hiérarchie (du chaos) . Pour cela, il faut faire le plus de missions possible pour le compte du *Seigneur du Chaos* et tuer ses adversaires / *Temple_Commoner* propose de louer une maison (il donne une **clé de bronze** qui ouvre la **porte** verrouillée de la Maison des héros (Centre Est cf. carte)

Kiya	15344
Serrick	10265
Cytha	9120
Barnabus	7522
Raven	7456
Cassandra	5236
Salisar	3567
Django	2500
Rupert	1243

*On peut obtenir le classement dans la hiérarchie (du chaos) à tous moments auprès de *keeper_of_Ranks**

Présence de nombreux **lits** un peu partout en fait ...

la Maison à l'Est du **panneau d'affichage** -> un **message** de *Ronnie* (**pas besoin de le rechercher lui et/ou son**

nounours) / *Thief_Merchant* façade Est

l'entrepôt -> la **porte** est verrouillée (**clé d'argent** dans le petit parc à l'Ouest de la Caserne) -> **Raanaar Urn** et **Old Cheese** / un *Temple_Guard* mécontent de notre présence

Est Entrepôt -> *Fred* nous demande de récupérer sa **balle** tombée dans le **puît** proche (il faut descendre dans le puît puis remonter -> dialogue du Chevalier noir -> redescendre et tuer la 'bestiole')

Caserne -> un **tonneau** verrouillé (**crochetage** 6 ok)

Daniel, le marchand d'armes (*Temple_Merchant*), souhaite qu'on lui récupère une **amulette** dans la Crypte / dans son commerce -> 1 **livre** écrit en Raanaar et un second marchand (*Temple_Smith*) qui est aussi forgeron

Maison de la sorcière *Cytha* (Nord Ouest Entrepôt) -> elle souhaite qu'on lui ramène le **Livre du crépuscule** caché dans une bibliothèque souterraine (la localisation est indiquée sur le **secteur des Ruines**)

Maison à l'Ouest de celle de *Cytha* -> 2 **livres** écrit en Raanaar et un **message** d'un traître à l'alliance des ténèbres (**déjà vu/lu si je ne me trompe pas**)

Maison Est de celle des Héros -> **trappe** verrouillée (quête *Sigurd* <-> *Groblar* : on récupère la **clé** sur le corps d'un des 3 'gardes' -> **il faudra ensuite prendre une décision lors du dialogue avec Groblar (au final, j'ai tué les 2)**)

Cimetière (Ouest marchands d'armes) -> *Innocent Shild* nous colle aux basques / Crypte -> **escalier** verrouillé (**ok après quête Nécromancien - voir plus bas**) / **Mirror** dans une tombe / 1 **gros cristal de Terre**

Centre -> *Crasy Barnabus* a perdu son **Livre** (c'est celui à l'extérieur au Nord -> "l'œuvre du Damné") / il peut nous soigner

Parc Centre Est -> 2 *Temple_Commoner* discutent a propos des 'Rats' qui pullulent (**je décide de tuer tous les 'Rats' que je croise**)



Les quartiers Ouest

à l'extérieur de la Taverne, 2 *Temple_Commoner* parlent de 2 *assassins* / à l'intérieur, on retrouve le barde *Kyrill* qui déclame notre exploit contre "l'élémentaire de feu" - 2 *Temple_Commoner* parlent du vol de *persils* par les *Rebelles* - on peut demander à se reposer auprès de *Barkeeper*

Cassandra habite la maison au Nord Est de la Taverne -> *Bat Guano* au sol / en possession de ce dernier, d'*Old Cheese* et *Curse Scroll* -> lui parler au sujet du gars (*Talking_Tibar*) qu'elle a transformée en *Tibar* -> il faudra prendre une décision -> si on lance le sort d'apparition de *Vermes*, elle finira par donner *Tibar Potion* pour lever la malédiction auprès de *Talking_Tibar*

Dans la maison juste à côté (Est), *Sigurd* veut que l'on tue un assassin qui a liquidé sa famille -> *Groblar* (cf. Maison Est de celle des Héros un peu plus haut dans le texte) - un *Livre* écrit en *Raanaar*

Juste au dessus, c'est la Prison et à côté (Ouest) une Maison -> la porte est verrouillée (crochetage 6 ok) - un coffre verrouillé (crochetage 6 ok) / *Cursed_Man*, dans le "jardin" juste à l'Ouest est victime d'une malédiction de la part d'un 'Lutin noir' (qui serait dans le secteur des Cristaux)

Parc de la Crypte -> un tonneau verrouillé (crochetage 7) / Crypte -> Escalier verrouillé (attendre que *Kiya la sorcière se manifeste cf. plus bas*) / Nord Ouest -> une Clé du 3ème champ de bataille dans une tombe

Arène du Temple -> 1 *Livre* écrit en *Raanaar* / tout proche au Nord -> on retrouve notre *Traveling_Merchant*

Extérieur du Marchand de Magie -> 1 gros cristal de Feu et 1 gros cristal de Poison

Marchand de Magie -> *Temple_Mage_Merchant* nous dit que son frère habite dans "la forêt" (il s'agit sans aucun doute de *Serrick*) / 2 *Livres* et 1 *Manuscrit* écrits en *Raanaar*

J'ai fait le 1er donjon de ce 3ème **champ de bataille** (1 quête finalisée & des **Livres** écrits en Raanaar)

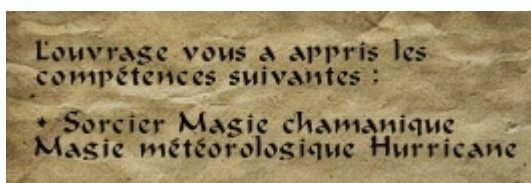
le secteur des Ruines



*Il se situe au Sud Sud Est du **Temple de Raan***

en descendant par la face Ouest, on découvre l'**entrée** d'une mine désaffectée -> **Exotic Ore** à l'Ouest / tonneau verrouillé (**crochetage** 7 ok) à l'Est / puis une autre **entrée** près d'un lit -> **Holy Relic of the Temple** au Nord

au Sud -> Yev détient



*1 **Livre de compétence***

en remontant la partie centrale vers le Nord -> **Téléporteur**

en continuant, on tombe sur **Zandalor** (**personnage important de Divine Divinity**) qui nous demande de trouver un artefact (**Amulette**) et dit pouvoir nous ramener ensuite à **Rivellon** / là, où il y a 4 **piliers** -> 4 questions -> 4 bonnes réponses -> ouvre un **passage secret** / 1er niveau -> la progression s'effectue en activant de multiples **leviers** - une **Clé** du **3ème champ de bataille** sur le corps d'une 'Bestiole' / 2nd niveau -> **Riddler**, une 'gargouille', nous pose une question (**si on répond bien, on peut commercer avec lui**) - la progression s'effectue en activant de quelques **leviers** / 3ème niveau -> 2 **leviers** - tonneau verrouillé (**crochetage** 9) - **Zandalor's Amulet** (lui ramener ...)

à l'Est, *Xilinx* un *Lutin*, nous met en garde pour le secteur suivant (tout à l'est) soit le **secteur des Téléportations**

on arrive aux ruines de la quête de *Cytha* -> tonneau verrouillé (**crochetage 10**) & 2 portes verrouillées (ok)
- quelques **Livres** écrits en Raanaar -> *Librarian*, un Raanaar, nous demande de trouver la cause de la puanteur dégagée par la lave qui réchauffe ces souterrains (il faut chercher à l'extérieur : 2 'Bathing Démon' qui se baignent dans la lave un peu plus au Sud) pour donner accès à ... -> *Head Librarian* donne la clé pour pouvoir consulter le **Livre du Crépuscule** (**the Book of Twilight**) -> **il faut prendre une décision : le voler (en combattant ou en s'enfuyant) ou pas (je l'ai volé ... tué les Raanaars [là, j'ai très mal joué vu la suite des événements] puis donné à Cytha)**

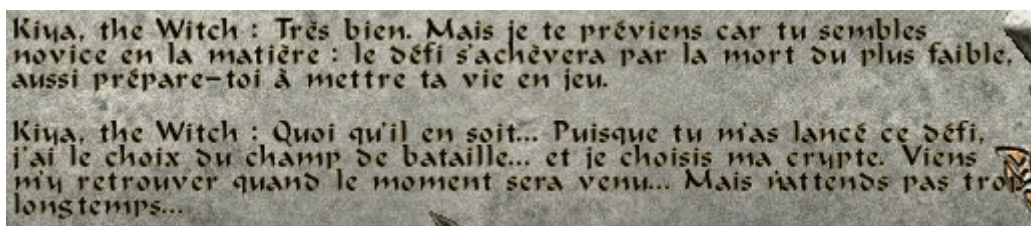
J'ai fait le 2nd et le 3ème donjon de ce 3ème **champ de bataille** (2 quêtes finalisées & des **Livres** écrits en Raanaar)

le Temple de Raan

j'ai ramené sa relique sacrée perdue (**Holy Relic of the Temple**) à *Brother Raze* qui vadrouille dans le cimetière

comme j'ai trouvé cet **objet** avant de lever la quête, il a fallu que je le jette et le reprenne pour qu'elle soit validée

En repartant, près du **panneau d'affichage**, *Kiya la sorcière* nous lance un défi ...



Kiya, the Witch : Très bien. Mais je te préviens car tu sembles novice en la matière : le défi s'achèvera par la mort du plus faible. aussi prépare-toi à mettre ta vie en jeu.

Kiya, the Witch : Quoi qu'il en soit... Puisque tu m'as lancé ce défi, j'ai le choix du champ de bataille... et je choisis ma crypte. Viens m'y retrouver quand le moment sera venu... Mais n'attends pas trop longtemps...

si on refuse, le lien qui nous scelle au Chevalier Noir sera rompue

l'**escalier** de la Crypte est désormais ouvert, il faut y aller ... tout en sachant que ...



Il faut être prêt a affronter de nombreux 'Mutants' !

au Nord Ouest de la grande salle, se trouve un **sarcophage** -> j'ai récupéré **Strange Amulet**

les **portes Ouest** et Est sont verrouillées, on ne peut que rejoindre *Kiya la sorcière* dans sa chambre ...

la **clé de saphir** ouvre la **porte** de la pièce la plus au Nord, on trouve un nouveau **fragment de cristal** -> déclenche aussitôt une nouvelle invocation par *le Nécromancien* et une mission similaire aux précédentes pour son compte -> Il faut parler à *Murray* puis descendre dans le **puît de mine** -> on trouvera 2 **gros cristaux (Os & Poison)** -> au Nord Ouest, parler avec le *Lutin Zaknadrix* -> rediscuter avec *Murray* -> il donne une **clé** qui ouvre la **porte** verrouillée de la cave se trouvant dans la maison située au Nord Ouest (**trappe**) -> prendre le **fragment de cristal** ... -> *le Nécromancien* nous renvoie du côté Est de la Crypte du **Temple de Raan** (une **clé de bronze** ouvre la **porte** de gauche) -> sortie de la Crypte par l'Escalier -> parler à *Messenger* qui nous informe que ... l'honorable évêque souhaite nous rencontrer à l'église du **Temple de Raan**

j'ai donné **Strange Amulet** à *Daniel* le marchand d'armes (**décision a prendre -> lui donner ou pas**) ... si on passe voir *Keeper_of_Rank*, il nous confirme que l'on a bien atteint le plus haut rang dans la hiérarchie (du chaos) et qu'on a accès à l'église

Avant cela, il me reste une quête bien localisée a effectuer ...

le secteur des Cristaux



*Il se situe au Sud Sud Ouest du **Temple de Raan***

au Nord Est, dans une grotte, *Xanaxil (Black_Imp)* dit qu'il n'y est pour rien dans la malédiction qui affecte *Cursed_Man*, c'est un **fragment de cristal** amené par ce dernier qui aurait "pollué" le **secteur des Cristaux** -> retourner voir *Cursed Man*, qui finalement, se range à cette explication (la localisation "fragments de cristal" s'affiche sur la carte) / *Xanaxil* rachète des **morceaux de cadavres** ! / 1 **coffre** verrouillé (**clé de saphir** sous une **cruche**)

à l'Est, de gros cristaux orangés verticaux renferment l'*Esprit de la Forêt* -> il nous demande de restaurer les **4 autels (Crystal Altar)** alentours en répondant à l'énigme que chacun d'entre eux posera -> en remerciement, il nous donne 1 **potion Survie + 1** -> effet permanent

au Sud Est, un 'Mutant' plus ou moins agressif -> **décision à prendre** / un peu plus au Sud -> r.a.s.

en remontant plein centre -> **Téléporteur** -> une **plante (Plant)** -> on tombe sur un lieu d'affrontement - sur les corps, deux **messages** dont 1 écrit en Raanaar -> ils ont interceptés un convoi à destination du **Temple de Raan**

au Nord Ouest -> un mage (*Castor*) et un 'Chevalier' nous attaquent -> 2 **messages** en lien avec *Samuel* à ramasser et 1 **disguise armor** / *Era* détient 1 **Livre de compétence** / 1 **clé** du **3ème champ de bataille** / en approchant encore plus au Nord, le Chevalier Noir nous incite à revêtir la **disguise armor**

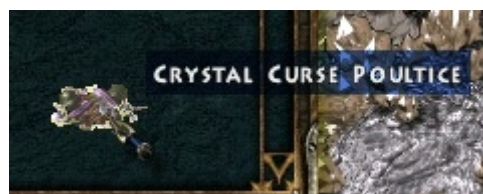


décision a prendre -> S'équiper ou non de cette armure

Si c'est la cas, 1 *Camp_Gard* nous demande nos papiers (1 des messages qu'avait *Castor*) / le *général Bran* nous confie une quête -> décision a prendre auprès de *Camp_Merchant* -> si on le gracie, il sera dans la grotte désertée que l'on a déjà visité (cf. **Autour du Temple de Raan** n.b. elle est désormais indiquée "Grotte Tibar" sur la carte)

au milieu de ce camp militaire, une entrée donne sur une grotte -> si on touche au *Mage Gloves*, alors *Young_Mercenary_Mage* apparaît et nous attaque

En descendant face Ouest -> entre un campement abandonné et le *Téléporteur*, une nouvelle plante (*Plant*) / *Raven* est au niveau de "fragment de cristal" (un amas de cristaux rouge verticaux) et nous donne la véritable explication concernant la "malédiction" dont est victime *Cursed Man* -> il lui faut 3 plantes différentes pour préparer une concoction

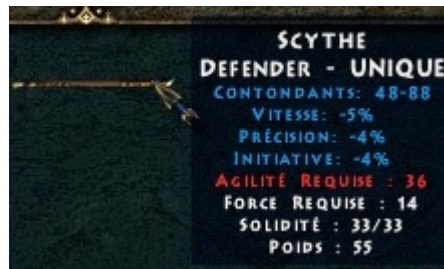


la concoction (*Crystal Curse Poulitice*) a appliquer sur *Cursed Man*

au Centre Ouest, un tonneau verrouillé (crochetage 10 ok) et l'entrée d'un petit complexe -> quête des moines disparus

un peu plus au Sud, un tonneau verrouillé (crochetage 10 ok) dans le campement d'*Oren* (un admirateur de *Damien*) / ce dernier nous demande d'éliminer des *Lutins* qui en veulent à son "trésor" (archéologico spirituel en fait) / tout proche -> une plante (*Plant*)

Sud Ouest -> le campement des *Lutins* (quête *Oren*) -> décision a prendre -> si on choisi de les aider, ils nous demandent de leur retrouver ...



une *arme puissante* dans la caverne avoisinante ..

lors de la remise de *Scythe Defender - Unique* au Lutin (Imp_Hunter), il faut de nouveau prendre une *décision* -> contre toute attente, j'ai choisi de buter moi même *Oren* (dans ce cas précis -> rendre compte à *Imp_Hunter*)

le Temple de Raan - l'église

un *marchand* à l'Ouest - 2 *livres* sacrés (déjà consultés par ailleurs)

Black Bishop (l'évêque) nous demande de trouver le moyen d'entrer dans **les Catacombes** (l'*entrée* a été verrouillée par les *prêtresses* du culte précédent) -> il nous demande d'interroger le Raanaar actuellement emprisonné -> *Raanaar_Prisoner* nous confirme que l'on pourra libérer la *poupée* d'*invocation* de *Raanaar* issue du cadavre d'*Anlokan*, de sa malédiction, dans **les Catacombes** -> il nous donne le code et la localisation pour y pénétrer ... par une autre voie d'accès

Avant d'aller aux **Catacombes**, il me reste tout le Sud à explorer et l'*Est* d'ou était *Xilinx* ... cela devrait correspondre aux 2 téléporteurs qui n'ont pas encore été activés

le secteur des Rebelles



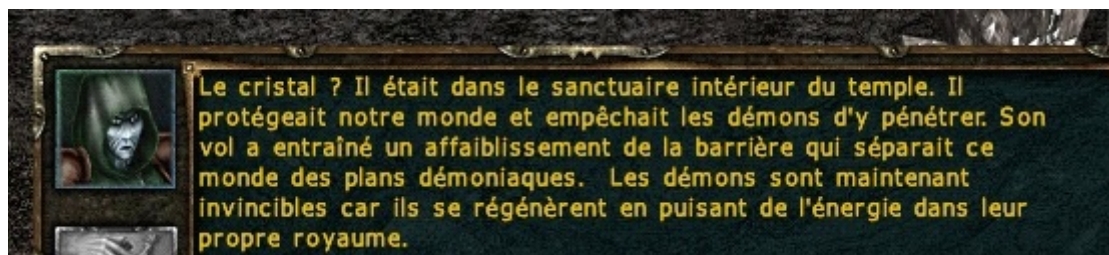
Il se situe tout au Sud des *secteurs des Cristaux* et *des Ruines* ...

au Sud Ouest, des "monstres" amicaux demandent a ce que l'on tue un "Démon" qui a pris possession de leur grotte -> on récupère **Demon's Bane Gem** sur son cadavre / en allant au Nord Est de cette grotte -> 1 **clé** du **3ème champ de bataille** puis 1 **Téléporteur**

au Nord Nord Est -> une *patrouille Raanaar* - 1 **gros cristal mental** / un Raanaar (indiqué *Squelette* ?) nous informe de nous méfier du **secteur des Téléportations** vers l'Est (avec des téléportations inopinées)

au Sud Sud Est -> une *patrouille Raanaar* est en plein affrontement - ils nous dévoilent leur entrée secrète au Sud

Une fois sur zone, *Rebel Elder*, nous demande de **faire un choix** (entre eux et les humains sous domination du Chaos)



il nous rafraichie aussi la mémoire ...!

Malgré avoir tué leurs collègues de la Bibliothèque souterraine (sic), je choisis de donner un coup de main aux Raanaars Rebelles

Rebel Elder veut qu'on lui forge une arme, nommée **Fléau des Démons** a partir de sa gemme originelle (**Demon's Bane Gem**) -> Il faut demander à *Temple_Smith* (le marchand forgeron du **Temple de Raan**) -> il lui faut, en sus, **Exotic Ore**



ouala la bête ... a noter que cette quête est apparue dans le journal trop tôt (bug)

Rebel Elder donne une **potion Constitution + 1** (effet permanent)

Raanaar Rebel cherche les cendres de son frère (**Raanaar Urn**) tué par l'alliance des Ténèbres

Raanaar Rebel veut que l'on tue un 'monstre' qui attaque régulièrement leur camp (la 'Bestiole' est dans la caverne du camp) -> rendre compte

Raanaar Rebel souhaite que nous remettions son apprenti dans le droit chemin (il indique la localisation -> Tour de Serrick dans le **secteur du Téléportation**) ... dans la mesure du possible sinon "couik"

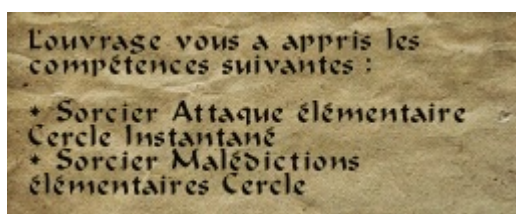
Raanaar Rebel veut qu'on lui ramène une statue de leur déesse (**Raanaar Statue**) enterrée précipitement au Sud Est du **Temple de Raan**

Raanaar Rebel veut qu'on détruise la **Pierre de vision** (**Seeing Stone** - rappel : Sud Ouest du **Temple de Raan**) pour ne pas que l'alliance des Ténèbres puisse en user -> il faut positionner le miroir (**Mirror**) près d'un des

endroits qu'elle nous montre et de nouveau l'utiliser -> rendre compte



j'ai choisi l'Esprit de la Forêt pour placer le Mirror !



Notre récompense : un Livre de compétences

J'ai fait le 4ème donjon de ce 3ème champ de bataille (1 quête finalisée)

le secteur des Téléportations



*Il se situe à l'Est des **secteurs des Rebelles** et **des Ruines** ...*

En arrivant depuis le **secteur des Rebelles**, au fil de la progression, nous sommes intempestivement téléportés de zone en zone ... un groupe de *Trapped_Raanaar* à l'Est Sud Est ne s'en sort pas et nous demande de désactiver ce phénomène (**la quête apparaîtra dans le journal plus tard ...**) pour s'enfuir de ce lieu infernal

à l'Ouest de ces derniers, 'Earth Elemental King' nous aborde ... il veut perdre l'intelligence que lui inculque cet **objet** :



*une fois ce **Cristal de Téléportation** en notre possession, la quête figure bien dans le journal ...*

juste au dessus -> **Téléporteur** -> Dialogue -> placer le **Cristal de Téléportation** / retourner voir les *Trapped_Raanaar* , qui nous donneront la localisation d'une **minuscule grotte**, contenant des "**trésors égarés**", en remerciement !

à l'Ouest -> un **coffre** verrouillé -> la **clé** est dans un **arbre** tout proche à gauche

au Centre -> un **coffre** au milieu d'un zone encerclée de lave -> utiliser les **pierres de téléportation** -> 1 **clé** du **3ème champ de bataille**

au Nord -> la Tour de Serrick -> *Serrick's_Guard* nous laisse entrer -> rez de chaussée -> 1 **clé d'or** au Nord Ouest - **prendre une décision** pour *Markhantar (Raanaar_Traitor)* puis rendre compte au camp des rebelles -> 1er étage -> l'ensorceleur *Serrick* fait la même demande que les *Trapped_Raanaar* ...

J'ai fait le 5ème donjon de ce 3ème **champ de bataille** (aucune quête finalisée)

les Catacombes

Pour y pénétrer, il nous faut d'abord visiter les "cavernes" au Nord du **temple de Raan** (l'**entrée** avec "un étrange symbole sur la pierre") -> la **clé d'or** ouvre un **coffre** verrouillé à l'est -> **Staff of Power**

Attention : on ne pourra plus revenir en arrière

niveau 0

r.a.s. / *Black Bishop* peut nous soigner

niveau - 1

Raan nous demande de ne pas combattre les 'ennemis désarmés' (**ce que j'ai fait**) - 3 **portes** verrouillées (Nord Ouest / Ouest / Sud Est) - 3 **levier** (Est - Ouest - Nord Ouest) -> 1 **clé** du **3ème champ de bataille** dans la pièce Sud Est)

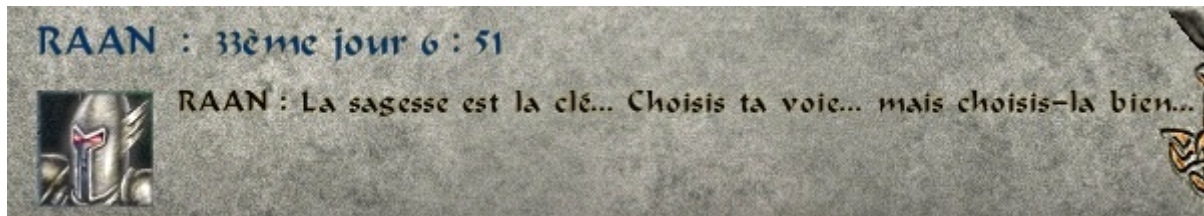
J'ai fait le 6ème donjon de ce 3ème **champ de bataille** (1 quête finalisée)

niveau - 2

Raan nous demande de ne pas prendre ce qui ne nous appartient pas / **des trésors** au Sud Centre (**je n'ai pas touché non plus aux tonneaux ou coffres présents à ce niveau**)

niveau - 3

une nouvelle "consigne"



un message énigmatique ...

au Sud Centre -> 4 **clés** & 4 **coffres** avec les mêmes libellés > **Golden**, **Metal**, **Stone** et **Wood** -> **on ne peut prendre qu'une seule clé -> j'ai choisi celle en bois (Wood Key)**

niveau - 4



Attention, aller dans la salle Sud Centre en dernier ...

une **porte** verrouillée pour aller plus au Sud / **Catacombs Armor** au sol -> ouvre, entre autres, le passage ...
-> *Raan* veut qu'on trouve les **symboles** de ces 3 domaines

1ère salle Est -> **Symbol of War** sur le cadavre d'un 'monstre'

1ère salle Ouest -> **portail de pierre** -> nous sommes téléportés dans un petit complexe avec plein de **Godly Symbol** sur les murs

1 **Livre de traduction partielle** (Tome 3) à l'Ouest -> **les divers écrits (Livres ou manuscrits) en Raanaar sont désormais totalement traduits** / 1 **tonneau** verrouillé à l'Est (**crochetage 10 ok**)



*1 seul **Godly Symbol** se détachera, celui du marqueur au Centre (**le faire après avoir tout visité**) -> on y récupère le **Symbol of Wisdom***

Il faut ensuite descendre par un des 2 **escaliers** au Sud Ouest ou bien au Sud Est et récupérer le **Symbol of Honor**

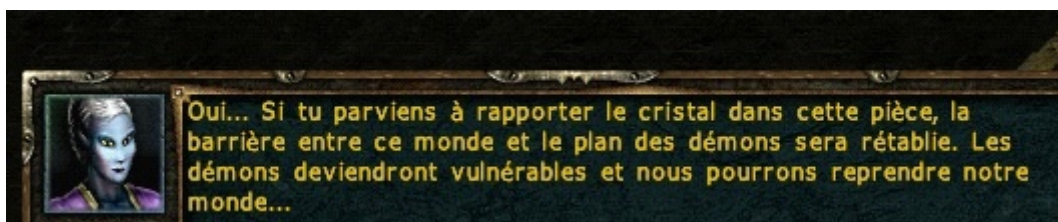
Remonter dans la pièce où cette quête a été levée -> la malédiction qui pesait sur *Anlokan* est levée par *Raan / Anklokan* nous apprend, entre autres, que *Raan* est le dieu Raanaar de la guerre, de l'honneur et de la sagesse ...

dans la salle Sud Centre,



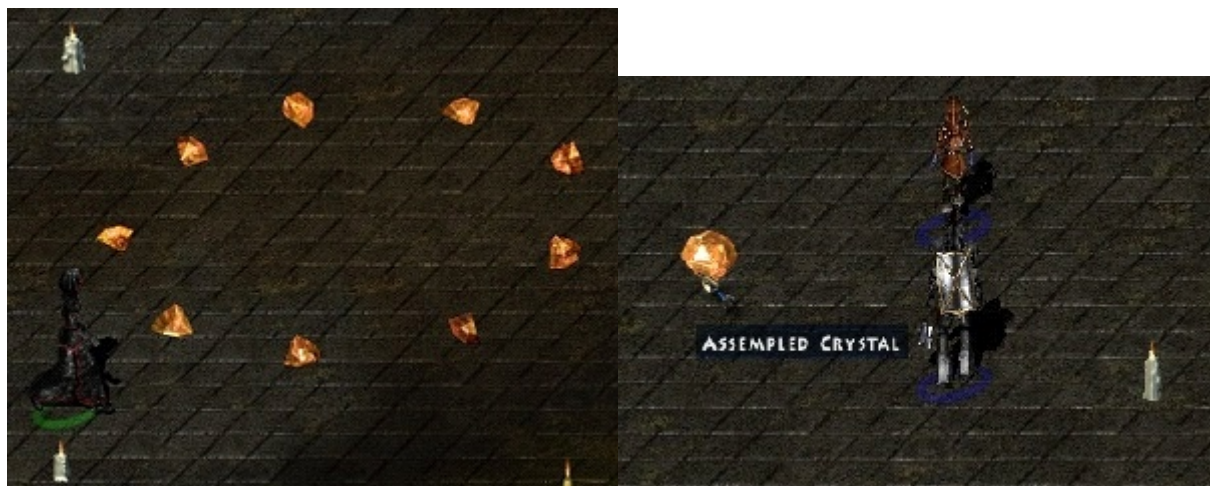
...

Anlokan nous parle d'Asmadehus et de Samuel et demande prioritairement que l'on ramène le **Cristal reconstitué (Assembled Crystal)** ...



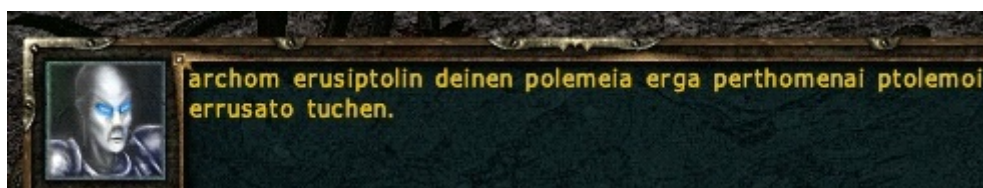
par le Nécromancien ...

un **fragment de cristal** nous téléporte vers ce dernier qui nous envoie, comme d'habitude, en chercher un autre -> rien de compliqué pour le trouver (**une décision à prendre concernant Lezard King**) -> de retour chez le Nécromancien, à partir des ...



9 fragments de cristal ... il recrée le **Assembled Crystal**

il va falloir l'affronter pour se l'approprier ... de retour aux **Catacombes**, *Anlokan* nous signale que nous pourrons quitter ce monde dans la chambre de son père au dernier étage de l'**Académie** (on assiste ensuite à une cinématique d'une discussion entre *Samuel* et *Asmadehus*) / Nous sommes téléportés au pied de l'**Académie** -> pour y pénétrer, il faut soit payer un *fantôme Raanaar* "bizarre d'esprit" soit réciter ...



... la phrase que l'on vient d'entendre !

le point sur mes 2 comparses -> Niveau 28

Chevalier Noir -> **Arme Tranchante** & **Bouclier** : Précision 4 - Dégât 4 - Coup Critique 6 / **Blocage** 6 / **Arbalète**
: Précision 3 - Perforant 3 / **Utilisation d'armure** : 6

Héro -> **Crochetage** 10 / **Arc** : Précision 6 - Rechargement 5 - Coup Critique 5 - Perforant 5 / **Arme Perforante** à **une main** : Précision 2

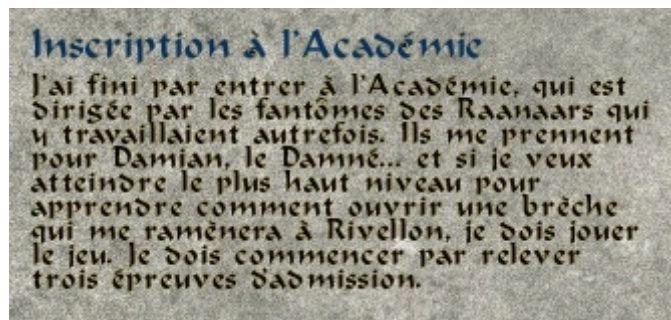
***** Chapitre IV *****

Les héros sont dans l'**Académie** des (fantômes) Raanaars et ne disposent plus des **pierres de téléportation**

Complexe Admission



Nous sommes accueillis par Donhoram ... qui nous prend pour Damien (l'enfant du Chaos) et ...



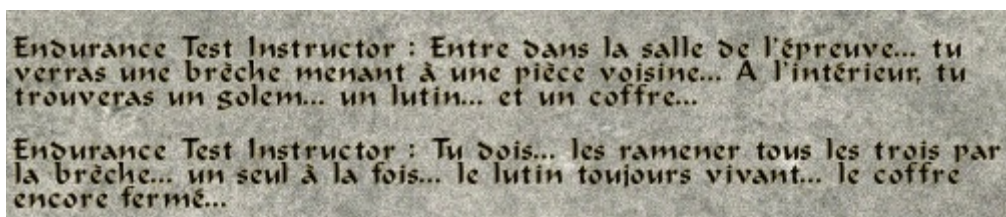
qui fixe les conditions de progression dans l'Académie

Entrée -> 1 **clé composite** sur un **cadavre** tout proche ouvre un **placard** verrouillé -> **Object 11049** -> ouvre un second **placard** verrouillé -> **Livre la magie des Rannaars** (Tome 2)

avant de passer les 3 épreuves, il y a 16 **panneaux** à consulter (en réalité 15 car le 13ème est détruit) -> **les textes sont consultables dans l'onglet "Conversations"**

en remontant par l'Est -> 1 **porte verrouillée** / 2 **Raanaar Student** discutent / 1 autre **porte** -> **Faith_Test_Instructor** nous fait passer l'épreuve de la foi -> **Torture_Imp** nous demandent de les épargner (**ok**) -> **Rubber Duck** au sol -> **Chevalier_Noir** demande qu'on le tue (**ok**) -> **Guitar** au sol -> **Arch_Démon** demande s'il doit tuer des **Sorcières** mille fois meurtrières (**non**) -> **Teddy Bear** au sol -> **Godess Avatar** nous dit que l'on a échoué -> **Hourglass** au sol -> **Faith_Test_Instructor** nous demande de sortir par la **porte** de gauche (le Chevalier Noir nous incite à prendre celle de droite) -> **je sors par celle de gauche**

au Nord -> **Endurance_Test_Instructor** nous fait passer l'épreuve idoine



...

1 **clé** du **4ème champ de bataille** dans l'**armoire** / 1 **Pickaxe** sur le **cadavre** -> **Mur fissuré** -> **Livre la magie des Raanaars** (Tome 4) à l'Ouest de la pièce & 1 **Star Amulet** dans **Waterpool** / la **Brèche** -> 1 **coffre** verrouillé (**crochetage 10** ok - un **message** de **Bronthion** personnage de **Divine Divinity**) à prendre dans son sac à dos - demander au **Lutin** de nous suivre puis au **Golem** - repasser par la **Brèche**

à l'Ouest, 1 **Livre la magie des Raanaars** (Tome 1) dans la pièce / **Knowledge_Test_Instructor** nous fait passer l'épreuve de la connaissance -> 4 **portes** -> 4 **téléporteurs** -> 1 question en rapport avec le n° de **panneau** à l'entrée de l'**Académie** -> choisir le **téléporteur** qui correspond au **panneau**

j'ai répondu 3 (1), 13 (4), 5 (2) et 16 (4) -> **il est difficile de reconnaître le téléporteur (n°) qui correspond au panneau**

au Sud Ouest, **Stat Amulet** ouvre la **porte** verrouillée -> un **Miroir** contient un prisonnier -> il faut trouver un **diamant noir** (**Diamond Ring**) -> **Entrer** dans le **Miroir** -> parler à **Prisoner_In_The_Mirror** -> Briser le **Miroir** avec **Diamond Ring** -> Récupérer la **clé d'argent** qu'il nous donne en récompense (elle ouvrirait un **coffre** dans **les Tunnels**)

au Centre, les *Instructeurs Raanaars* annoncent qu'on a échoué à l'épreuve d'endurance et réussi celles de la connaissance et de la foi -> 1 **potion Intelligence + 6** (effet permanent -> **FAUX**) et un **bouclier Peau d'Ange** -> pour poursuivre, il nous faudra trouver **les Tunnels** d'entretien utilisé par les *Lutins* (c'est *Donhoram* qui vend la mèche) / **séparer le groupe** -> une **clé** et un **levier** à l'Est ouvre **porte** verrouillée à l'Ouest / une **clé de Saphir** à l'Ouest (*Imp_Ghost* prend **Rubber Duck**) / 1 **Levier** à l'Ouest ouvre **porte** verrouillée à l'Est / on récupère **Diamond Ring** dans une **armoire** (cupboard)

au Sud Est, la **porte** verrouillée s'ouvre avec **clé** ...

J'ai fait le 1er donjon de ce 4ème **champ de bataille** (1 quête finalisée)

les Tunnels #1



le 1er niveau

On retrouve une fois encore "notre ami" le *Lutin Taxlehis* qui nous pose une énigme,

J'ai encore croisé Taxlehix, mais cette fois dans les tunnels sous l'Académie. Il m'a parlé de son oncle Nixfix qui vivait là-dessous. Au lieu de m'indiquer simplement le chemin, il m'a encore posé une énigme : * Commence par monter, puis décompte à partir de 10 et arrête-toi au T... Tourne-toi vers ton cœur et cherche-moi : tu ne me verras pas, mais suis tes pas...* Ils sont fous, ces lutins !

pas si complètement tordue finalement, pour trouver son oncle Nixfix

au Sud -> 1 **levier** ouvre une **porte** verrouillée -> un **levier** ouvre une **porte** au Nord Est / un **Trou** -> 1 **Yellow Gem** et des ... **Os**

au Sud Ouest -> un **message** (**Dragon Statue**), une **Statue** (il lui manque les yeux qui seraient des **gemmes** selon le **message** - reste à savoir qu'elle est (ou sont) la (les) bonne(s) couleur(s) et une **porte** verrouillée (**crochetage 10 ok**) -> **Cristal**

Est -> une **porte** verrouillée (**crochetage 10** ok) -> 1 **levier** (ouvre une **porte** verrouillée au nord Est) -> 1 'Bestiole' -> 2 **Red Gem** -> en revenant -> 1 **levier** (pièce derrière des **paquets**) ?

Centre -> *Taxlehis* et *NixFix* qui nous indique qu'il y aurait 2 possibilités pour arriver à **Complexe Invocation** dont une nécessitant une **corde** (?) et parle d'un 'monstre' qui rode dans **les Tunnels** - 1 **coffre** verrouillé - **possibilité de se reposer** / 1 **porte** verrouillée (*NixFix* ne veut pas l'ouvrir - ok pendant la quête du **Livre** des **stratégies d'invocation**) / 1 Salle avec des 'Monstres de Son' : **décision a prendre** -> jouer de la **Guitar** (ce qui les tuera -> **Amulet**) ou bien **les combattre** (uniquement des PE) / Petite pièce Est -> **Vase** -> **clé** qui ouvre le **coffre** de *NixFix* / 1 **levier** ouvre une **porte** verrouillée vers l'Ouest

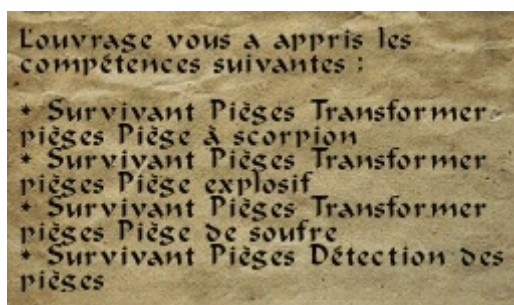
vers le Nord, au "carrefour" -> 1 **levier** ouvre 1 **porte** verrouillée au Nord -> + au nord -> 1 **levier** ouvre une **porte** verrouillée au Nord Est (1 seconde **porte** verrouillée)

en allant au Nord Ouest -> *Raanaar Ghost* nous demande sa **gemme** (**Cristal**) -> **décision a prendre** -> si **on lui donne**, il indique qu'il y a un planque des Voleurs Raanaars (*) accessible par une **porte** cachée (**le suivre** -> 1 **levier** ouvre la **porte** verrouillée tout au Nord Ouest -> **on a accès à 2 escaliers**) sinon il faut le combattre (**et trouver soi même le passage secret ?**)

(*) cf. **document** -> "**les castes dans la société Raanaar**"

à l'Ouest -> 1 **levier** ouvre une **porte** verrouillée -> 1 **Mushroom** (**Quetzacollona**) -> 1 **levier** ouvre la seconde **porte** verrouillée du Nord Est

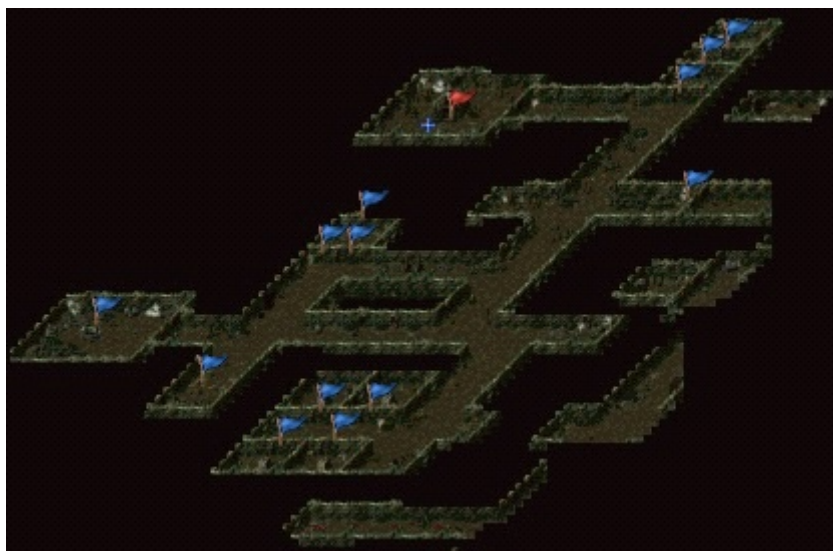
retour au Nord Ouest -> **escalier** ascendant -> **Complexe Admission** de l'**Académie Nord Ouest** -> la **clé d'argent** (celle de *Prisoner_In_The_Mirror*) ouvre une **armoire** verrouillée, on y trouve ...



1 **Livre de compétences**

il y a deux autres **armoires** verrouillées (**crochetage 10** ok) / 2 documents font références, l'un à un 'monstre' qui hanterait les **Tunnels**, l'autre à un **miroir** pour faire des **copies**

les Tunnels #2



on y accède par l'*escalier* descendant au Nord Ouest des **Tunnels #1**

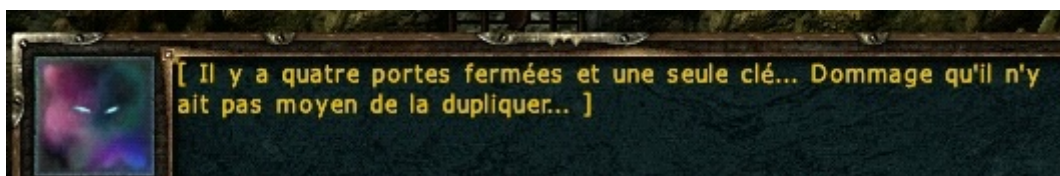
Nord Ouest -> 3 **portes** verrouillées en enfilade (*crochetage 10* ok)

en descendant sur l'Ouest -> 2 **leviers** entourant une **porte** verrouillée l'ouvre (*les manipuler rapidement*) -> 1 **levier** -> **Object 11054** (qui semble être un **mirroir**) / toujours en descendant, parmi des **boîtes** et des **paquets** -> 1 **clé** du **4ème champ de bataille**

Ouest -> un **Puît** -> le 'monstre' recherché apparaît -> rendre compte à *Nixfix*

J'ai fait le 2nd donjon de ce 4ème **champ de bataille** (1 quête finalisée)

au Centre Sud -> 4 **portes** verrouillées et 1 **clé en Or** sur un *Mannequin* parlant ...



il est urgent d'attendre ...

je n'ai pas trouvé le moyen de faire des copies, j'ai donc ouvert une des portes avec la **clé en Or** en toute fin de jeu

Nous sommes **bloqués** par une **porte** verrouillée **au Centre** (ok pendant la quête du **Livre** des **stratégies** d'**invocation**)

Redescendre au **Tunnel #1** et emprunter l'*escalier* au Nord Est -> **Complexe Admission** de l'**Académie Nord Est**
-> **Téléporteur Raanaar** nous "dépose" au ...

Complexe Invocation



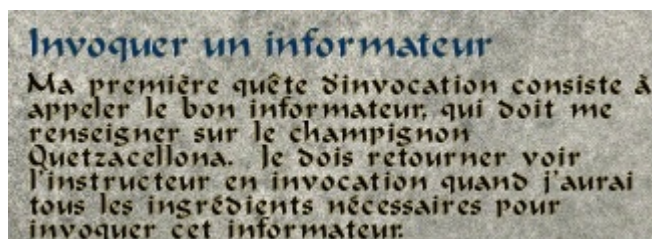
...

Centre Nord -> **Téléporteur Raanaar** / **Trou + Corde** permet de descendre chez *NixFix* au **Tunnel #1** (il n'avait donc pas menti) puis de remonter au **Complexe Invocation**

Elder Ankhumar, qui nous prend lui aussi pour *Damien*, nous informe de plusieurs choses : nous devons passer 3 épreuves pour atteindre le **Complexe Experience** - il nous invite à voir *la prêtresse Rakoham* pour un problème de drogue - on apprend aussi qu'*Anlokam* a un frère, *Xelokar* (un grand guerrier) - leur père, *le grand Sage*, a soigné *Damien* à son arrivée / 1 **Escalier bloqué** / 1 **porte** verrouillée au Sud (ok plus tard)

Nord Ouest -> *la prêtresse Rakoham* nous demande de parler à *la Statue de Raan* -> On se doit de répondre à la question posée, ainsi fait, nous avons la permission de suivre les cours d'invocation / Elle nous parle d'*Ansukar le Sage* pour les soucis liés à la drogue

Sud Ouest -> on passe devant une **porte** verrouillée (ouverte après discussion avec *Dojoram*)-> *Raanaar Instructor*



nous confie cette tâche ...et nous donne une clé qui ouvre une porte verrouillée au Sud

Sud Est -> *Elder Antopar*, le bibliothécaire, nous invite à consulter ses **livres** (dont un particulièrement pour la drogue **que je n'ai pas trouvé**)

Sud -> Bibliothèque -> **Manuel Invocation Elementaire** -> le lire -> le Chevalier Noir nous posera ensuite une question "facile" ...

en allant à l'Est -> une **porte** verrouillée (ok après 1ère épreuve)/ *Belehram* nous indique que l'on peut trouver : la **patte d'araignée** dans la salle des spécimens, que la **racine de kohar** est détenue par les *Lutins* et que la dernière **potion de Fénure** a été donnée à *Markunthar* (un mage présent au laboratoire) - pas d'information exploitable concernant l'origine de la présence de drogue

au **Tunnel #1**, *NixFix* veut des champignons pour sa granouille -> il faut avoir **Ketzacolollona (Mushroom)** et

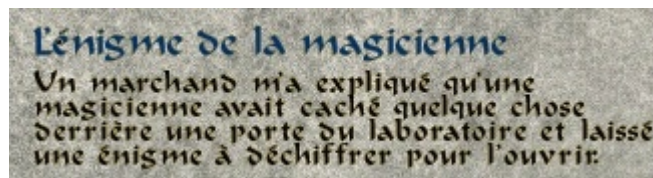
il donnera **Racine de Kohar** (les dialogues sont trompeurs)

En revenant chez *Belehram*, *Domequar* et *Dotharhar* s'entretiennent a propos de *Markunthar* et de la façon de l'approcher (il serait "chaud" avec la gente féminine) / Juste à l'Ouest -> *Dothiram* et *Donatham* (2 femmes, rien d'important pour la drogue ou pour *Markunthar*) -> 1 **message** relatif à la drogue (est mentionné "un petit revendeur") - 1 **coffre** verrouillé (ok **clé d'argent** trouvée dans le **coffre** verrouillé au Nord Ouest du **Tunnel #2**)

En remontant un chouillat vers le Nord Est, *Dolehar* vend une **clé** pour accéder à la salle des spécimens (il demande aussi si on a de la drogue) -> on ramasse la **patte d'araignée** (*Spider Leg*) -> **clé de platine** au sol ouvre la **porte** verrouillée

puis vers le Nord -> une **porte** verrouillée (ok après 2nde épreuve d'invocation) / *Ansukar le Sage* est bien chargé de régler le problème de drogue - 1 **clé de bronze** dans une **armoire**

a côté, juste à l'Ouest -> *Bexhanar*, un marchand, dit qu'un autre commerçant vend de la drogue (il renvoie vers *Dolehar*, un acheteur potentiel) / Il propose des rabais si l'on parviens a résoudre ...



cette énigme

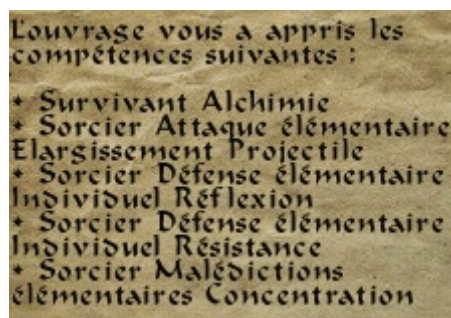
1 **message** rapporte que des **Livres** empruntés à la bibliothèque disparaissent (...)

encore à côté, juste à l'Ouest -> 1 **message** stipule qu'il ne faut rien toucher dans cette salle des runes sans la présence du *Gardien Runique* (dans le doute, je m'abstiens -> j'y suis allé un peu plus tard -> c'est un **passage obligé**)

En descendant vers le Sud face Ouest -> *Xepatar* nous ouvre la **porte** verrouillée pour que l'on mette une tannée a 3 'démons' présents dans la salle d'entraînement aux invocations (Nord Ouest) -> une **poupée** d'**invocation** de **Squelette Raanaar** au sol / *Xepatar* parle aussi de *Dolehar* et de ... *Lutins* pour le problème de drogue

Toujours vers le Sud face Ouest -> la **clé de bronze** ouvre la **porte** verrouillée

En descendant jusqu'au **Symbole Raanaar** (statue), on rencontre *Dojuram* (femme) -> Elle ouvrira la porte verrouillée du laboratoire après le dialogue concernant *Markunthar* (j'ai répondu "flatter son intelligence") -> 1 **Livre** contient une **clé d'Or** qui ouvre 1 **coffre** verrouillé -> 1 **clé de Saphir** ouvre 1 **armoire** verrouillée -> 1 **potion de Féture** (*Feynur Potion*) et ...



ce *Livre de compétences*

des **objets** et une **armoire** sont à **déplacer** pour trouver des **potions** et des **pierres** de **force**, **vitalité** et **mana** permanent et **force**



à ce stade je ne sais comment les utiliser ?

une **armoire** (**objet 11110**) est à **déplacer** pour accéder à 4 **boutons** (**bleu**, **jaune**, **vert** et **rouge**)



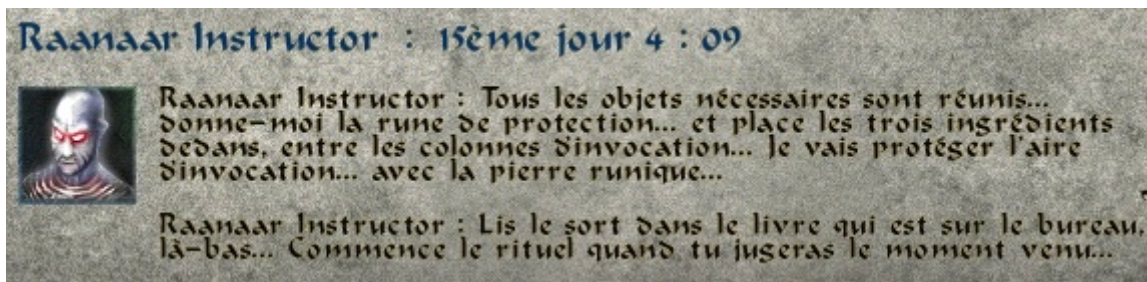
l'ordre est 4 3 1 2 ... et ...

ouvre la **porte** verrouillée -> 4 **armoires** verrouillées par des codes couleurs (**l'ordre est R J B V**) -> 4 **potions** à effet permanent (**Vigueur + 25**, **Constitution + 1**, **Mana + 60** et **Vitalité + 60**) / rendre compte à **Bexhanar**

je suis allé revoir Dolehar et Nixfix pour la drogue -> pas plus d'informations qui mènerait au revendeur (Nixfix n'est pas "clair" sur le sujet, en fait, il est clair sur aucun sujet vu qu'il "perd la boule")

retour à la salle des runes ("quand il faut y aller faut y aller") -> 12 "**gros boutons**" -> 1 pièce pour chacun d'eux avec 1 **Rune** à récupérer (soit 12 **Runes** au total) -> on trouve aussi 1 **clé** du **4ème champ de bataille** et 1 **Ring of Raan** (au sol)

direction le Sud -> parler à **Raanaar Instructor** (il est dans la 1ère salle d'invocation)



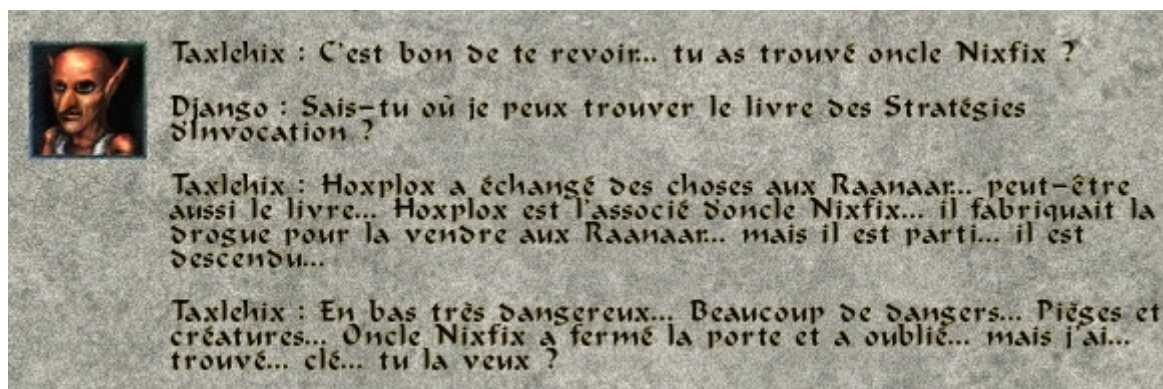
...une fois cela fait, un Lutin est invoqué et nous discutons du *Quetzacollona* puis

... la 1ère épreuve d'invocation est validée par *Raanaar Instructor*

la 2nde salle d'invocation (celle près de *Bellehram*) est accessible -> *Raanaar Instructor* veut qu'on lui apporte la preuve que l'on connaît les stratégies de combat avant d'invoquer un 'monstre' -> -> *Xepatar*, qui se disait être un guerrier, renvoie vers *Dolehar* (encore lui !) qui aurait volé le *Livre* des *stratégies d'invocation* recherché -> comme pour la drogue, *Dolehar* nie (il ment selon le Chevalier Noir) -> *Dotharnar* nous dit que le possesseur du *Livre* des *stratégies d'invocation* (qu'il ne veut pas nommer) a parlé à un *Lutin* -> *Elder Antopar* dit que c'est *Ansukar* qui a le *Livre* des *stratégies d'invocation*, ce dernier dit l'avoir donnée à *Belehram* pour son fils *Dolehar*

les Tunnels #1

finalement, c'est *Taxlehix* qui va "cracher le morceau"



il nous donne une *clé de Platine* qui ouvre la *porte* verrouillée près des 2 *Lutins* -> l'*escalier* nous ...

les Tunnels #2

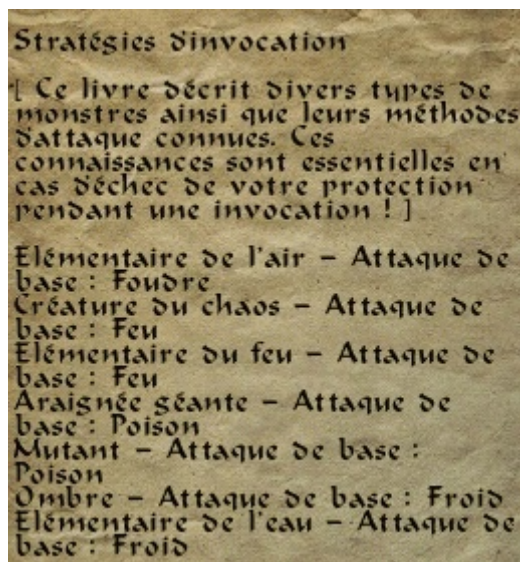


permet d'arriver du côté Est de ce lieu

en remontant vers le Nord -> 1 **levier** ouvre la **porte** qui était bloquée par le côté Ouest / 1 **tonneau verrouillé**

Est - Nord Est -> 'Mat' et des **objets** au sol / Nord -> une odeur nauséabonde nous oblige à actionner un **levier** pour fermer le passage (sic) -> **porte** verrouillée exprès / Nord Ouest -> **tas de foin** permet de **se reposer** - 1 **coffre** verrouillé (ok **clé de pierre** du **Complexe Philosophie**)

En descendant vers le sud puis vers l'Est (Sud Est) -> **sur le cadavre d'Hoxplox ...**



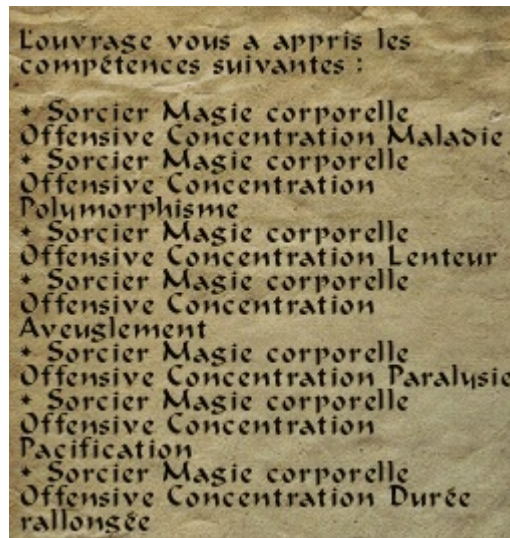
*le **Livre** des **stratégies** d'**invocation** !*

Sud & Sud Est -> r.a.s. / Sud Ouest -> l'antre d'un 'Mutant'

retour au nord -> ouverture de la **porte** que l'on avait verrouillé grâce au 1er **levier** -> antre d'un 'Mutant' (on y pénètre en se bouchant le nez ...) -> un second **levier** actionne la même **porte**

Complexe Invocation

rendre compte à *Ansukar* pour le trafic de drogue -> en récompense, il donne ...



ce *Livre de compétences*

aller à la 2nde salle d'invocation et dialoguer avec *Raanaar Instructor* pour pouvoir lancer les 4 invocations grâce au *Livre* présent -> *choisir, à chaque fois, un des pedestal* pour récupérer un *énorme cristal* de son choix (*Feu, Air, Poison* ou *Eau*)

la 2nde épreuve d'invocation étant terminée, direction la 3ème salle d'invocation située vers le Nord Est -> la *porte* est désormais ouverte -> *Raanaar Instructor* indique que la 3ème épreuve consiste à invoquer un 'Démon mineur' et à lui parler (prépare mentalement les Raanaars à de telles rencontres) -> il suffit d'utiliser le *Livre* présent dans la salle pour lancer l'invocation ...

J'ai fait le 3ème donjon de ce 4ème champ de bataille (1 quête finalisée)

la 3ème épreuve est terminée -> *Elder Ankhumar*, au Centre, nous débloque la *porte* qui donne accès au ...

Complexe Philosophie



...

Nous sommes accueillis par *Raanaar Instructor (Ankbentar le Sage)* qui nous invite à parler "aux gens" dans le but d'apprendre les différents aspects de l'ouverture de *Brèches* (quête)

Raanaar Philosopher (Anfegar de Sage) cherche la réponse ultime (quête)

dans la grande salle, on dialogue avec *Ghost (Anguram le Sage)* -> nous sommes téléportés "ailleurs"

Complexe Décisions



nous sommes "déposés" au Nord Est ...

on y retrouve *Anguram le Sage* qui initie l'épreuve de la cause et l'effet (toute décision à une conséquence)

il nous ouvre la **porte** verrouillée / dans la salle suivante -> 2 *Prisoners* & 2 *Chandelles* (Candle) -> **décider** laquelle éteindre (**dans le doute, je décide de ne pas décider**) / un peu plus au Sud -> 2 "Monsters" s'affrontent -> **décider** d'intervenir ou pas (**je décide des les tuer**) / vers le Sud Est -> 2 *Rois* (King) dialoguent -> l'un veut l'aide de l'autre (don de **nourriture** car son peuple souffre de famine) qui refuse -> **décider** lequel aider (**j'ai donné le bouclier** -> *Beggar*, demande de l'**or** en compensation de ...) -> ouvre la **porte** verrouillée) / Est -> *Soldier* ne veut pas que *Succubus* soit libérée -> **j'appuie sur le Bouton Blanc** ... / salle suivante vers le Nord -> un **levier** ouvre les cellules des 2 *Prisoners*(**chouette**) / revoir *Anguram le Sage* pour revenir au ...

Complexe Philosophie -> *Cave ghost (Anrauzam le Sage)*, à l'aveugle, nous expédie dans un ...

Labyrinthe



...

Anrauzam le Sage s'occupe de l'épreuve du hasard (il peut être aussi bien bénéfique ou désastreux), il nous demande de trouver la sortie en empruntant les **Téléporteurs** présents sans que nous sachions la destination de chacun d'entre eux

il ouvre les 2 **portes** verrouillées / Sud Ouest -> 2 **Téléporteurs** et 1 **clé d'Or** / Sud - Sud Est -> 1 **clé** du 4ème **champ de bataille** (au sol), 3 **Téléporteurs** et 1 **tonneau verrouillé** / Est -> 1 **tonneau verrouillé** et 1 **Téléporteur** / Ouest -> 1 **clé de Saphir** et 1 **Téléporteur** / Nord Ouest -> 1 **Téléporteur** / Nord -> 1 **clé de Saphir** au sol ouvre le **coffre** verrouillé - 1 **Statue** / Nord Est -> 1 **porte verrouillée**, 1 **message** (mentionne la perte d'une **clé** de la réserve et la présence d'un gaz toxique inflammable -> **Bug** -> cf. ***** **PROBLÈMES** *****) et 1 **Téléporteur** / **Quitter les lieux** -> **Téléporteur** Sud Est

J'ai fait les 4ème et 5ème donjons de ce 4ème champ de bataille (1 quête finalisée)

Complexe Philosophie -> *Truth ghost (Anbotar le Sage)* nous téléporte dans un ...

Caverne aménagée

Anbotar le Sage nous explique que l'épreuve consiste à apprendre à détecter les mensonges des autres races ... les Raanaars ne pratiquant qu'un discours de vérité ils peuvent être en danger s'ils ne décèlent pas les mensonges

il nous ouvre la **porte** verrouillée / Il y a 2 Golems, l'un ment l'autre pas -> il faut emprunter préférentiellement le passage de celui qui dit la vérité -> nous n'avons le droit qu'à une seule question pour chaque Golem -> je suis passé à gauche (Ouest) -> 1 **Gem** au sol ... -> une **Brèche** pour revenir au ...

Complexe Philosophie -> *Ghost (Anbassam le Sage)* nous parle de la nécessité d'être concentré notamment lors des voyages dimensionnels -> il nous "convoie" magiquement vers ...

Souterrain



les secteurs en noir sont ceux empruntés par Samuel ...

Anbassam le Sage nous explique que l'épreuve consiste à rester concentré pendant que l'on cherche la sortie le plus rapidement possible -> il faut quitter le **Souterrain** avant une invocation de *Samuel*

il nous ouvre la **porte** verrouillée / Sud Est -> salle avec 9 statues -> il nous faut trouver le bon chemin sinon nous sommes sans cesse téléportés près de la 1ère porte -> **séparer** le groupe et y aller un par un ->

indice : on pourra examiner les contenants présents

Sud -> 2 **leviers** ouvrent 2 **portes** verrouillées / 1 **porte** verrouillée (**crochetage 10** ok) -> 2 **coffres** verrouillés (**crochetage 10** ok)

Sud Ouest -> 4 **leviers** dans des cellules / 1 **téléporteur**

Ouest -> 1 **clé de Saphir** au sol ouvre la **porte** verrouillée / 1 **téléporteur**

Nord -> 5 **leviers** ouvrent 5 **portes** verrouillées / 1 **clé** dans une **torche** ouvre une **caisse à vin** qui contient 1 **clé** du 4ème **champ de bataille**

Centre -> on peut **choisir** d'utiliser la **Brèche** tout de suite ou **combattre** ...



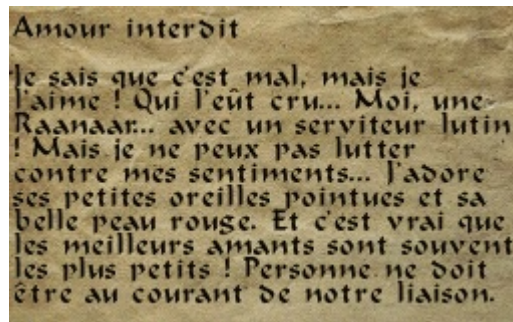
Samuel !

1 **coffre** verrouillé (**crochetage 10** ok) et 1 **tonneau** verrouillé / on peut ensuite revenir au **Complexe Philosophie** en empruntant la **Brèche**

Complexe Philosophie

Sud Est -> une **coffre** verrouillé (ok **clé de bois** du **Complexe Final**) - *Little Raanaar Girl* qui pleure -> 1 **Berceau** -> **Teddy Bear** / Est -> *Raanaar Student* nous dit que l'on peut écouter le rêve d'un *Lutin* -> **Miroir** -> r.a.s. de spécial -> *Imp* donne la solution pour la quête de *Raanaar Merchant*

Nord Est -> après un discours, *Raanaar Prietess* nous attaque / 2 *Raanaar Student* discutent entre eux et parlent du même sujet qu'elle -> les *Lutins* qui ont la capacités d'invoquer des créatures / **clé de Saphir** ouvre le **coffre** verrouillé (**potion Fairy Dust** et **Magic Carpet**) et 1 **message** ...



...

Sud Ouest -> Bassin Raanaar -> potion Fairy Dust -> amulette Coeur des Esprits / Ouest -> Raanaar Student nous demande de récupérer l'Os du fondateur de l'Académie -> cela étant impossible dans le présent, il faut traverser une Brèche pour aller le chercher dans le passé -> Nous avons le choix du type de récompense (j'ai demandé à revenir à Rivellon) -> on ramasse Bone of the Founder -> ...

Nord Ouest -> Livre Ouverture de brèche temporelle note 3 -> le personnage en question est le héros de Divine Divinity / message dans un Livre qui concernerait un ordre pour un raccourci (les leviers à l'Ouest du Souterrain ?) / Raanaar_Merchant (Begurar) recherche son amulette Coeur des Esprits et promet en récompense une épée de Chevalier Noir - Il nous dit aussi que la réponse ultime est l'Or -> rendre compte à Raanaar Philosopher

Raanaar Instructor ouvre la porte verrouillée au Nord

Complexe Final



...

High Elder Anlokar (le grand sage Anlokar), qui nous prend lui aussi pour Damien (rappel : ce sont tous des Fantômes), nous parle des 3 aspects des voyages dimensionnels -> la baguette, les coordonnées et l'ouverture/fermeture des Brèches

Est -> Raanaar Instructor localise la baguette à l'Ouest -> Rift Wand est sur le cadavre de Samuel -> Raanaar Instructor donne le ...



Livre des coordonnées

et nous demande d'ouvrir une **Brèche**, de la franchir puis de revenir -> aller dans la pièce au dessus (Nord Est) et cliquer sur **Rift Wand** depuis l'inventaire -> une **statue** nous indique que nous sommes dans le tombeau de *Hark Ferol* (cf. **Divine Divinity**) -> elle site deux chiffres (2 assassins et 4 fidèles) qui sont les numéros des **chaînes** à baisser -> **Hourglass** permet ensuite de gagner un peu de temps pour piller les **tombeaux** -> revenir par la **Brèche** -> *Raanaar Instructor* nous autorise à fermer la **Brèche** (cliquer dessus)

Damien ouvre la **porte** verrouillée au Sud -> il tente d'assassiner *Anlokar* -> *Anlokam* se lance à sa poursuite
salle Sud -> un **message** à consulter -> parler à *Anlokar* -> il donne les coordonnées de **Rivellon** avant de se "dissoudre"

pièce Sud Est -> 1 **message** / 1 **pierre Raanaar** à déplacer -> **Téléporteur** -> pièce Nord Ouest -> 2 **Livres** - 2 **symboles Raanaar** -> 1 **potion** de **mana + 60** & 1 **potion** de **constitution + 1** (effets permanent) - 1 **clé de bois** ouvre le **coffre** verrouillé dans la pièce Sud Est du **Complexe Philosophie** -> **clé de pierre** -> ouvre le **coffre** verrouillé au Nord Ouest du **Tunnel #2** -> **clé d'argent** -> ouvre le **coffre** verrouillé près de *Donatham* et *Dothiram* au **Complexe Invocation** -> **clé d'or** -> ouvre le **coffre** verrouillé présent "ici" (nord Ouest **Complexe Final**) -> la dernière ...



clé de Champ de Bataille (elle m'a fait tourner en bourrique celle là) !

J'ai fait partiellement le 6ème donjon de ce 4ème **champ de bataille** (1 quête finalisée)

le point sur mes 2 comparses -> Niveau 34

Chevalier Noir -> **Arme Tranchante** & **Bouclier** : Précision 6 - Dégât 5 - Coup Critique 9 / **Blocage** 6 / **Arbalète**
: Précision 2 - Perforant 2 / **Utilisation d'armure** : 8



bien entendu, les données sont impactés par les objets portés par chacun des 2 héros ...

Héro -> **Crochetage** 10 / **Arc** : Précision 7 - Rechargement 7 - Bout Portant 2 - Coup Critique 8 - Perforant 5 /
Arme Perforante à une main : Précision 1



*Django détient le **sac à cristaux** ...*

***** Fin de l'aventure *****

dans la pièce Sud Ouest du **Complexe Final** -> cliquer sur **Rift Wand** depuis l'inventaire

il nous faut affronter, *Damien*, l'enfant du Chaos ...

qui n'est autre que ... "notre" le Chevalier Noir

zoner le rectangle noir avec la souris pour dévoiler le texte

***** CONCLUSION *****

Au vu de la date de sortie, ce jeu est vraiment très bon !

Je mettrai juste un bémol pour les **champs de bataille** qui sont chronophages et n'apportent strictement rien à l'aventure (reste a savoir si on peut s'en passer ... totalement ou partiellement vu les nombreux Points d'Expériences et les quelques **objets** très intéressants a trouver)

je n'ai quasiment pas utilisé les **poupées d'invocation** / les **objets** stockés dans l'inventaire améliorant les différentes résistances ont très peu servis eux aussi (rappel : mode de difficulté -> Action) / j'ai amélioré des **objets** avec les **charmes** qui augmentent la **Force**, l'**Agilité**, la **Survie**, la **Parade**, la **Constitution** et la **Vitalité**

Durée estimée de la partie (avec rédaction du document) : **124 h 00**

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

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 ...

***** **SOLUCES ET PLUS** *****

Guide fourni sur GOG : "Beyond Divinity - Strategy Guide (high quality).pdf"