

Ego Draconis - Divinity 2 Developer's Cut - 2012 Larian Studio version GOG - 1.99 euros

- Divinity II: Developer's Cut inclut la version mise à jour complète de Divinity II: Ego Draconis et son extension, Divinity II: Flames of Vengeance.

*Ego Draconis a été édité en Novembre 2009 et son extension, **Flames of Vengeance** en Novembre 2010*

De nombreux fichiers, de tous types, sont disponibles dans les bonus de la page GOG de téléchargement

Nomenclature

Objet / Élément du décor manipulable / donne ou fait l'objet de quête(s) secondaire(s) / Effet permanent

Commentaires / non vérifié - non réalisé

DMC -> Degré Maîtrise Crochetage

Manuel FR -> dans le répertoire d'installation du jeu

l'accès à la console de triche par <F11> est désactivée

Emplacement des sauvegardes sous Windows 8.1

C:\utilisateurs\"nom_utilisateur"\AppData\Local\Divinity 2\savegames\

n.b. : \AppData est un répertoire caché qu'il faudra rendre visible

LE JEU - LES CONSEILS

Vue à la 3ème personne sans possibilité de zoomer / Taille des cartes : Petite à Moyenne (la plupart du temps, les secteurs intérieurs sont [presque] complètement dévoilés dès qu'on y pénètre -> il n'y a pas de brouillard de guerre) / Exploration libre (des secteurs liés à la quête principale ne seront accessibles qu'à un stade donné)

Gameplay -> classique / IA Ennemis-> Correcte / Temps de chargement -> Excellents

Captures d'écran -> via un logiciel comme Fraps -> Vidéos Ok

4 Niveaux de difficultés (interchangeables en cours de partie)

absence de phases de sommeil / tomber d'une hauteur de 10 étages ou chouraver à la vue de tous n'est

pas un problème

il n'y a plus de notion d'endurance -> les compétences actives consomment de la mana / les tiers amicaux sont "transparents" (les attaquer n'a aucun effet - durant une phase de combat, on ne peut les blesser)

les Objets

il y a peu d'ennemis qui disposent d'un **sac à butin** -> on ramassera donc très peu d'**objets** sur les **cadavres**

on ne peut pas stocker d'**objets** dans des **contenants** avant d'avoir la maîtrise de **la Tour de Guerre** -> **c'est totalement absurde** / les **objets** présents dans la plupart de ces derniers apparaissent aléatoirement ... je dis ça je dis rien <[:o)

un **objet** vendu ne peut être racheté qu'immédiatement (**why ?**)

d'autres **objets** n'apparaîtront que si leur présence a été révélée par 'anticipation' -> **là, il faudra m'expliquer comment "ils" ont put pondre un truc pareil -> si on ne lis pas dans la pensée d'un tiers, l'action qu'il était sensé avoir fait n'a pas eut lieu !**

les **Livres** peuvent être revendus après lecture (prendre des notes si besoin ou faire des captures d'écrans)
- la **nourriture**, au bout d'un moment, ne sert ne sert plus a grand chose sauf a prendre de la place dans le sac à dos (s'il y a de la place, on en gardera un minimum sur soi pour le RP) -> a noter quand même que de rares actions en demandent (cas des "trois endormis" par ex.) -> on peut en acheter (ou en collecter) à tout moment si besoin était

on peut fracasser des **tonneaux** s'ils gênent pour prendre une **clé** par ex.

Combat

ils sont très dynamiques et demandent une bonne dextérité pour l'utilisation combinée du clavier et de la souris

il me semble qu'il n'y a pas, en combat, de notions de parade; Si elle existe, ce n'est pas le joueur qui à la main dessus (<Bouton Droit> par défaut, n'a aucun effet en combat) ce qui est le cas de l'Esquive



portés des équipements d'un même ensemble donnent des bonus à chacun d'eux

Concernant les types d'**armes**, ils ont été sévèrement rabotés par rapport aux deux premiers **Divinity**. Je n'ai vu (à la vente ou à ramasser), aucun **bâton**, quid des **lances** ou **hallebardes**, que nenni des **arbalètes**, pas de **dagues** / les **équipements** ne s'usent pas, il n'y a plus de compétence 'réparation'

les Points d'Expérience engrangés pour avoir tué un ennemi dépendent, pour partie, de l'écart de niveaux entre lui et le (ou l')héro(ïne)



l'entraîneur que l'on a choisi sur l'île de la Sentinelle, permet, à la Tour de Guerre, d'augmenter le rang maximum d'une compétence

c'est aussi lui (ou elle) qui permet de réinitialiser les points de compétence -> 5 000 **Po** la 1ère fois, 10 000 la seconde, 20 000 la troisième et 40 000 la quatrième

Charmes & Enchantements

Utilisation des **charmes** -> bouton droit sur l'**objet** auquel on veut l'appliquer dans l'inventaire -> c'est définitif

Les **enchantelements** nécessitent des **minéraux** et des **gemmes** -> quand on se présente à un enchanteur et qu'on lui demande de "travailler", automatiquement, il prendra toutes les (nouvelles) **formules** que l'on possède dans notre sac à dos pour les ajouter à notre liste (elle est donc commune à tous les enchanteurs) - libère de la place dans notre sac à dos-> fonctionnement identique pour les alchimistes avec les **plantes**



*mon 1er panneau d'**enchantement** ...*

l'autre option consiste à enlever un par un les **enchantelements** sur un **objet** -> si on ne la connaissait pas déjà, **on récupère la formule** (pas les **minéraux** ni les **gemmes**) -> on peut ensuite le **réenchanter** à sa guise

s'ils sont à la vente, acheter les **gemmes rares** comme les **aigues marines** et les **malachites**

cela aurait été bien que l'on puisse avoir un accès direct aux **formules connues** (**Enchantements** et **Alchimie**) sans avoir à passer par un tiers

notre Créature

s'adresser à un Nécromancien en étant équipés de 4 **morceaux de cadavres** (**Tête**, **Torse**, **Jambes** et **Bras**) -> il l'a "modèlera" selon notre goût



ma 1ère Créature ...

pour appeler sa Créature ou la renvoyer -> utiliser son **Crâne de Cristal** depuis le sac à dos

Conseils

rappel : pour bien suivre tous les événements (passés, présents ou futurs), en sus du Journal de quêtes, tous les dialogues sont archivés

En première partie, ne pas se disperser dans les compétences (surtout celles liées aux combats) mieux vaut en avoir quelques unes avec de hauts rangs que beaucoup avec des rangs faibles

Concernant les bonus de quêtes proposés pour la réalisation de chacune d'elles, **j'ai systématiquement pris les points d'expériences** (n.b. il peut y avoir plusieurs récompenses différentes à sélectionner)

Conserver les **objets** qui donnent des bonus aux compétences que l'on utilise temporairement comme 'anticipation' (*) ou 'crochetage' par ex; A l'inverse, une paire de **boucle d'oreilles** donnant + 2 à 'Sagesse' sera portée en permanence (sauf à trouver mieux selon son RP)

(*) En début de jeu, il n'y a pas obligation de lire de suite les pensées des "tiers statiques" qui ne donnent pas de quête -> on peut attendre d'avoir monté un temps soit peu 'anticipation' qui absorbe des points d'expérience par le mécanisme de la dette d'expérience

Toujours en début de partie, utiliser les **charmes** de faibles bonus (+ 1 ou + 2) sur des **équipements** d'un niveau proche du sien que l'on ne conservera pas

les plus "fournis" des **sets d'équipements**, avec 10 éléments chacun, sont ceux du **Scorpion** (arme -> épée à 2 mains), du **Chasseur** (arme -> arc) et de l'**Archimage** (arme -> marteau -> **se renseigner sur internet pour**

savoir si c'est à 1 ou 2 mains) -> si l'on souhaite disposer d'un de ceux ci, cela implique de rechercher ces **équipements** étroitement associés tout au long de l'aventure (une sorte de "quête secondaire suprême"), il faudra attendre d'avoir des **charmes** de plus haut effets avant de les positionner

Au niveau des **combats** -> **J'ai réglé la pause automatique à 32 % de Points de vie / mode de difficulté : Normale**

N'ayant pratiqué (quasiment) que le corps à corps -> il faut souvent prendre la poudre d'escampette en pleine baston -> séquencer les séries attaques avec des phases d'attentes pour retrouver le plein de points de vie et de mana

dans **les Forteresses Volantes**, ne pas hésiter à sauter dans le vide et à se transformer en Dragon pour aller ensuite se remettre à niveau bien peinard dans un secteur déjà purgé

les moments les plus compliqués sont ceux où le jeu nous impose des affrontements dans des lieux clos, du style une porte se ferme derrière nous quand nous entrons dans une salle sans aucune autre issue - c'est dans ces cas précis que notre Créature est la bienvenue !

quelque soit le mode de combat (CaC ou à distance), il est vivement conseillé avoir deux types de dégâts à disposition immédiate -> un majoritairement physiques et le second principalement magiques -> on s'adaptera ainsi très rapidement aux résistances de chaque adversaire

LA PARTIE

LE VALLON BRISÉ #1

Après un début de formation pour obtenir le statut de Draconis à **Brilleloin**, celle-ci est interrompue (elle devait être finalisée à **Bourg du Marais**) par **Rhode** (en présence de nos "nouveaux collègues" Draconis : **Marius**, **Gene** et **Gunther**) en raison de la localisation d'un dragon dans cette région de **Rivellon**



mon héroïne -> choix de la Voie du Guerrier -> Combat au corps à corps -> Ambidextrie (une arme dans chaque main)

le Village

Extérieur, là où l'on se pose -> Sanctuaire du Village / un peu à l'Ouest -> sauver Quincy / 5 coffres et 1 porte verrouillés DMC > 1

Rhode -> Quêtes obligatoires

Tim l'aubergiste (& Elsa la serveuse) -> Virer les Saoulards -> Mehrill (si on n'a pas été trop dur avec eux) -> localise la planque du Lieutenant Louis -> Trappe entre la Chapelle et le Cimetière

Sieur Robin -> Tuer un plus gros gibier que son 'gros' sanglier

le Champion d'Aleroth Richard -> Lui ramener des Coeurs de Gobelins + Expulser les Chercheurs de la Ferme Jackson

le Prêtre Romon -> lui ramener des Artefacts de la Tour du Seigneur Louis

Folo l'éleveur de cochons -> faire évader ses "3 copains" de la Ferme Jackson

Locke le marchand (au Sanglier Noir) -> Faire payer sa dette à Keane -> on peut apprendre le mot de passe du chariot de Locke si on passe l'éponge pour sa dette => quête non réalisée - sinon, 'anticipation' sur le chariot de Locke -> donne son mot de passe

Upton le meunier -> la clé de sa cave est dans le chaudron suspendu contenant des salades (on peut apprendre ce secret par Stan ou en appliquant 'anticipation' sur Upton) -> faire la peau aux assassins qui sont à ses trousses (voir avec sa fille Linda)

le Lieutenant Louis (baraquements) -> Localiser le camp des bandits puis prendre une décision ...

les Avis de recherche sont dans les baraquements (la salle ronde où est le Lieutenant Louis)

'anticipation' sur David au 1er étage du Sanglier Noir -> prendre du décision

'anticipation' sur *Derek* le forgeron -> permet de localiser la **clé** de sa cave -> **coffre** verrouillé **DMC > 1**

'anticipation' sur *Linda* la fille du Meunier -> permet de localiser sa **bourse** -> lui ramener pour quelques **PE**

'anticipation' sur *Winthrop* -> il a perdu sa **masse** près de la **Ferme Jackson**

'anticipation' sur *Peavey* (en prison) -> il a perdu planqué son **trésor** à côté du **Sanctuaire du Village**

'anticipation' sur *Arnold* -> il a oublié sa **ceinture** sous son lit à la Caserne

'anticipation' sur *Tim* -> il a planqué un **sac d'or** près de la Chapelle

'anticipation' sur *Sieur Robin* -> il pense au mot de passe de sa **réserve** (Rats) -> **le Vallon Brisé #2 Secteur Ouest #2**

'anticipation' sur *Abanayabar* -> il pense au mot de passe (Illuminatus) du Meunier -> **le Vallon Brisé #2 Secteur Ouest #2**

niveau 5

le Tombeau à l'intérieur de la Chapelle -> **Livre + 1 point d'attribut** (la **clé** pour le **coffre** verrouillé est sur le sarcophage en face)

arf ... j'ai oublié d'appliquer 'anticipation' sur le Fantôme d'*Arben* !

la Ferme Jackson

Extérieur Est - Passage secret -> **porte** fermée à **clef** sera ouverte plus tard (cf. **la Chapelle incendiée**)

Extérieur Nord Ouest - **Donjon de Jackson** -> 1 **clé** ouvre le **coffre doré** - reste 1 **coffre** verrouillé **DMC > 1**



appuyer sur la **plaque de pression** pour accéder à la pièce que l'on a perçue derrière une grille tordue

Dana -> porter un courrier à *Derek* le Forgeron -> le décacheter ... ou pas

1 *clé* sur une poutre -> accès à la cave -> *Journal du fermier* -> *Carl* -> prendre une décision

1 *petite clé* (parmi 3 *tonneaux*) -> petit *coffre*

Nord Ferme Jackson

Hjalmar (*avis de recherche*) est dans le camp de gobelins ...

proche de *Souris* -> un *Levier orange* et 1 *coffre* verrouillé *DMC > 1*

la Caverne abandonnée

Extérieur -> *Sanctuaire de la Chapelle* + *Téléporteur* (cf. *Temple de Maxos - Extérieur & Entrée*) -> vers le secteur Ouest (*celui inaccessible à pieds*)

au Nord Est de *la Chapelle incendiée* -> accès par une *trappe* -> 1 *clé* près du feu de camp ouvre une *porte* / 1 *coffre* verrouillé *DMC > 1* - 1 *coffre* verrouillé *DMC 1*

la Caverne ancienne

Extérieur -> 1 *coffre* verrouillé *DMC 1*

au Nord de *la Chapelle incendiée* -> accès par une *porte* -> 2 *coffres* verrouillés *DMC > 1*- 1 *clé* dans baignoire ouvre une *petite boîte*

Naberius -> construire une créature - compétence 'anticipation' -> il donne le mot de passe de sa *réserve* -> voir un peu plus bas

niveau 7

la Chapelle incendiée

le Passage secret -> souterrains jusqu'au **Village**

1 *coffre* verrouillé *DMC > 1* - 1 *coffre* verrouillé *DMC 1* - 1 *coffre* verrouillés *DMC 1* -> 1 *livre* + 1 *point de compétence*



appuyer sur la *plaque de pression* positionnée sur le bloc de roche de gauche pour accéder à une pièce secrète

1 *porte* fermée à *clef* sera ouverte par *Martis* / sous les baraquements du **Village** -> 1 *clé* ouvre une *grille* verrouillée / 1 *levier* ouvrira la *porte* fermée à *clef* -> passage secret à l'Est de la **Ferme Jackson**

reste à l'Ouest une zone inaccessible en hauteur -> Ok (cf. la **Caverne abandonnée** pour y accéder) ->

Téléporteur - la **Réserve de Nabérius** -> 1 *clé* ouvre la *grille* verrouillée - 1 *coffre* verrouillé **DMC > 1**

À la recherche de Lovis

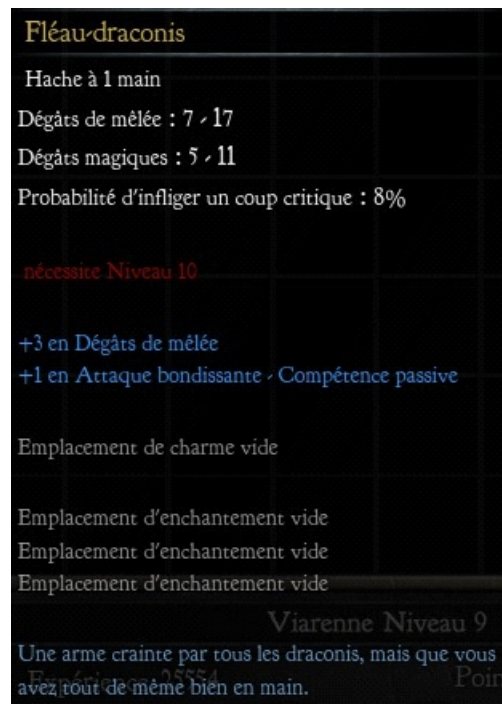
Après que Talana a activé mes pouvoirs latents de dragon, j'ai rencontré mon ennemi Damian et mon allié Zandalon qui m'a conseillé d'aller trouver le fantôme du seigneur Lovis dans la tour de la citadelle hantée, au centre de la vallée. D'après le sorcier légendaire, ce fantôme pourra m'aider à élucider toute cette affaire et à comprendre pourquoi Talana m'a donné ses pouvoirs et ce qu'elle attend de moi.

En descendant vers le Sud (depuis l'Ouest -> Point Rhode sur la carte -> Cercle de colonnes)

'anticipation' sur *Talana* -> elle pense à son fidèle couperet, le *fléau draconis*

le petit pont et alentours

'anticipation' sur *Willy*, l'agent immobilier (*je n'ai rien acheté dans l'immédiat*) -> il pense à son magot caché dans la **Mine** occupée par des Gobelins - Un passage non indiqué sur la carte mène vers le Nord (*Ok voir plus bas*) - **Téléporteur** (cf. **Temple de Maxos - Extérieur & Entrée**) -> on arrive tout en haut de la **Tour du Seigneur Lovis** (*on aperçoit vers le Sud, une grande porte dans une zone inaccessible -> on apprendra plus tard, que c'est la réserve du docteur *Seringue**) -> **Téléporteur**



je l'ai trouvé sur le chemin, à l'Ouest, qui longe la paroi ...

En descendant vers la **Tour du Seigneur Lovis** -> Nord Ouest -> vers le **Temple de Maxos** / un arbre creux enjambe un bras de la rivière / une **trappe** donne sur un **Tunnel abandonné** / une **porte massive** donnant sur les **appartements de Lovis** (sous sol) est fermée (**Ok + tard**) / **Sanctuaire du Lac**



le secteur en question ...

le Tunnel abandonné

une **plaque de pression** au sol fait apparaître un **coffre** / on tombe sur **Hallorn** (**avis de recherche**) -> 2 **plaques de pression** piégées - **Talisman de l'Ouest** dans un **coffre** - 2 **coffres** verrouillés **DMC > 1** / une **plaque de pression** au sol fait apparaître un Squelette / une **plaque de pression** au sol nous téléporte à la sortie vers la **Cascade** / une **plaque de pression** au sol piégée / une **plaque de pression** au sol nous soigne intégralement / 1 **coffre** verrouillé **DMC > 1** / une **plaque de pression** au sol fait apparaître un **coffre** / une **plaque de pression** au sol fait apparaître un Squelette / une **plaque de pression** au sol piégée / dans le recoin avec des plantes -> **Talisman de l'Est** dans un petit **coffre** - une **plaque de pression** au sol nous téléporte à la sortie du **village des Gobelins** / une **plaque de pression** au sol fait apparaître un **coffre** / "campement" Gobelins -> **Talisman du Sud** dans un petit **coffre** posé dans le creux d'un arbre mort / une **plaque de pression** au sol piégée / une **plaque de pression** au sol fait apparaître un Squelette / dans le

recoin -> r.a.s. / une **plaque de pression** au sol piégée / sur la plateforme -> 1 **coffre** verrouillé **DMC > 1** - une **plaque de pression** au sol piégée / sous la plateforme -> une **plaque de pression** au sol nous téléporte à la sortie vers la **Tour du Seigneur Lovis (celle où l'on est entré)** / il reste un petit tronçon à parcourir, vers l'Ouest, depuis le dessous de plateforme -> une **plaque de pression** au sol nous soigne intégralement / une **plaque de pression** au sol piégée

Piégé par les guerriers de Norkip, il fut tué et on lui prit son amulette. Norkip, désormais en possession de deux talismans, s'avança vers la statue d'Azimuth, le seul endroit où le pouvoir du démon pouvait être invoqué. Il brandit les deux objets magiques. Ce qu'il ne savait pas, c'est qu'Azimuth n'accorde son pouvoir qu'à celui qui détient les trois talismans...

*un extrait de l'ouvrage **poussiéreux** que l'on a trouvé dans ce **Tunnel abandonné***

pour localiser la statue d'Azimuth -> utiliser un des trois **Talismans** près de chacune d'elles > ce sera celle en bois avec 2 bacs de plantes vertes à ses pieds, sous la plateforme, qui réagira "positivement" -> ensuite, le bon ordre pour les brandir devant elle est facile à trouver -> un petit **coffre** apparaît ->... nous recevons le **Talisman du Nord**

je suis ressorti par où j'étais entré et sans avoir emprunté les deux autres sorties ...

niveau 9

Viarenne Niveau 9			
Expérience 31851		Points de vie	187
		Mana	120
			5818
Vitalité	13	Dégâts de l'arme	7.14+(1.2)
Esprit	2	Résistance de mêlée	21.02%
Force	13	Résistance à distance	9.98%
Dextérité	10	Résistance magique	16.64%
Intelligence	6	Conditionnement	14%
		Réflexes aiguisés	10%
		Volonté de fer	6%

un point sur mon héroïne / compétences -> **Ambidextrie 3** - **Tourbillon 1** - **Attaque bondissante 2** - **Anticipation 3** (+ 1) - **Sagesse 2** - **Évasion** (+ 2) - **Force du Ranger** (+ 1)

la Tour du Seigneur **Lovis**

l'accès par l'Est et le pont associé est bloqué par une **énorme porte** ... il faut passer par les échelles pour monter sur le pont Ouest en partie dévasté -> **Sanctuaire de la citadelle** / un **levier** en hauteur ouvre une 1ère **énorme porte** / un **levier** au sol ouvre une 2nde **énorme porte** (celle qui était bloquée et qui permet d'emprunter le pont Est)



*un **levier** en hauteur (au dessus du 2nd) ouvre une 3ème **énorme porte***

la 4ème **énorme porte** est bloquée / il nous faut passer par les planches en bois et emprunter les deux échelles extérieures pour monter plus haut -> palier avec 4 statues crachant de la fumée rouge et "équipée" chacune d'une **plaque de pression** -> l'ordre, dans le sens de notre arrivée sur zone, est : 1ère, 2nde, 4ème et enfin 3ème -> ouvre une 5ème **énorme porte**

1. prendre le passage vers le bas et descendre l'échelle -> saut vers le bas pour revenir derrière la 4ème **énorme porte** qui s'ouvrira grâce à un **levier** adjacent -> sur la plateforme, dans le petit **coffre**, l'**amulette de Pénélope (a conserver ...)** - une **porte** donne accès aux **Appartements de Lovis**
2. prendre le passage vers la haut mène à la **porte** du **Donjon de Lovis**

les Appartements de Lovis

on trouve un **parchemin Sort de de révélation** sur un **cadavre** -> fait apparaître un **levier** dans la salle -> ascenseur / il faut répondre à plusieurs questions pour que **le Seigneur Lovis** apparaisse -> 1 quête obligatoire et 1 quête pour lui (il donne **pendentif de Lovis** & **clé de Maxos**) / 1 **coffre** verrouillé **DMC 1** reste 2 **coffres** verrouillés **DMC > 1**

'anticipation' sur lui -> il donne la **clé** d'un de ses deux **coffres** personnels (**résultat aléatoire**)

le Donjon de Lovis

Carlin ... un marchand "spécial" -> prendre une décision (**il a du bon matos**) / 5 **boutons** "qui font mal" -> apparition de **la pierre divinatoire de Lovis**

Si on utilise cet **artefact** avant de le remettre au Prêtre *Romon* -> on se retrouve aux **appartements de Lovis** (en sous sol, là où la **porte massive** était fermée près du **Sanctuaire du Lac**) -> 'anticipation sur le Fantôme de *Toshan* donne + 1 point d'attribut / 2 **pedestals** donneront accès à un **bouton** en hauteur



*il faudra choisir un de ses 4 **objets** descendus du plafond ...*

Autour de la Cascade



*le chemin en face du **Cercle de colonnes** nous amène à une des 3 entrées du **Tunnel abandonné**, celle dite de la **Cascade***

*arg ... on ne peut rejoindre le secteur inaccessible -> on y arrivera plus tard ... - 1 **coffre** verrouillé DMC > 1*

le Village des Gobelins

à l'Est de la **Tour du Seigneur Lovis** -> 1 **coffre** verrouillé DMC > 1 - un **levier orange** - **Sanctuaire tribal** - une des 3 entrées du **Tunnel abandonné**, celle dite du **Village des Gobelins** - 1 **parchemin** avec le mot "Gamol" (langue inconnue) dans le **coffre** en bas

en longeant l'Est direction le Sud et les bandits -> une large bande inaccessible en hauteur

En face, via l'arbre creux qui enjambe le bras de rivière -> *Dormeuse*, *Furley* et *Namdar* sont endormis -> il faut appliquer 'anticipation' sur chacun d'eux pour connaître l'**objet** qui peut les réveiller individuellement -> *Dormeuse* donne une **malachite** (gemme) une fois que tout le monde est sur pieds (on les retrouvera au **Village** - c'était sans aucun doute une "farce" de *Bellegar* !) / 1 **coffre** verrouillé DMC > 1

au **Cercle de statues** -> *Bellegar*, un grand magicien, fait apparaître 3 Gobelins "bien énervés" -> 1 **parchemin** avec le mot "Scopegereord" (langue inconnue) dans le **coffre**

le Camp des Bandits

Extérieur : Nord -> 'anticipation' sur le marchand *Noryfundus* : c'est un charlatan ... seule les **boucles d'oreilles** sont vraies / en passant le petit pont de l'Est, *Willy* l'agent immobilier, refait surface (**je passe de nouveau mon tour**) / Nord Ouest -> *Eugène* a un 'soucis' -> 2 personnes habitent en lui / 1 **parchemin** avec le mot "Mith" (langue inconnue) dans le **coffre** / Ouest -> **Sanctuaire de la Carrière**

Crispin nous laisse entrer grâce au mot de passe que nous avait donné *Martis* (betteraves)

'anticipation' sur *Crispin* -> + 1 point d'attribut

'anticipation' sur *Crispin* -> il rêve d'une **bouteille de rhum de Rimmer** -> il faut monter sur la passerelle pour en trouver une en hauteur

Sybill, enceinte, et *Clément* veulent quitter le camp ...

Tagos a oublié sa **hache** dans le crâne fendu d'un marchand

'anticipation' sur *Tagos* -> + 1 point d'attribut

Ragnar veut qu'on donne un coup de main pour un vol

'anticipation' sur *Ragnar* -> sa **part du butin** est sur la tête de la statue du dragon dans le **Temple du Dragon (ou du Destin)** -> Ok cf. paragraphe idoine

Leda nous souhaite une mort longue et douloureuse si on ose entrer dans le **Temple du Dragon (ou du Destin)**

quoiqu'il arrive, on reviendra "ici" ... attendons donc un peu avant de tenter le diable !

niveau 12

le Temple de Maxos

Extérieur & Entrée

Sanctuaire du Temple - un **crystal de dragon** dans un petit **coffre** derrière et deux autres, toujours dans des petits **coffres**, sur les côtés tout au fond / 'anticipation' sur *ZixZax* -> + 2 points de compétence - c'est ce

sympathique Lutin qui est en mesure de lire **les parchemins** avec un mot dans une langue inconnue (il en faut 4) -> Ok -> la phrase est "l'ancien sage dont la poésie est le pouvoir " et elle renvoie à *Bellegar* le magicien -> mot de passe pour les **Téléporteurs** du **Vallon Brisé**

Rhode nous qualifie de la race des traîtres et ordonne à *Marius*, *Gene* et *Gunther* de nous tuer en tant que (Chevalier) Dragon -> on récupère l'**épée à 2 mains d'Arben**

Zandalor 10:24:32

Zandalor: Toutes mes félicitations ! J'ose dire que vous avez été bien plus loin que ne l'imaginait Damian. Mais je savais que rien ne pourrait vous arrêter, tout comme je l'ai su quand j'ai rencontré l'Élu Divin pour la première fois. Il n'était qu'un aventurier déboussolé, un peu comme vous, devenu soudain le protagoniste d'un drame majeur dont la conclusion reste à écrire. Au moins, nous savons à présent quel genre d'histoire ce sera. Votre victoire en fera une épopée et votre échec, une tragédie. Vous êtes le personnage central, Damian est l'ennemi. Et le seigneur Lovis vous a révélé le nom du deus ex machina. Il nous faut donc ressusciter Igraine afin que son retour provoque la mort du Damné. Il y a une poésie digne des plus grandes légendes dans tout cela, non ? Et le dénouement approche. Utilisez votre tête et votre force pour sortir de ce temple et vous atteindrez l'Île de la Sentinelle. Puis viendront la Tour de guerre, votre transformation en dragon et... l'inévitable défaite de Damian !

Zandalor nous explique ce pourquoi nous sommes là !

pour ouvrir la porte de *Maxos*, manipuler l'**urne** à droite du 1er **piédestal**

1er secteur

Sanctuaire Runique / Nord -> la **citrouille** pour en ressortir / Sud -> Échelle -> 2 **leviers** -> 1 **téléporteur** -> **levier** de gauche -> **levier** / Est -> **Téléporteur** -> 2 **coffres** verrouillés **DMC 1** - un **petite coupe** sur un rebord, en face, à gauche n'est pas présente à droite -> **Téléporteur** / prendre le **Téléporteur** devenu actif pour aller au ...

2nd secteur

'anticipation' sur *Sassane* -> elle pense que l'on voit de la pierre partout dans le labyrinthe, même là où il n'y en a pas / Sud Est -> 1 **coffre** verrouillé **DMC > 1** - 1 **plaque de pression** murale -> 1 **Levier** / Nord Ouest -> 1 **coffre** verrouillé **DMC > 1** - 1 **plaque de pression** murale -> 1 **Levier** / la porte est ouverte vers le ...

3ème secteur

1 **coffre** verrouillé **DMC > 1** / **Piédestal** -> rendre sa forme humaine à *Amdusias* pour pouvoir le supprimer

~Parlez-moi d'Amdusias.

Seigneur Lovis: Il y a très longtemps, nous avons été tous deux choisis par *Maxos* pour devenir Chevaliers dragons. Mais un jour, quand nous étions encore jeunes, à peine adolescents et effrontés comme tous les jouvenceaux, nous avons voulu lancer des sorts bien trop puissants pour des novices.

Un ouragan de flammes s'est alors abattu sur une bourgade, faisant des centaines de victimes. Nous admirions la beauté de cette apocalypse lorsque notre tuteur est arrivé.

Fou de rage, il jura de nous apprendre les contraintes et les responsabilités qui incombent à tout sorcier. Pour être sûr que nous l'écouterions, un seul d'entre nous deviendrait Chevalier dragon.

Dès cet instant, *Amdusias* et moi nous sommes livrés une lutte sans merci. Une lutte que j'ai fini par gagner.

Amdusias est resté comme acolyte dans le temple de *Maxos*, où il garde désormais mon âme dans une joie infinie.

ce que nous avait dit le Seigneur Lovis a propos d'Amdusias

le Fantôme du **Bibliothécaire** recherche un livre - 'anticipation' sur lui nous permet d'apprendre un nouvel alphabet -> **Piédestal** en dessous donne ainsi + 2 points d'attribut / le Fantôme d'**Abalam** donne une quête liée à la **pierre d'âme** du Seigneur Lovis -> il faudra prendre une décision / **Sanctuaire de la Crypte**

Sud bas -> 1 **coffre** verrouillé -> **Orbis Arcesso (tome 1)** -> le Fantôme du **Bibliothécaire** donne le **Orbis Arcesso (tome 2)** / Sud haut -> **Journal de Benoît** - **Journal de Fendrel** - **Journal de Francis** - 2 **clés** ouvre 2 **coffres** verrouillés - **Livre sur le savoir draconique** ouvre une cache secrète -> 1 **fiolle de sang** - 1 **clé** ouvre le **coffre** Sud bas - 1 **coffre** déverrouillé par le mot de passe d'Amdusias <- on l'obtient en appliquant 'anticipation' sur Amdusias

Ouest -> on récupère les **écailles de dragon** sous les coups de souffle d'Amdusias

lire, à l'écart, le **Orbis Arcesso (tome 2)** pour qu'Amdusias apparaisse sous sa forme originelle et enfin le combattre à armes égales ... ou presque (c'est difficile mais pas insurmontable, il aurait été préférable que je sois au niveau 14 à cet instant pour pouvoir équiper mon héroïne de deux équipements présents dans son sac à dos [ceux en capture d'écran dans le paragraphe "Jeu" -> début de document] - nécessité d'avoir un petit stock de potions - on peut se planquer derrière l'autel, par contre, ses flèches traversent les piliers à l'entrée -> bug ?)

l'élimination d'Amdusias nous renforce -> + 1 à tous les attributs / nous obtenons, entre autres, la **Pierre d'âme de Lovis** (j'ai fait le choix de l'a remettre au Seigneur Lovis) - on ramasse le **Livre du Dragon** sur l'autel -> bien entendu, il faut le consulter pour lancer la (grande) quête de la **Salle des Échos** / l'accès vers le Nord et la **statue de la sentinelle** est ouvert -> **Damian** intervient, il sait tout de nos intentions / **Téléporteur** vers le 4ème secteur -> 1 **coffre** verrouillé DMC > 1 -> **Porte** vers ...

L'ÎLE DE LA SENTINELLE #1

l'île nous demande d'écarter (définitivement) 4 des 8 serviteurs qu'elles nous proposent - 'anticipation' sur cet être étrange -> **donne 1 387 PE** + ceux selon le rang dans la compétence 'Sagesse'

niveau 14

l'ermite, il lui manque un **œuf de Wyverne matriarche** pour sa recette favorite (il donnera en récompense "Mr brillant", une **clé**) - 'anticipation' sur lui -> il semble localiser un lieu -> "sous le chien avec la flèche, près de la mer ... ce stupide cabot l'a bouffé" -> correspond à la **hache d'Ulfmar** qui est dans la gueule de la statue près d'**Allan**

Ouest -> **Sanctuaire de la Plage** / 1 **coffre** verrouillé ouvert avec "Mr Brillant" - le Fantôme de **Jonas** chasse une baleine (Moka Dick) - 'anticipation' sur lui -> il indique que **Laiken** a laissé quelque chose dans la **grotte de Vacca** près des livres -> petit **coffre** / 1 petit **coffre** sur îlot Sud Ouest

la Tombe

les 3 bougies s'éteignent à cause du vent -> l'âme de *Talana* nous indique de chercher un sort capable de le dompter -> il est dans le carnet magique (voir Sud Est) -> après avoir allumé les bougies, le *Fantôme de Sassane* apparaît -> elle a besoin de l'anneau de *Sassane*, présent dans le Bureau de *Laiken*, pour revenir à la vie (elle donne le mot de passe) et nous aider à faire sortir *Laiken* de la Tour de Guerre

la Cave abandonnée

elle est sous la Tombe - 2 coffres verrouillés DMC > 1 -> *Adah* et *Mahalath* -> parmi les trois choix proposés, j'ai choisi *Mahalath* (elle veut qu'on lui ramène du fléau des loups que l'on pourrait trouver dans une épave -> je ne l'ai pas dénoncée auprès de sa frangine) - 'anticipation' sur elle -> a priori r.a.s.

Nord Ouest -> l'Elfe dragon *Vacca* amical -> purger la grotte de *Vacca* (trappe à côté de lui) contre de l'onguent de *Wyverne* (donne l'odeur de Wyvernes -> pratique pour ceux qui ne sont pas à l'aise avec les combats à distance comme mon héroïne) -> Gemme de *Vacca* - 1 clé ouvre un coffre verrouillé / 'anticipation' sur lui -> révèle la cache secrète du coffre de l'Ermite

Nord -> l'œuf de *Wyverne matriarche*

Centre -> Totem Nécromancie / *Wesson* -> Enchanteur -> lire ses pensées -> il est doué pour enchanter les armures / Caverne du Nécromancien -> *Jonelath* -> Nécromancien -> lire ses pensées -> il est doué pour les créatures qui résistent aux dégâts classiques / *Igor* -> Nécromancien -> lire ses pensées -> il est doué pour les créatures qui résistent aux dégâts magiques / Totem Alchimie

Nord Est -> Sanctuaire du Rivage / le fléau des loups est dans un coffre sur le pont de l'épave / Bureau de *Laiken* fermé -> requiert la devise de *Laiken* donnée par le Fantôme de *Sassane* -> 1 coffre verrouillé DMC > 1 + 1 coffre demandant une clé -> on récupère l'anneau de *Sassane* -> gros combat en repartant -> on récupère la clé pour le coffre -> il est préférable de choisir ses 4 serviteurs avant de remettre l'anneau de *Sassane* / 1 coffre verrouillé DMC > 1 / *Allan* -> Alchimiste -> lire ses pensées -> il ment sur quelque chose / *Catherine*, sous la carcasse de baleine, donne l'Amulette de *Jonas* (lui donner à lui, il nous confiera le livre de la baleine que nous proposerons à *Catherine*) - 'anticipation' sur elle -> elle donne le mot de passe des bijoux de la famille *Grémoire* (Ok cf. les Fjords d'*Orobas* - le Canyon sud)

Est -> Sanctuaire de la Barrière / Totem Enchantement

le Campement des Naufragés

'anticipation' sur *Sam* -> il souhaite des racines du désert / *Radcliff* -> Enchanteur -> lire ses pensées -> il est doué pour enchanter les armes / *Hermosa* -> Entraîneur -> lire ses pensées -> elle excelle dans les compétences martiales - elle nous dit qu'un de ses marins, *Elfrith*, a disparu / *Turgoïn* veut que l'on explore ce qu'il pense être le navire d'*Ulfmar* (Ok sous la forme Dragon) -> 'anticipation' -> il rêve d'agrandir sa collection avec le boulet de canon gravé de deux jumelles dans leur bain (?) / *Barbosa* -> Alchimiste -> lire ses pensées -> il est le meilleur de tout Rivellon



arg ... il est sacrément perché le navire d'ulfmar !

Sud Est -> *Elfrith* donne un **carte magique** (l'âme de *Talana* nous interpelle) - 'anticipation' sur lui -> il connaît la présence d'un **trésor** sur le crâne d'une baleine (c'est pas loin -> **Campement des Naufragés** -> petit **coffre**) / **Totem d'entraînement** / *Kenneth* -> Entraîneur -> lire ses pensées -> il excelle dans les compétences magiques



le plan de l'île de la Sentinelle à l'instant T

Choix des 4 serviteurs

Nécromancie -> *Igor* -> les créatures pourront mieux se défendre contre les attaques magiques

Alchimie -> *Allan* qui est supposé être très en dessous de *Barbosa* !

Enchantement -> *Wesson* -> pour mieux encaisser les coups ...

Entraînement -> *Hermosa* -> RP combattante

niveau 17

Viarenne Niveau 17			
Expérience 168851		Points de vie	310
		Mana	169
			22737
Vitalité	22	Dégâts de l'arme	97.130+(8.18)
Esprit	3	Résistance de mêlée	27.97%
Force	25	Résistance à distance	16.45%
Dextérité	23	Résistance magique	25.89%
Intelligence	18	Conditionnement	31%
		Réflexes aiguisés	23%
		Volonté de fer	18%

un point sur mon héroïne / compétences -> Ambidextrie 5 - Tourbillon 5 - Attaque bondissante 5 - Anticipation 3 (+ 1 + 1) - Sagesse 3 (+ 2) - Confusion (+ 1) - Drain de Mana (+ 2) - Régénération (+ 1) - Rage de Bataille (+ 1)

puis remise de l'**anneau de Sassane** à sa propriétaire légitime -> direction **la Tour de Guerre** en sa compagnie ...

par le chemin en colimaçon de droite -> **Sanctuaire de la Tour de Guerre** -> porte totalement close telle un mur

par la rampe de gauche -> vers le **Camp des bandits** (les faire venir par petit groupe vers *Sassane*)

les Baraquements des Bandits

"l'autre *Sassane*" (ou la "seconde *Sassane*") que l'on a déjà vue au moins deux fois (si ce n'est trois), provoque un éboulement un peu plus loin dans un couloir / 2 **coffres** verrouillés **DMC 1** - 2 **coffres** verrouillés **DMC > 1** - 5 **Anneaux** - *Elijah*, quelque soit la méthode (**je l'ai libéré**), indique un passage dissimulé dans un des cellules -> 1 **bouton** sur la poutre en bois verticale -> 1 **bouton** dans le second coin pour accéder la

dernière cellule fermée - 1 **clé** ouvre le **coffre** verrouillé, là où il y a deux **barils d'explosifs** -> 1 seul suffira pour "dégager" les blocs de roche

placer le second **barils explosifs** au 1er embranchement, là où il y a un bloc de roche dans des racines d'arbres -> on trouve une **clé**

Quel est son nom ?
Sassane m'a dit que Laiken a lié son âme à celle d'un démon. Si je parviens à découvrir le nom de ce démon, nous pourrons l'invoquer et le tuer, ce qui causera la mort de Laiken. Hélas, le seul à connaître son nom est Erlking, un goblin muet.

*Sassane nous rejoint un peu plus loin, la lecture de ses pensées fait références à des **écrits d'Erlking***

Intérieur de la Tour de Guerre #1

ascenseur -> sous sol : la **Morgue** -> **Sanctuaire de la Morgue** -> on récupère une **clé** dans un **butin** -> *Grimm* - 'anticipation' -> r.a.s. / le 1er étage : la **porte de la Cave** (**aspect d'une bibliothèque**) s'ouvre avec une des 2 **clés** - les **écrits d'Erlking** donnent + 2 points d'attributs - 'anticipation' sur *Erlking* -> il veut lire Goethe ce soir -> consulter l'**étagère d'Erlking** et lire 'les ballades de Goethe' -> ouvre une cache secrète -> 1 **coffre** verrouillé **DMC > 1** et 1 petit **coffre** verrouillé / 2nd étage : la **salle de torture** -> un **coffre** verrouillé s'ouvre avec la **clé** restante - on récupère une **clé** dans un **butin** qui ouvre le petit coffre du 1er étage -> on obtient ainsi le nom du démon : *Razakel*

l'âme de *Talana* nous avertie -> il faut régler ce que l'on a faire sur l'**île de la Sentinelle** et au **Vallon Brisé** (la présence de *Damian* s'y renforçant d'heure en heure) avant d'aller plus avant dans l'affrontement avec *Laiken* (ou *Razakel*)

bon ... apparemment, je n'ai pas choisi le chemin optimum !

LE VALLON BRISÉ #2

Secteur Est - Sud Est

Ouest - Sud Ouest du **Sanctuaire de la Carrière** -> **Piédestal de la Porte des Enfers** -> faire les combats -> on récupère une **griffe de démon** (quête de *Sieur Robin* -> il donne ses **gantelets**)

en allant vers la rivière (**j'irai à la Carrière plus tard ...**) soit direction Sud Est -> on tombe sur le **campement de Yup'ik** (**avis de recherche**) - 1 **coffre** verrouillé **DMC > 1**

au **Cercle de vieilles statues** -> *Bellegar*, le grand magicien, refait surface et fait apparaître un démon -> 1 **parchemin** avec le mot "Witega" (langue inconnue) dans le **coffre**

dans l'espace dégagé tout au Sud Est, *Rothman* est tombé dans un grand trou, il nous faut trouver une **corde** -> j'en ai acheté une à *Lamotte* au **Village** (il donnera son **arc**) - 'anticipation' sur *Rothman* -> s'il en sort, il ira à la messe plus souvent / un secteur inaccessible en hauteur face Est

un peu à l'Ouest, des bandits -> *Vipère* (avis de recherche) - 'anticipation' sur lui permettra de collecter en sus, dans son sac à butin, ses pierres précieuses - attention : l'épée de la Vipère sert de preuve pour le Capitaine Rodney ...

un Levier orange / Sanctuaire de la Vallée Sud

J'ai fait identifier par ZixZax les 4 parchemins avec chacun un mot dans une langue inconnue cf. Temple de Maxos - Extérieur & Entrée

Georges Grémoire veut que l'on décrypte des inscriptions très anciennes (s'adresser de nouveau à ZixZax, notre pote Lutin, qui donnera un livre à remettre à l'archéologue ...) - 'anticipation' sur lui -> il pense aux bijoux planqués aux Fjords d'Orobas dans des nids de Wyvernes -> c'est la second membre de la famille Grémoire que nous rencontrons ... (Ok cf. les Fjords d'Orobas - le Canyon sud) / 1 coffre verrouillé juste au Nord

enfin, juste avant le petit pont, on trouvera la hache de Tagos du Camp des Bandits

la Carrière -> l'entrée vient d'être dégagée par des explosifs - la Mine serait envahie par l'Alliance des Ténèbres et des démons - on ne peut y entrer, l'explosion n'a pas suffi à dégager entièrement l'accès - Rory parle de Guillaume le maître de guilde pour en trouver un autre - 'anticipation' sur lui -> il pense à un faux mur dans le petit bureau de la Mine - l'âme de Talana nous dit que nous ne sommes de taille pour pénétrer dans la Mine (faisons confiance en elle - on y reviendra plus tard) - 3 portes verrouillées au niveau du bâtiment principal

Secteur Sud - Sud Ouest

a partir du petit pont cité ci dessus -> Cercle de vieilles colonnes -> Bellegar, le magicien en rouge, refait de nouveau surface et fait apparaître 3 squelettes - vers le Sud, c'est Willy, l'agent immobilier qui intervient lui aussi encore une fois (de vrais pots de colle ces deux là !) -> malgré ce que nous a dit l'âme de Talana par rapport au devenir du Vallon Brisé ... je craque et achète un terrain à bâtir -> une sorte de future résidence secondaire (Inch Allah) - Vers le Nord -> nouveau petit pont

Secteur Ouest #1

là où il y a des gobelins noirs, Bellegar apparaît une énième fois ... l'âme de Talana nous incite à rejoindre l'île de la Sentinelle, elle craint ce magicien fou ... pas moi <[:o)

en bas, on tombe sur le guet apens des bandits envers des nobles escortés par le nouvel Ordre (quête de Ragnar) -> j'ai choisi de trahir les premiers nommés (l'âme de Talana est "contente") -> 'anticipation' sur Philippe -> + 1 point d'attribut (les nobles de Verdistris seront au Sanglier Noir)

le Camp des Bandits

Ragnar -> avec mon choix, on ment sur ce qu'il s'est passé réellement

puisque je suis ici, je tente d'entrer dans ...

le Temple du Dragon (ou du Destin)

Leda: Oui ?
Pour survivre au temple, il faut en connaître la devise :
« Tous sont égaux dans la mort et dans ses ténèbres éternelles, les pauvres fouleront le même chemin que les rois ».

'anticipation' sur Leda

alors là, il faut faire attention où l'on pose les pieds sinon c'est empoisonnement sur empoisonnement -> comme sous entendu ci dessus, il faut suivre le chemin formé par les **cadavres** et plutôt à gauche (**par la droite, il y a des jets de feu en plus**) -> prévoir de combattre à distance -> il suffit de toucher une fois **Jagon** pour que la porte Ouest s'ouvre (et qu'il disparaisse)

en bas -> 2 **grilles** verrouillées demandant une **clé** que l'on trouvera sur la tête de la statue de dragon -> **coffre** -> la part de butin de **Ragnar**

Jagon réapparaît puis se téléporte au fond de cette excavation "volcanique" (présence de lave et de jet de feu un peu partout) -> suivre l'écoulement d'eau -> passer sous la cascade et revenir sur la gauche pour emprunter la passerelle -> le **coffre** juste à droite n'est pas verrouillé ...

la Grotte de Bandits

affrontement avec **Jagon** - dans son **sac à butin**, c'est le **collier de Jagon** qui fait preuve pour l'avis de recherche (il donne + 1 à la compétence 'crochetage') / un **portail** nous dépose devant **Laiken** qui nous renvoie, après une courte discussion, illico presto ('anticipation' -> r.a.s.) - le portail est détruit un **plot de téléportation** apparaît -> **Camp des Bandits**

au **Village**, j'ai cloturé la quête du Lieutenant **Louis**. **J'attends d'avoir exploré entièrement le Vallon Brisé pour celle des avis de recherche -> j'ai revu tous les coffres verrouillés avec le collier de Jagon ... j'ai reconsulté aussi la plupart des marchands pour acheter quelques charmes restant à la vente (Locke en est souvent réapprovisionné)**

Secteur Ouest #2

Camp de Mineurs

depuis le dernier lieu de rencontre avec **Bellegar** et en remontant vers le Nord -> avant de traverser la rivière -> Ouest -> **Kagar** est très mal en point, les mineurs ont été attaqués alors qu'ils creusaient un nouveau puits de mine - 'anticipation' sur lui -> il se voit marcher dans **la Vallée des Échos** sans avoir peur -> pensée prémonitoire, il décède !

Site de Fouilles

un **sac à butin** -> une **clé** ouvrira le **coffre** verrouillé - **crâne de cristal** (quête de **Naberius**)

la Réserve de Robin

la **trappe** d'accès est entre les (grosses) racines d'un arbre au Nord Est du **Site de Fouilles** (rive gauche du bras de rivière) -> une **clé** ouvre le **coffre**

vers l'Ouest -> une **pièce tombale** -> **amulette de Pénélope** -> 1 **coffre** apparaît

la Réserve du Meunier

la **trappe** d'accès jouxte la roulotte de *Sosostra* ('anticipation' sur elle -> r.a.s.), une diseuse de bonne aventure, qui "voit" que l'on doit suivre une petite créature blanche sans l'effrayer, elle nous mènera à un immense trésor (voir ci dessous)

un **coffre** verrouillé **DMC > 1** - une **clé** ouvre une **grille** verrouillée -> r.a.s. si ce n'est des champignons bizarres (?)

à l'Ouest -> un secteur inaccessible



voici "la petite créature blanche" **enrobée de "lucioles"**, elle est près de la **pièce tombale** côté bras de rivière

elle nous mène en face de la **Villégiature de Drévin** soit au Sud ouest du **Sanctuaire de la Vallée Ouest** - elle se transforme en **coffre** !

la Villégiature de Drévin

Sanctuaire de la Vallée Ouest / 1 **coffre** verrouillé **DMC > 1** / Puits à souhaits -> j'ai **choisi** de donner 1 000 **Po** et gagner de l'expérience -> **5 000 (+ 500) PE**

Drévin veut du **minerai rouge** pour sa machine à **enchantelements** / lire dans ses pensées -> il veut changer le mot de passe de sa **réserve** qui correspond à son nom / une fois sa quête réalisée, *Drévin* peut **enchanter** (ou **désenchanter**) nos équipements

la Réserve de Drévin -> une **clé** ouvre une **porte** verrouillée -> 1 **coffre** verrouillé **DMC 1**

le Cercle de Statues Anciennes

à l'Ouest de ce (dernier) **Cercle** situé au Sud Est de **la Réserve de Robin** -> 1 **Levier orange** près du bras de la rivière -> un **coffre mystérieux** surgit quelque part mais où ? -> en fait, son emplacement est indiqué sur notre carte, **mouarf** -> il est sur la rive opposée de celle de *Sosostra*

au **Cercle de Statues Anciennes**, *Bellegar* apparaît et nous fait combattre un troll ... il se téléporte vers le **Cercle de colonnes** -> on y affrontera, successivement, les mêmes monstres que ceux qu'il a déjà fait apparaître sur les différents **Cercles**

un peu au Nord du **Cercle de Statues Anciennes**, *Casper* est apeuré -> *Bellegar* a lié son âme à celle d'un poulet -> si le poulet meurt, il décède) -> **encore un coup de Bellegar !**

J'ai refait un tour complet, en extérieur, histoire de récupérer des minéraux et des plantes loupés antérieurement - cloturation de la quête de *Nabérius* (cf. début de document -> paragraphe **le Jeu** -> **notre Créature**) - apport d'une "aide" au nouvel Ordre pour "purger" le **Camp des Bandits** (des **armes volées** a ramasser)

en reparlant avec *Sosostra* (**la Réserve du Meunier**), elle fait une nouvelle divination -> "je vois un guerrier sur un pont [...] il vous défiera" -> je l'ai trouvé, *Seth*, sur le petit pont le plus au sud (celui près duquel on avait ramassé la **hache de Tagos**) - 'anticipation' sur lui permet de récupérer son **arme à 1 main** dans le **sac à butin** / *Sosostra* fait une 3ème divination -> elle nous "voit dans le ciel [...] à la manière des grands aigles" -> là, il faut encore crapahuter pour finalement rencontrer devinez qui ? -> *Bellegar*, sur le chemin qui mène au **Temple de Maxos** -> il nous expédie ...



dans le secteur que l'on avait put observer, de très haut, au Sud de **la Tour du Seigneur Lovis**

nous ne sommes pas les premiers a tomber du ciel, c'est plein de **cadavres** ... 1 **coffre** verrouillé **DMC 1** - l'accès à **la réserve du docteur Seringue** (**arg ...je n'ai pas le mot de passe**) -> OK cf. **le Vallon Brisé #3** / dernière divination

de *Sosostra* -> elle voit *Damian* puis elle s'enfuit en prenant ses jambes à son cou (on prend des PE)

finalisation de la quête des avis de recherche -> double récompense (le Capitaine *Rodney* nous donne, en supplément, l' *armure de Jurak*, son prédécesseur)

L'ÎLE DE LA SENTINELLE #2

Intérieur de la Tour de Guerre #2

3ème étage : les **catacombes** -> nous rejoignons *Sassane* - dans la pièce du cercle d'invocation, nous affrontons "l'autre *Sassane*" - 'anticipation' sur *Sassane* -> + 1 point d'attribut / elle invoque *Razakel* qui réussit à s'enfuir -> 'anticipation' sur *Razakel* -> il pense au vieux *Barnabé* qui détient son *marteau de guerre* - 'anticipation' sur *Sassane* -> + 1 point d'attribut -> il faut choisir alors qu'elle sera son attitude lors de l'affrontement suivant (j'ai choisi qu'elle me soigne)

la Salle du Trône



'anticipation' sur *Laiken* -> il pense à son *coffre*

une fois le combat fini (tuer *Razakel* pour liquider automatiquement *Laiken*), *Damian* et *Zandalor* apparaissent et s'opposent verbalement

il faut se transformer en Dragon pour défendre la **Tour de Guerre** des attaques des alliés de *Damian* -> emprunter la *porte* des **Plateformes** pour récupérer la *pierre draconique* -> pour débloquent des compétences de la forme Dragon ->



s'équiper avec les **objets draconiques** que l'on a trouvés depuis le début de l'aventure

il y a 4 "Tours du Nids" à dégligner (**raser aussi les balistes -> les sprinters démoniaques abattus ne rapportent plus de PE au bout d'un certain nombre**)

niveau 20

de retour à la **Salle du Trône**, l'Alliance de Ténèbres a dévastée le **Village du Vallon Brisé** - *Sassane* nous parle de *Tom, Dick* et *Harry*, des pisteurs capables de nous ramener, pour faire simple, des **ingrédients**

Sassane: Votre entraîneur peut leur fournir des armes qui amélioreront leur efficacité au combat et réduiront le temps qu'il leur faut pour accomplir une mission.
 Votre enchanteur peut leur forger des armures qui augmenteront leurs chances de succès et réduiront leurs risques d'être blessés.
 S'ils venaient à recevoir une blessure au cours de leurs voyages, vous devrez ordonner à votre alchimiste de les soigner. C'est tout. Puissent-ils vous apporter de grands trésors !

...

ils sont dans la **Salle du Trône** ainsi qu'une danseuse, *Salomé*, et *Kyrill* un barde -> 'anticipation' sur eux -> r.a.s.

la Chambre

on y accède par un ascenseur -> **levier** / *Hermaphrodite*, un illusionniste, pour changer d'apparence -> 'anticipation' -> r.a.s. / *Sassana* -> 'anticipation' -> **+ 1 point de compétence** / **livre + 1 point de compétence forme Dragon** / 1 **coffre** verrouillé la **clé** de l'**Atelier** - 1 **coffre** de stockage (**mieux vaut tard que jamais ...**) -> dans le sac à dos et ceci d'où que l'on soit -> <Bouton Droit> sur l'**objet** et 'Envoyer vers la **Tour de Guerre**' / **Sanctuaire de la Chambre principale**

les Plateformes

pour l'alchimie, la nécromancie et les enchantements -> nous savons comment procéder ...

le Cercle de Nécromancie -> *Grimm* vend des éléments pour (refaçonner) notre Créature -> 'anticipation' -> il espère revoir son frère / 1 coffre verrouillé nécessite la clé du **Jardin Alchimique** -> une clé / *Igor* -> il veut le **livre des morts** que détient *Barnabé*, un puissant nécromancien - 'anticipation' -> + 1 point de compétence / livre + 1 point de compétence forme Dragon

le Jardin Alchimique -> *Allan* a besoin de 4 (+ 1) ingrédients (**bois murmure**, **rose noire**, **racine humus** et **basilic sacré** + **griffe de dragon**) pour préparer du **Fouet de Brouet** -> il donne un **Fouet de Brouet**, la formule et un livre + 1 point de compétence informer *Sassane* pour qu'elle améliore **le Jardin Alchimique** / 'anticipation' sur *Allan* -> + 1 point de compétence / sur la table-> livre + 1 point de compétence forme Dragon - une clé

l'Atelier -> 1 coffre verrouillé exige la clé de **l'Arène d'entraînement** -> une clé / livre + 1 point de compétence forme Dragon / *Wesson* demande à ce qu'on lui ramène du matériel détenu par *Lister* aux **Fjords d'Orobas** / 'anticipation' sur *Wesson*-> + 1 point de compétence

l'Arène d'entraînement -> *Hermosa* donne le **colier d'Hermosa** à remettre à *Morgan*, le maître du port des **Fjords d'Orobas**, comme gage de rupture amoureuse - 'anticipation' -> + 1 point de compétence / livre + 1 point de compétence forme Dragon / 1 coffre verrouillé s'ouvre avec la clé du **Cercle de Nécromancie** -> une clé

Quitter **la Tour de Guerre** -> nous expédie là où l'on était la dernière fois

j'ai fait améliorer "au minimum" les équipements de mes 3 pisteurs pour quelques milliers de Po

j'ai récupéré, sous la forme Dragon, le **livre ancien** pour *Turgoïn* qui stationne près du **Sanctuaire de la Tour de Guerre** (les autres secteurs de **l'île de la Sentinelle** sont devenus invivables) -> j'ai choisi de ne pas lire les vieux sorts

les **notes de Maxos** sont dans **la chambre** -> nous devons retrouver *Zandalor* dans **la grande salle d'Aleroth** (il détient le **bouclier** pour entrer dans **la Salle des Échos**)

LES FJORDS D'OROBAS

Sanctuaire du Chevalier Majestueux / en remontant -> *Bernard* veut que l'on extermine des diabolins derrière "ce" promontoire près de la mer (?) - 'anticipation' sur lui -> nous devrions trouver plus de **minerai rouge**

en descendant -> *Cadby* est au prise avec des gobelins - 'anticipation' sur lui -> r.a.s. / arrivée en bas, l'âme

de *Talana* détecte une présence au pied de la **Cascade** / sur la berge, en face, *Karen* et *Nora* se "disputent" pour une **baguette** trouvée sur un cadavre échoué -> j'ai choisi qu'elles cherchent la famille pour lui rendre -> 1 coffre verrouillé **DMC 3** de l'autre côté de la cascade

Passage sous la **Cascade** -> **Caverne Primordiale #1**

Sud -> pièce avec des poules -> **rune de poulet** et **livre** + 1 point de compétence forme **Dragon** / vers le nord -> **parchemin antique** - porte close avec 3 **statues** demandant chacune une **graine magique** détenues par des arbres anciens - ces derniers (*Jievaras*, *Yggdrasil* et *Irmisul*) sont localisées sur la carte / la suite cf.

Passage sous la **Cascade** -> **Caverne Primordiale #2**

la Petite île

1 **coffre** verrouillé **DMC <= 3** - **cristal de stabilisation de Zeppelin** - *Yggdrasil* veut que l'on chasse *Charlie* avant de nous donner une **graine magique** -> 'anticipation' sur ce dernier -> il pense à la déesse de sa pierre stellaire -> petit **coffre** en haut contenant notamment une **malachite** (gemme)

Laura

une des 4 pilleurs de trésor ayant reçu anonymement un parchemin et un sceau (elle est en face de la **Petite île** soit à l'Ouest de la **Caverne Sinistre**) en vue de revendiquer les richesses de la tombe - 'anticipation' sur *Laura* -> 3 000 **PE** - **cahier de notes de l'archéologue** mentionne *Bellegar* ...

Siméon

il est en face de la **Petite île** soit au Sud Ouest de la **Caverne Sinistre** -> le philosophe aveugle souhaite qu'on lui déniche deux **malachites** (gemmes) pour qu'il puisse recouvrer la vue grâce à un sort -> une fois guéri et après une journée d'enseignements de sa part -> + 2 points de compétences - un **Téléporteur Hors Service**

la Caverne Sinistre (de Barnabé)

Téléporteur Sud -> 1 **coffre** verrouillé **DMC 4** - 1 **clé** ouvre un **coffre** verrouillé -> 1 **livre** + 1 point de compétence - le **livre des morts** pour *Igor* -> lui donner au **Cercle de Nécromancie** de la **Tour de Guerre** -> il donne 1 **livre** + 1 point de compétence / demander à *Sassane* d'améliorer le **Cercle de Nécromancie** -> *Igor* a besoin d'un **puissant anneau** se trouvant dans la **Forteresses Volantes de Pierre**

Téléporteur Est -> 1 **coffre** verrouillé exigeant une **clé (?)** -> 1 **levier** désactive une machine qui alimentait la Tour du Nid

Téléporteur Nord -> pièce à gauche -> il faut successivement sauter jusqu'à atterrir sur la plaque au fond à gauche en bas -> puis aller sur celle de droite, via une plaque stable, où il y a une échelle -> il faudra activer un **levier** qui va mettre en marche le **Téléporteur du bas** -> il nous dépose à un **2nd téléporteur** à mi hauteur -> il faudra ensuite monter via une seconde échelle jusqu'à atteindre un **3ème téléporteur** tout en haut près d'un **coffre** -> ce **3ème Téléporteur** permet d'arriver en hauteur de la machine située dans la pièce de droite -> descendre afin de manipuler le **levier** qui stoppera la machine -> se laisser tomber sur la

dernière plaque mouvante pour pouvoir quitter ce lieu ... infernal !

reste à liquider *Barnabé* -> 1 **message déchiré** - **livre** + 1 **point de compétence** **forme Dragon** - dans le sac à butin, en sus, la **masse de Razakel** (cf. Intérieur de la **Tour de Guerre #2** - 3ème étage : les **catacombes**) et la **masse de Barnabé**

j'avais sans doute raté précédemment ce dialogue > au **Jardin Alchimique** de la **Tour de Guerre**, *Allan* nous demande de lui ramener une **potion de sagesse** détenue dans la **Forteresses Volantes de Geshniz**

en contournant les falaises, nous arrivons dans les premières zones anti dragons -> si on y pénètre sous cette forme, on encaisse beaucoup de dégâts ... / il y a aussi une barrière "magique", vers le Nord Est de la **Mine Épuisée**, qui nous empêche de passer (on distingue le **Camp du Port** au fond de la gorge - en volant, on s'approche du **Camp de la Falaise du Dragon** sans pouvoir y pénétrer) ...

la Mine Épuisée

Lister agonise ('anticipation' sur lui -> + 1 **point de compétence**), il s'est fait dépouillé par des gobelins et des tyrannoëils ... il faut leurs reprendre le **matos** pour *Wesson*

Nord Est -> 1 **coffre verrouillé DMC <= 4** - 1 **coffre verrouillé** s'ouvre avec la **clé** trouvée dans le **sac à butin** d'*Alutiiq* le chef (tyrannoeil - on trouve le **masque d'Alutiiq**) des diabolins (quête de *Bernard*) -> **marchandises pour Wesson** -> lui ramener à l'**Atelier de la Tour de Guerre**; Il donne 1 **livre** + 1 **point de compétence** -> aller voir *Sassane* et choisir la machine à améliorer (**armes**, **armures** ou **joyaux**) -> j'ai choisi les **armes** -> *Wesson* voudrait la **l'armure de Raze** localisée à la **Forteresses Volantes de Raze**

Quand on lui annonce la bonne nouvelle, *Bernard* demande à ce que l'on contacte *Page*, au **Camp du Port**, pour que quelqu'un passe le prendre un Zeppelin

Sud Ouest -> une **plaque de pression** au sol permet de monter, en sautant de plaques en plaques (tout en évitant les boules de feu), jusqu'à un **levier** -> il fera apparaître 2 nouvelles plaques au dessus -> il faut arriver à marcher sur la **plaque de pression** de la dernière plaque pour qu'un **coffre** surgisse magiquement tout en bas -> il faut descendre d'un coup (sans toucher de plaques) car il disparaît vite ...

Sud Sud Est -> ascenseur -> au niveau - 2, nous trouvons 3 **livres** (**bleu**, **rouge** et **sombre**) -> / poser les **livres** sur les **pedestals** du niveau - 1 (**sombre**- **bleu**- **rouge** de gauche à droite) -> 1 **coffre** apparaît / 1 **coffre verrouillé DMC <=4**

le Nid de l'Aigle

sur la berge au Sud Ouest -> des gugusses de l'Alliance des Ténèbres -> une **clé** au sol (ouvrira la **grille** de la cellule d'*Olivia*) -> en surplomb, dans la zone anti Dragon (**y arriver sous cette forme et vite revenir sous forme Draconis**) -> **Téléporteur du Nid de l'Aigle**

Echelle -> **Place Forte** -> *Olivia* nous donne une **clé** qui ouvre 1 **coffre verrouillé** - 2 **coffres verrouillés DMC <= 4** -> 3 **leviers** annihilent les zones anti Dragons du secteur ainsi que la barrière magique pour se diriger vers le Nord Est

2 "Tours du Nids" a dégligner (raser aussi les balistes -> les sprinters démoniaques abattus ne rapportent plus de PE au bout d'un certain nombre)

le repaire des Bandits

il est juste au Nord du **Nid de l'Aigle** - une clé au sol et un autre clé dans un sac à butin -> elles ouvrent une porte et un coffre au Sud Est -> 2 coffres verrouillés DMC <= 4 - marcher dans le bon ordre (3 - 1 - 4 - 2) sur les plaques de pression pour pouvoir accéder à l'Ouest / 'anticipation' sur Ragon -> il pense à ses bijoux -> on récupère l'anneau de Ragon - 1 livre + 1 point de compétence forme Dragon - 1 coffre verrouillé DMC <= 4 / 3 statues dorées a bouger -> livre de sorts du maître - 1 sac d'or

l'île centrale

coin sud -> Téléporteur de la Sentinelle

côté Est et en face -> des nids de Wyvernes (certains sont vides) -> cristal de stabilisation de Zeppelin - gouvernail de Zeppelin / Téléporteur de Camp David / trappe -> Caverne des Diablotins : 1 coffre verrouillé DMC <= 4 - 1 clé dans un sac à butin ouvre la porte de la grotte -> on libère Arthur Grémoire (le 3ème des Grémoires que l'on rencontre après Georges et Catherine ...) un des 4 pilleurs de trésor - 'anticipation' sur lui -> il y a un bouton secret sur le coffre des Grémoires

côté Ouest en face -> le Camp de la Falaise du Dragon : un marchand -> Artemas / Téléporteur du Camp de la Falaise du Dragon / en haut de la tour Est -> 1 coffre verrouillé demandant une clé que l'on trouve dans un petit coffre en haut de la tour Ouest / Jedediah veut libérer Orobas, le chevalier Dragon qui s'est enfermé volontairement dans la crypte, pour cela il a besoin d'un bouquet de Drudanae et du calice du dragon (volé par le Seigneur Arben)

niveau 23

Viarenne Niveau 23			
Expérience 457239		Points de vie	444
		Mana	187
			51879
Vitalité	32	Dégâts de l'arme	161-211+(12-27)
Esprit	5	Résistance de mêlée	38.32%
Force	37	Résistance à distance	25.43%
Dextérité	34	Résistance magique	27.97%
Intelligence	25	Conditionnement	43%
		Réflexes aiguisés	36%
		Volonté de fer	33%

un point sur mon héroïne / compétences -> Ambidextrie 8 - Tourbillon 8 - Attaque bondissante 7 - Anticipation 3 (+ 1 + 1) - Sagesse 3 (+ 2 + 2) - Coup Mortel 2 - Réflexion 1 - Confusion (+ 1) - Régénération (+

1) - Saignement (+ 2)

en bas, près des barques -> un champion d'**Aleroth** et un guerrier du Nouvel Ordre sont sur le point de se mettre une peignée -> prendre une décision

coin Nord -> la **Forteresse Volante de Pierre**

j'ai fait un reset auprès d'**Hermosa** contre 5 000 **Po** pour réaffecter un point de compétence (Reflexion -> Régénération)

il y a 4 grandes plateformes disposées verticalement les unes par rapport aux autres qu'il faudra nettoyer -> énormément de **PE** à prendre -> il faut être prêt, car c'est très chaud et ... chronophage -> les ennemis n'apparaissent pas quand nous sommes sous la forme Dragon -> Éliminer les balistes et les Tours de Nids de chaque plateforme en premier (sauf celles dans la zone anti Dragon ...)

Plateforme Centre Bas -> r.a.s.

Plateforme Est -> un **portail** nous dépose au **Jardin de Pierre** -> 5 **bourgeons** dans un **coffre** -> **Notes de recherche de Stone** donne des combinaisons, avec 2 **bourgeons**, pour créer des armes magiques (j'ai utilisé de la 1ère combinaison)

Plateforme Ouest -> un **portail** nous expédie au **Passage Intérieur** -> 1 **coffre** verrouillé **DMC <= 4** et 1 coffre piégé contient un **livre + 1 point de compétence forme Dragon** <- rester le long du mur de droite / la Sortie nous mène à ...

Plateforme Centre Haut -> on tombe sur **Xanlosh** et Isabelle - 'anticipation' sur lui -> il pense aux **gantelets d'Ulthring** (Ok) -> casser la **boule bleue** à gauche du **coffre doré** pour supprimer la zone anti Dragon (reste 1 Baliste) -> aller au **Portail** plus haut permet d'entrer dans le ...

QG de la Forteresse -> le général de l'Alliance des Ténèbres, **Pierre**, n'est pas seul ... 'anticipation' sur lui -> il pense à la **cuirasse d'Ulthring** (Ok) -> il s'enfuit avant d'être totalement vaincu ... -> dans la salle tout à l'Est, pour stopper le générateur de la machine à invoquer, il faut lui 'donner' les **joyaux d'invocation** (les 4 petites boules vertes qui sont près de lui sur des "piquets") -> Sortir pour arriver dans une arène de combats ... pour abattre **Pierre**, utiliser (la créature et ...) un **arc** en restant bien à distance de lui - dans le **coffre** -> 1 **joyau d'invocation** - l'**anneau de Pierre** est dans un des 5 **sacs à butin** ...

le remettre à **Igor** au **Cercle de Nécromancie** de la **Tour de Guerre** -> il donne un **livre + 1 point de compétence** -> annoncer la nouvelle à **Sassane** pour finir d'améliorer le **Cercle de Nécromancie** (y retourner pour upgrader sa Créature)

niveau 30

Viarenne Niveau 30			
Expérience	974247	Points de vie	604
		Mana	285
			73538
Vitalité	38	Dégâts de l'arme	176-235+(14-32)
Esprit	5	Résistance de mêlée	43.18%
Force	57	Résistance à distance	29.24%
Dextérité	47	Résistance magique	39.86%
Intelligence	42	Conditionnement	67%
		Réflexes aiguisés	49%
		Volonté de fer	52%

un point sur mon héroïne / compétences -> Ambidextrie **10** - Tourbillon **10** - Attaque bondissante **10** - Anticipation **3** (+ 1 + 1) - Sagesse **3** (+ 2 + 2) - Régénération **8** - Coup Mortel **3** - Confusion (+ 1) - Drain de Mana (+ 2)

le Camp Courage

il est en hauteur au Nord de la **Forteresse Volante de David** -> **Téléporteur du Camp Courage** - *Jievaras*, l'arbre ancien, veut qu'on le débarrasse de 3 Wyvernes tueuses qui ne cessent de "l'ennuyer" -> il donne une **graine magique** en récompense

le Camp Liberté

au Nord en hauteur -> **Téléporteur du Camp Liberté** - 1 **coffre** verrouillé **DMC <= 4** / en dessous -> un Nid de Wyverne avec le cadavre de *Jack Bolton* un des 4 pilleurs de trésor -> 1 **morceau de sceau**

au Nord, toujours en hauteur -> 1 Nid de Wyverne -> **gouvernail de Zeppelin** / en face, à mi hauteur -> 1 Nid de Wyverne -> **compas de Zeppelin**

en bas du **Camp Courage**, sur le chemin qui mène au **Camp de Haute Salle** -> nous croisons *Carleton*, un marchand ambulant

Camp de Haute Salle

Quintus veut que l'on fasse tout pour que *Mundus*, un mage de la Terre courroucé, cesse "d'envoyer" des Trolls sur le village -> j'ai **choisi** de m'en occuper seul(e) cf. **les Mines de Haute Salle** - 'anticipation' sur *Quintus* -> r.a.s. -> il nous conseillera d'aller voir le commandant *Brutus* au **Camp du Port**

Est -> **Sanctuaire de Haute Salle** - **Téléporteur du Camp de Haute Salle** / un fermier emmerdé par un fantôme, *Gabie*, est impressionné par les affirmations de *Raymond* sur sa femme *Mona* qui détiendrait les pouvoirs de l' élu divin permettant de faire fuir l'intrus ... contre espèces sonnantes et trébuchantes -> j'ai **choisi** de m'occuper seul(e) du fantôme - 'anticipation' sur lui ... -> maison de *Gabie* - 1 **coffre** verrouillé **DMC <= 4** et 1

coffre demandant une **clé** cachée sous des **tonneaux** / Maison de *Saul* -> 1 **clé** derrière 3 **tonneaux** ouvre une **petite boîte** - 1 **coffre** verrouillé **DMC <= 4**

ouest -> 'anticipation' sur *Gavin*, le fou qui pense être un goblin, permet d'avoir le mot de passe pour son **coffre** verrouillé / Maison du marchand *Nicolas* -> 1 **coffre** verrouillé **DMC <= 4** - 'anticipation' sur lui permet de savoir où est cachée la **clé** de la **trappe** dans sa maison -> bouquet de *Drudanae* / *Béatrice* nous parle du **Puits de Haute Salle** ... 'anticipation' sur elle -> elle pense à *Zagan*, un démon squattant le puits, qui mange les guerriers envoyés par les "villageois" (en échange, il ne les attaquent pas) -> si nous y allons quand même, elle nous promet 4 **malachites** (gemmes) -> elle donne la **clé du puits** (ce dernier est proche du **Téléporteur du Camp de Haute Salle**)

Caveau du **Puits de Haute Salle #1**

1 **coffre** verrouillé **DMC <= 4** en hauteur à l'Ouest de l'entrée / Sud -> 1 **livre** + 1 **point de compétence forme Dragon** - 1 **clé** - 1 **coffre** verrouillé **DMC <= 4** / Centre : ascenseur -> 1 **coffre** verrouillé **DMC <= 4** -> vers le bas -> une **porte** s'ouvre avec la **clé** trouvée en haut au Sud - 1 **poignée** dans le **coffre** - une note **remarque agressive** parle de l'antre de *Zagan* -> "monter" -> utiliser la **poignée** sur le **levier cassé** de l'ascenseur -> descendre plus bas -> **là, je n'y arrive pas -> combat sous la forme dragon dans un lieu assez restreint ... je réessaierai (peut être) plus tard -> Ok cf.** Caveau du **Puits de Haute Salle #2**

les Mines de Haute Salle

1 **coffre** verrouillé, au centre, s'ouvre avec la **clé** suspendue au dessus de la lave - 1 **livre** + 1 **point de compétence forme Dragon** - 2 **runes magiques** dans un **sac à butin** -> elles seront à placer sur les sanctuaires de passage au sol pour éliminer les barrières magiques -> **il y a 3 solutions à cette quête**, j'ai **choisi** de donner la **rune de poulet** à *Mundus* - 1 **coffre** verrouillé **DMC <= 4**

la Grotte de la Moralité

la porte d'entrée est en hauteur -> Sud Ouest du **Camp de Haute Salle** - Ouest du **Camp du Port** / elle se ferme derrière nous - *Bellegar* apparaît et nous demande de nous laisser guidé par notre nature ... nous sortons en face, au nord Est ->

le Camp Panoramique

Téléporteur du Camp Panoramique / le cadavre de *Jimmy Dean* un des 4 pilleurs de trésor -> 1 **parchemin** et 1 **morceau de sceau**

le Camp du Port (des Champions)

bas -> r.a.s.

haut -> *Sepp* -> 'anticipation' -> 1 500 **PE** / *Page* prend toutes les **pièces de Zeppelin** que l'on pourra

recupérer - avec celles que l'on possède déjà, un Zeppelin devient opérationnel pour transporter *Bernard* -> on le retrouvera un peu plus tard ici - **Téléporteur du Camp du Port**

Intérieur <- porte juste avant l'ascenseur

1 **clé** ouvre un **coffre** verrouillé - 2 **coffres** verrouillés **DMC <= 4** - Marchands -> *Léon* et *Irwin*- 1 **livre** + 1 **point d'attribut** dans le bureau d'*Aurèle* qui offre une grosse récompense pour la tête de *Svadilfari* (Ok) - 'anticipation' sur lui -> r.a.s. - 1 **coffre** verrouillé **DMC 5**

Donner le **collier d'Hermosa** à *Morgan* ('anticipation sur lui -> r.a.s.), le maître du port, qui donne le **livre l'art de la guerre** à remettre à *Hermosa* (**l'Arène d'entraînement** - la **Tour de Guerre**) -> elle donne 1 **livre** + 1 **point de compétence** -> aller voir *Sassane* pour faire améliorer l'**Arène d'entraînement** -> *Hermosa* veut que l'on aille chercher l'**épée Myrthos** dans la **Forteresse Volante de Kali** son ignoble soeur

Rapporter à *Brutus* pour l'histoire des trolls à **Haute Salle** -> récompense ('anticipation sur lui -> r.a.s.)

Sejanus ('anticipation sur lui -> sa **bourse** est derrière les champignons - Ok) donne les primes pour les **avis de recherche** -> **panneau** juste à côté -> lui donner la **masse de Barnabé** - l'**anneau de Ragon** - le **masque d'Alutiiq** - une fois les 5 primes encaissées, *Sejanus* nous donnera l'**arc de Tibère** "en prime"

la Tombe des Explorateurs

Elle est au Sud de la **la Grotte de la Moralité**, côté continent - nos 2 pilliers de trésor sont présents (rappel : *Jack Bolton* et *Jimmy Dean* sont décédés) -> c'est encore un coup de *Bellegar* -> 1 **livre** + 1 **compétence forme dragon** -> 3 **leviers** font apparaître 2 plateformes et 1 **coffre** (Ok)

le Camp Draconis

Tillian veut que l'on assassine *Saul*, un Draconis qui a perdu les pédales (selon lui ... *Kenneth* a disparu, tjrs selon lui ...) - il échange l'**épée à 2 mains d'Arben** contre la **clé du calice** -> ouvre le **coffre** à l'Est (\$) contenant le **calice du dragon** / 1 **coffre** verrouillé **DMC 5** au nord - 1 **porte** verrouillée demandant une **clé** près de *Vevina* -> gobelins prisonniers

(\$) en bas, lire dans les pensées de *Montagu* pour avoir accès au **Téléporteur du Camp Pompeux** -> **Téléporteur du Camp Pénitence** -> un **message** ... et une **clé** -> Prendre une décision pour *Saul*

ramener le bouquet de *Drudanae* et le **calice du dragon** à *Jedediah* du **Camp de la Falaise du Dragon** pour ouvrir la **Crypte du Dragon** libérer *Orobas*, le chevalier Dragon -> 1 **livre** + 1 **point de compétence forme Dragon** -> dans le coffre à questions -> 1 **livre** + 1 **point de compétence forme Dragon**

la Forteresse Volante de Raze

portail en hauteur, face au **Camp Draconis** -> **nous savons comment procéder** -> cf. la **Forteresse Volante de Pierre**

Plateforme Sud -> r.a.s. / Plateforme Sud Est -> r.a.s. / Plateforme Centre Est -> r.a.s. / Plateforme Nord Est -> r.a.s.

Plateforme Nord -> **Portail** -> QG de la Forteresse -> 1 **clé** chambre Nord Ouest ouvre la **porte** vers le Sud -> le général *Raze* va se régénérer dans deux capsules près de **leviers** quand il arrive à la moitié de ses points de vie environ -> dès qu'il part sur celle de gauche, il faut arriver juste avant lui et manipuler le **levier** adjacent (ce qui désactive la capsule - n.b. **si on le fait avant qu'il ne court vers la capsule, cela n'a aucun effet -> va comprendre ...**) puis rapidement faire de même avec le **levier** de droite (avant qu'il n'entre dans cette seconde capsule) - 'anticipation' sur lui -> il pense au **bottes d'Ulthring** (Ok) - **pour ce combat, utiliser notre créature qui occupera, à minima, les morts vivants et des potions "fortes"**

rapporter l'**armure de Raze** à *Wesson* (**Atelier de la Tour de Guerre**) -> il donne 1 **livre** + 1 **point de compétence** - aller voir *Sassane* et choisir, une nouvelle fois, la machine à améliorer (**armes, armures ou bijoux**) -> j'ai **choisi** les **armures**

le Camp des Diablotins d'*Alrik*

au Sud de la **Forteresse Volante de Raze** -> le **collier d'Alrik** -> **Yukie !** -> a donner à *Sejanus* au **Camp du Port** (avis de recherche)

le Camp Valeur

en face du **Camp des Diablotins d'Alrik** -> des bandits menés par *Moore* -> 'anticipation' sur lui -> il pense à sa **clé** volée par une Wyverne - **registre de Moore** dans un **sac à butin** (a donner à *Sejanus* du **Camp du Port** -> avis de recherche) / 1 **coffre** verrouillé **DMC <= 4** et 1 **coffre** demandant une **clé** / le Nid de Wyverne est à l'aplomb de la cabane -> **Compas de Zeppelin** pour *Page* du **Camp du Port** et la **clé** pour le **coffre** de la cabane

la Forteresse Volante de *Keara*

une grande plateforme avec une dizaine de camps fortifiés - le **portail** est à l'avant dernier échelon -> QG de la Forteresse -> nous devons rejoindre *Keara* en parcourant son labyrinthe - 'anticipation' sur elle -> les 5 **statues** mentent / le fantôme de *Velanir* -> prendre une décision -> j'ai **choisi** qu'il me suive et de l'aider à s'échapper ... -> 'anticipation' sur lui -> la **hache de Vélanir** est dans un **coffre** se trouvant derrière un mur de glace -> il est au Sud Est -> un **bouton** permet de le dégeler

nommer les 5 **statues** -> Nord Ouest : Hecatombe - Chaos / Centre : Destruction / Sud Ouest : Mutilation - Ravage -> la **porte de Keara** s'ouvre (**si on se trompe, ce qui m'est arrivé deux fois, les morts vivants réapparaissent dans le QG de la Forteresse**) / 'anticipation' sur *Keara* -> r.a.s. / j'ai **choisi** de laisser *Velanir* rejoindre la **Salle des Échos**

Irmisul, l'arbre ancien, est au Sud Est de la **Forteresse Volante de Keara** -> répondre à une énigme pour avoir une **graine magique**

le Camp Victoire

au Sud Ouest, il est tout proche en hauteur -> Téléporteur du **Camp Victoire**

le Village des Gobelins (tribu du Marteau Rouge)

en face du **Camp Victoire** -> Tours du Nids - Balises de Gobelins ... **Sanctuaire du Marteau Rouge**

j'ai ratiboisé tout le secteur ...

Caverne de Svadilfari

au dessus du **Village des Gobelins** -> **Svadilfari** veut qu'on liquide un des chefs des Champions au **Camp du Port** ('anticipation' sur **Svadilfari** -> il pense à sa **cuirasse draconique** -> Ok) -> prendre une décision -> j'ai **choisi** de le liquider -> **tête de Svadilfari** a remettre à **Aurèle** au **Camp du Port** 2 **coffres** demandant chacun une **clé** à l'Ouest (Ok)

à l'Est, **Gareth**, un tyranoeil, cherche un rédacteurs d'écrits en langue gobeline pour transmettre aux vivants (gobelins) -> ce n'est pas trop dur à trouver -> si ce n'est pas **Siméon** ce ne peut être que **Gavin**, "l'homme-gobelin" de **Haute Salle** -> la **porte de Gareth** est désormais ouverte -> 1 **coffre** verrouillé **DMC <= 4**
- 1 **livre** + 1 **point de compétence** - 1 **livre** + 1 **point de compétence** **forme dragon** - 2 **clés** pour les **coffres** de l'Ouest

Excavation des Ossements

Sud du **Village des Gobelins** - 1 **coffre** verrouillé **DMC 5**

le Canyon Sud

plusieurs Nids de Wyvernes -> 1 **compas**, 1 **cristal de stabilisation** et 1 **gouvernail de Zeppelin** pour **Page** du **Camp du Port (quête terminée)** / on trouve le **coffre des Grémoires** sous une des trois trouées dans la roche en hauteur / 1 **coffre** verrouillé demandant une **clé** près des dernières épaves

la Forteresse Volante de Kali

5 plateformes certaines avec des camps fortifiés -> 4 **coffres** / 1er **portail** -> Nord -> r.a.s. / 2nd **portail** -> Sud -> 2 **leviers** -> 1 **coffre** avec une **clé** -> permet d'ouvrir une porte qui mène vers **Kali** et ses sbires -> 'anticipation' sur elle -> elle pense au **heaume d'Ulthring** (Ok) -> on récupère, entre autres, l'**épée de Myrthos** que l'on donnera à **Hermosa** (l'**Arène d'entraînement** - la **Tour de Guerre**) -> elle donne 1 **livre** + 1 **point de compétence** -> aller voir **Sassane** pour faire améliorer, une dernière fois, l'**Arène d'entraînement**



changement de set d'équipements d'armure -> celui d'Ulthring <[;o)

j'ai fait équipé plus sérieusement mes 3 pisteurs, afin qu'ils puissent "travailler" plus tranquillement (12 000 Po) - second reset auprès d'*Hermosa* (10 000 Po) pour réaffecter un point de compétence (Régénération -> Ambidextrie)



la carte des Fjords d'Orobas ...

Passage sous la Cascade -> Caverne Primordiale #2

donner les **graines magiques** aux 3 **statues** - la porte s'ouvre -> des pièges de feu (jets) et de poison (plaques de pressions) - à l'Ouest, 1 **poignée** dans une **petite boîte** (n.b. : il n'y a pas de passage secret pour aller dans le couloir plus à l'Ouest) - 1 **coffre** verrouillé **DMC <= 4** - 1 **livre** + 1 **point de compétence forme dragon** -> réparer le **levier cassé** qui ouvrira la seconde porte / vers la grotte -> une **clé** au Sud ouvre un **coffre** verrouillé / 'anticipation' sur le Patriarche -> + 2 **points de compétence forme dragon** -> il indique où est l'accès pour la **Salle des Echos**

Caveau du **Puits de Haute Salle #2**

Zagan, 'anticipation' sur lui -> il pense à son **heaume de maille draconique** (Ok), est mort - je l'ai eut avec la compétence 'explosion du dragon' rang 5 - il y a un couloir, en hauteur, au Nord Ouest où l'on peut faire des pauses (on revient automatiquement sous la forme humaine) -> **coffre** et **portail** -> **Haute Salle** -> rendre compte à **Béatrice** qui honorera sa parole -> 4 **malachites** (gemmes)

Viarenne Niveau 36			
Expérience	1560862	Points de vie	906
		Mana	400
			121989
Vitalité	74	Dégâts de l'arme	18-35+(78-182)
Esprit	18	Résistance de mêlée	59.87%
Force	79	Résistance à distance	47.93%
Dextérité	46	Résistance magique	47.02%
Intelligence	45	Conditionnement	75%
		Réflexes aiguisés	51%
		Volonté de fer	60%

statistiques avec mon second set d'armes -> dégâts magiques majoritaires

un point sur mon héroïne (avec ce set d'armes) / compétences -> Ambidextrie **13** - Tourbillon **12** - Attaque bondissante **12** - Anticipation **3** (+ 1 + 3 + 3) - Sagesse **3** (+ 2 + 2) - Régénération **7** (+ 1) - Coup Mortel **6** (+ 1) - Évasion (+ 1) - Drain de Mana (+ 3) - Drain de Vie (+ 1) - reste 2 points de compétences non attribués

il reste deux régions concernées pour la quête principale dont une que l'on connaît, ou plutôt connaissait ...

LE VALLON BRISÉ #3

il est bel et bien dévasté et souillé de maintes façons -> il faut rester en vol et repérer les secteurs où l'on se poser, puis procéder comme pour les **Forteresses Volantes** avec quelques camps fortifiés à purger

2 au Nord Est dont un à l'emplacement de l'ex-Village -> 2 **coffres** et 1 **portail** -> **Rayhun**, dit "la main verte" - 'anticipation sur lui' -> il pense à une **plante** rare (elle sera dans une **petite boîte**)

au sommet de la **Tour du Seigneur Lovis** -, le docteur **Seringue** est totalement prostré -> on apprend le mot de passe de sa **réserve** en lisant ses pensées

Sud Est de la **Tour du Seigneur Lovis** -> 1 **coffre**

la **réserve** du docteur **Seringue** -> un **portail**, à l'extérieur, mène à la **Forteresse Volante de Pierre** / une **clé** parmi des **tonneaux** ouvre la **porte** -> 1 coffre verrouillé **DMC 4** et 1 **petite boîte** demandant une **clé** -> dans cette version du jeu, la **clé** aurait été oubliée par les développeurs -> il n'y avait rien de bien important selon ce que j'ai lu quand j'ai fait mes recherches sur ce "mystère"

Sud Est : petit camp -> 1 **coffre** - l'entrée de la **Mine** est verrouillée (Ok cf. la **Carrière**) / grand camp -> 1 **coffre**

Sud Ouest de la **Tour du Seigneur Lovis** -> 1 **coffre**

Nord Ouest -> **portail** -> QG de la **Forteresses Volantes de Geshniz** - 'anticipation' sur elle -> elle pense à une collection de **formules** - on récupère la **potion de sagesse** dans le **sac à butin** que l'on donnera à **Allan** au **Jardin Alchimique** de la **Tour de Guerre** -> il offre 1 **livre** + 1 **point de compétence** -> **Sassane** finalisera le **Jardin Alchimique**

la Carrière est partiellement détruite -> subsiste **la Tour de la Mine** / en bas -> 2 **coffres** verrouillés **DMC <= 4** / 1er étage -> 1 **coffre** verrouillé **DMC <=4** - 1 **coffre** verrouillé **DMC 5** - 1 **coffre** nécessitant une **clé** que l'on trouve à l'étage supérieur où se trouve **Guillaume** -> il donne la **clé** pour l'entrée secrète de **la Mine** et demande à ce qu'on l'aide à quitter **la Carrière (il ne faut pas qu'il meurt)** - 'anticipation' sur **Guillaume** -> il pense à la combinaison du **coffre** du bureau de **la Mine** sans le formuler ... arg !

la Mine

Ouest -> 1 **coffre** verrouillé **DMC <=4** -> on arrive, a priori, dans le secteur du petit bureau de **la Mine** (cf. **le Vallon brisé #2 Secteur Est - Sud Est** -> lecture des pensées de *Rory*), 1 **bouton caché** -> donne accès à la 1ère pièce secrète -> derrière les 4 **caisses** (les fracasser) se trouve un **bouton** -> actionnons le -> une seconde pièce secrète se dévoile mais le mur de l'actuelle se referme -> téléportons nous à **la Tour de Guerre** et revenons ici par l'extérieur !

Sud -> on arrive à la sortie bouchée vers **la Carrière** -> 1 **poignée** dans le coffre

Nord Est -> on récupère une **clé** dans le **sac à butin** d'*Amon* - une **clé** au sol ouvre la **grille** -> 2 **coffres** verrouillés **DMC <=4** - positionner la **poignée** sur le **levier cassé** que l'on actionnera de suite -> une pièce secrète se dévoile -> 1 **coffre** verrouillé **DMC <=4**

Nord -> la **porte** s'ouvre ... / il faut combattre le démon *Ba'al* pour lui prendre **le sceau de la Salle des Echos** dans son **sac à butin** - 'anticipation' sur lui -> + 2 **points de compétences**

ALEROTH

il faut s'adresser à *Sepp*, au **Camp du Port**, afin d'y être acheminer à bord d'un Zeppelin ... nous retrouvons la commandante *Rhode* qui ne pense qu'à une chose, nous trucider - elle est mise aux arrêts par le capitaine *Angharad* qui nous demande de rejoindre expressément le général *Auguste* pour sauver **Aleroth** -> des morts vivants ont envahis la cité via des des brèches ouvertes par *Zandalor* et *Deodatus* selon *Zachariah*

Sud ouest - la place Mardaneus

Sanctuaire de la place Mardaneus - une **trappe** nécessitant une **clé** juste à côté / une **trappe** demandant une **clé** dans le poulailler

prendre l'ascenseur pour aller au ...

Nord - la Place

Marchands -> *Pilcher*, *Zarniyar* et *Mercator* / le général *Auguste* ('anticipation' sur lui -> + 1 **point d'attribut**) nous permet d'utiliser le **Sanctuaire de la Place** pour se transporter vers ...

le Ministère

Sanctuaire du **Ministère** / il faut aider *Zandalor* et *Deodatus* pendant qu'ils ferment les brèches - 'anticipation' sur *Zandalor* -> + 2 points de compétences - - 'anticipation' sur *Deodatus* -> il dispose d'**objets** récupérer sur les corps des monstres venus des brèches -> **il les vend**

Nous récupérons le **bouclier** recherché pour pouvoir entrer dans **la Salle des Echos**

Étage -> on trouve 1 **livre** + 1 point de compétence forme dragon

après contrôle du sac à dos, il s'avère que je possède le **livre des guerres démoniaques** -> + 3 points de compétences (il serait dans **la Forteresse Volante de Kali**) / j'ai 10 points de compétences non attribués -> je fais le tour des coffres que je n'avais pas put ouvrir dans **les Fjords d'Orobas** et au **Vallon Brisé #3**

à **la Tour de Guerre** -> troisième reset auprès d'*Hermosa* (20 000 Po) pour réaffecter les 5 points de la compétence 'crochetage' -> 4 pour 'Coup Mortel' et 1 à 'Tourbillon' - il me reste 5 points de compétences non attribués ... / je fais effectuer les derniers **enchantelements** par *Wesson*

LA SALLE DES ECHOS

il faut aller à l'endroit indiqué sur la carte des **Fjords d'Orobas** (à l'Est, en contrebas d'*Irmisul* l'arbre ancien) et lire les **notes de Maxos**

niveau 37

sous la forme dragon, il nous pénétrer dans l'**Orbe** en forme de grosse boule noire avec des points jaunes situé au delà du méandre

'anticipation' sur *Charon* -> + 1 point de compétence - il nous annonce que nous allons affronter (successivement) ceux que nous avons expédiés six pieds sous terre (soit ici même)

j'affecte 4 points à la compétence 'Drain de Vie' et 3 pour la compétence 'Saignement'

6 affrontements -> *Marius*, *Sassane* (la seconde), *Amdusias*, le seigneur *Laiken*, Dame *Kara* (?) et le démon *Ba'al* -> 4 'anticipations' -> + 4 points de compétences -> j'affecte ces 4 points à la compétence 'Réflexion'

le **portail** nous amène dans le secteur de l'**Orbe** qui nous translatera dans les souvenirs d'*Igraine*, juste avant son exécution, sous les yeux de *Zandalor* et de l'*Elu Divin* -> l'âme de *Talana* nous a inculquée depuis longtemps qu'elle devait continuer à vivre alors faisons en sorte que cela soit sa destinée ... et la notre !

j'avais gardé un **Brouet d'Allan** pour le dernier combat -> augmente les résistances (mêlée et magie)

l'aventure enchaîne, sans interruption, sur l'extension **Flames of Vengeance** ...

BILAN ET CONCLUSION

les points de compétences : mon Héroïne -> **70** / sa forme dragon -> **21**

73 quêtes dont **3** échouées - Durée estimée de la partie (avec rédaction du document) : **117 h 00**

aucun véritable bug / aucun plantage / de très rares latences constatées à l'affichage

les dialogues sont excellents, les cartes et les graphismes de bonnes qualités, les quêtes bien variées et les manipulations sympathiques - concernant les trophés (bestiaire), j'ai 140 éléments dont beaucoup sont approchants voir carrément identiques - la musique, pour une fois que j'en parle, ne m'a pas du tout "envoûtée"

je met un bémol, comme dans **Beyond Divinity** et ses **champs de bataille**, pour les **Forteresses Volantes** -> 1 ou 2 c'est bien, ça passe mais 4, c'est trop !

quel dommage qu'il subsiste de gros défauts dans cette version Developer's Cut (cf. début du document) - quelques incohérences, que je n'ai pas indiquées, qui sont "perturbantes" surtout dans une version supposée finie

je considère toutefois qu'**Ego Draconis** est un bon jeu

reste à voir ce que cela peut donner avec une autre classe de personnage -> **j'ai des doutes sur la fluidité des combats avec un Ranger ou un Jeteur de Sorts (Mage ou Clerc)** -> j'essaierai une de ces trois classes dans **Flames of Vengeance** <[;o)