

Flames of Vengeance - 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

LE JEU - LES CONSEILS

je vous renvoie vers ce document pour la description générale du jeu, les conseils, la partie et le bilan pour
Ego Draconis

http://didier.merle1.free.fr/TEMP/Div2DC_Notes.odt

présence de 3 sets de 5 équipements dans cette extension -> Vipère (Combattant), Ranger (Archer) et Magicien Dragon (Jeteur de Sorts)

je n'ai pas trouvé 6 de ces 15 équipements -> sont ils dans les contenants verrouillés ? dans des caches secrètes ? détenus par des tiers dont je n'aurai pas lu les pensées ? suis je passé à côté ? beaucoup de questions qu'il faudra éclaircir lors d'une seconde partie !

LA PARTIE

Au niveau des **combats** -> J'ai réglé la pause automatique à 36 % de Points de vie / mode de difficulté : Normale

pour cette extension, j'ai **choisi** une classe de personnage différente de celle jouée dans **Ego Draconis**



soit un **Mage** (de Bataille) - **RP -> bon**

je n'ai pas touché aux attributs par défaut / Compétences : Boule de Feu **12** - Gestion de la Mana **5** - Confusion **6** - Destruction **6** - Mur de Feu **12** - Guérison - **5** - Voie du Mage de Bataille **5** - Anticipation (1) **6** - Sagesse **4** - Arme et Bouclier (1) **3**

nous sommes équipé d'un set d'armure de garde basique-> dans notre sac à dos, nous disposons du **crâne de Cristal** (permet d'invoquer notre Créature), de la **pierre draconique** (téléportation vers notre **Tour de Guerre**) et de 45 000 **Po**



ALEROTH

niveau 35

la Place du Marché

1 **Bouton** derrière nous -> active une Rune dans **la Descente** -> **quête** / **Sanctuaire du Grand Marché**

la 1ère chose à faire est d'aller voir la marchande **Tiffany** pour voir si elle vend des **objets** donnant un bonus aux compétences 'sagesse', 'anticipation' et 'crochetage' ... il n'est pas urgent de lire les pensées de tout le monde (pour les marchands, on le fera juste avant la première transaction)

'anticipation' sur **Agnes** -> elle ment ... / **Hansel** veut que l'on récupère le **journal d'Hansel** chez lui (Ok j'ai **choisi** de le donner à **Dorus**) - 'anticipation' sur lui -> il pense à **Laniel**, un type "bizarre" / 'anticipation' sur **Virginus** -> il a besoin d'une **boussole** (Ok - il offre un **collier de perles**) / le **fantôme du champion Caracalla** veut un coup de main pour assurer sa vengeance - **clé de Caracalla** sur son **cadavre en feu** / dans les parages -> 1 **trappe** mène aux **Catacombes** (j'ai **acheté un heaume, un bouclier et une arme avant d'y pénétrer** -reste 1 **coffre** verrouillé) - 1 **coffre** verrouillé

L'Auberge du Phoenix

Ricky recherche l'**amulette d'Eleonor** (Ok cf. **le Nid du Corbeau #2 - Maison d'Henri et Eleanor**) / lecture des pensées sur **Flora** -> elle a perdu son **collier de perles** (Ok - elle offre une **rune de raton laveur**)

une **clé de l'enchanteur** à côté du fantôme **Hannibal** ouvre la chambre de **Bedwyr** à l'étage -> il a besoin d'un **orbe d'énergie goblin** pour remettre en route ses machines à enchanter (Ok) - 'anticipation' sur lui -> il a un désir fou de **vin de Haute Salle** (**quête**) -> Ok il offre un **membre étrange**

Bourdain, le cuistot, veut savoir qui est le critique gastronomique (c'est **Anona** <- 'anticipation' sur elle pour la démasquer) et veut du **gorgombert**, un fromage, pour sa concocter sa meilleure recette (Ok - cf. **Maison de Gula #1**) -> **il faudra revenir plus tard** -> il offre 1 **livre** + 1 **point de compétence**

à l'étage, 1 **porte** nécessite une **clé** (**quête de Kelton** -> 'anticipation' sur **Ricky** - il a perdu cette **clé** sous le pont en face de **Chez Chanelle** -> en y allant, on croise **Willy** une 3ème fois -> lui demander 500 **Po** supplémentaires pour acheter des **potions**) - il faudra allumer les 5 **bougies** pour faire apparaître le démon **Ezaazh** (Ok niveau 39 -> on récupère le **sang d'Ezaazh** - j'ai **choisi** de le donner à **Kelton** cf. ci dessous)

la Maison des Guérisseurs

RDC -> **Decimus** veut son **anneau** avant de rejoindre sa compagne à **la Salle des Echos** (Ok cf. **Nid du Corbeau #2 - Maison de Decimus**) / une **clé en bois** au sol ouvre le **coffre** verrouillé

Etage -> **Bernard** veut que l'on découvre qui vole la nourriture destinée aux pauvres (Ok après **Darvesh** - cf. **le Nid du Corbeau - Entrée des égouts**) -> **Darvesh** à **la Place Mardaneus** devrait nous renseigner pour les deux guérisseurs, dont il n'a pas de nouvelle, chargés d'enquête - 'anticipation' sur **Bernard** -> il désire le **livre "la coquaine de bourg du marais"** (Ok - il donne du **vin de Haute Salle**) / sur le parquet -> **clé** de son **coffre** + une **note dissimulée**

Sous Sol -> 1 **porte** exige un mot de passe (Ok cf. **Peter - Infirmerie de la Place Mardaneus**) - le squelette **Kelton** est possédé, il mentionne le seigneur **Halliwell** qui a une chambre à **L'Auberge du Phoenix** -> lui donner le **Sang d'Ezaazh**, il nous offre 1 **livre** + 1 **point de compétence** / on trouve l'**orbe de guérison** pour **Peter**- 1 **coffre** exigeant une **clé**

le Ministère

RDC -> **Servus** cherche sa femme **Alina** - 'anticipation' sur lui -> il a laissé le **marteau de guerre de Servus** sur son lit (Ok cf. **Nid du Corbeau - Maison de Servus**) / 2 **coffres** verrouillés - **Sanctuaire du Ministère**

général **Auguste** -> 'anticipation' sur lui -> + 2 points d'attributs

Etage -> 'anticipation' sur **Caroline** -> + 1 point d'attribut - 1 **clé**, près d'elle, ouvre le **coffre** verrouillé d'en face - 'anticipation' sur **Jonathan** -> + 1 point d'attribut

juste à côté du **Ministère**, **Willy** demande de l'aide pour déloger des assassins qui squattent chez lui -> lui demander de l'argent (500 **Po**) pour mieux s'équiper / 1 **Bouton** au début de **la Descente** -> active une Rune dans **la Descente** / on notera la **nourriture** au sol (depuis le monstre en cage vers, et dans, **la Descente**) perdue par *Hansel ...*

la Descente

Valeri pourra identifier les Runes, celles activées par les **Boutons** (Ok cf. **Statue des Runes #2**) - il pense que c'est (encore) un coup de **Bellegar** - 'anticipation' sur lui -> il recherche une **rune de raton laveur** (Ok clôture la quête "l'esprit l'emporte sur la matière" -> 3 **livres** + 1 point de compétence)

l'Hippocampe Fringant #1

Extérieur

Nord -> **Statue des Runes #1** -> demande l'ordre, de gauche à droite, pour les Runes de **la Descente** (Ok cf. **Statue des Runes #2**)

Sud -> un **Bouton** active une Rune dans **la Descente**

Est -> **Manoir de Luxurius #1** -> **porte** fermée demandant une **clé** (Ok cf. **Manoir de Luxurius #2**)

Sud -> **Héléon** veut que l'on récupère ses 5 **potions d'Héléon** dans les **Fouilles de Gula** de **la Place Mardaneus** (Ok) - 'anticipation' sur lui -> ce n'est pas un véritable guérisseur -> on pourra ainsi choisir de donner les 5 **potions d'Héléon** à **Bernard** plutôt qu'à **Héléon** - n.b. j'ai compris cette possibilité suite aux dialogues de **Bernard** après avoir donné les 5 potions d'Héléon à Héléon

Intérieur

Ursula a transformée 3 hommes en plantes, nous devons lever cette malédiction

RDC -> 1 **coffre** verrouillé - **porte** d'**Ashraf** -> nécessite un mot de passe -> 'anticipation' -> mentionne **Alzbeta** (OK cf. **l'Hippocampe Fringant #2**)

1er Etage -> **porte** de **Thomas** demande un mot de passe -> 'anticipation' -> mentionne **Hansel** (on va le voir -> r.a.s. à ce sujet) (OK cf. **l'Hippocampe Fringant #2**) / **porte** de **Gardner** demande un mot de passe ->

'anticipation' -> mentionne la Caserne d'Urgence -> **Auberge du Cercle de Confiance** (OK cf. l'Hippocampe Fringant #2)

pedestal demande un code à 3 chiffres (OK cf. l'Hippocampe Fringant #2)

Habitation Douillette

c'est la maison habitée par *Tom, Hansel* et *Laniel* - **Tom** a été transformé en tomate par *Ursula* (OK cf. l'Hippocampe Fringant #2) -> il donne le mot de passe de sa **porte** à l'Hippocampe Fringant / Lire **le journal d'Hansel** (**quête**) -> prendre une décision ... on récupérera la **clé** du **coffre d'Hansel** / **porte de Laniel** nécessite une **clé** (Ok cf. l'Académie des Champions - Ouest tout en bas) - **coffre d'Hansel**

Maison de Taurus #1

RDC -> 1 **trappe** nécessitant une **clé** -> vers les **Égouts** (Ok cf. **Maison de Taurus #2**) / Etage -> 1 **levier** -> l'actionner 3 fois pour récupérer la **clé** du **coffre** verrouillé

Chez Chanelle

Extérieur -> **Ransid** veut récupérer les **boucles d'oreilles de Mara** sa belle mère ... elles seraient au **Théâtre** (Ok) / **Kaan** (il vend des **équipements** et des **charmes**) dispose d'un **orbe d'énergie goblin** (5 687 **Po** non négociable) pour *Bedwyr* à l'**Auberge du Phoenix**

Intérieur -> 1 **coffre** verrouillé - lire les pensées de *Chanelle* -> + 1 **compétence 'Maître herboriste'** / manifestement, il y a une pièce inaccessible derrière l'étagère du 1er étage (Ok cf. **Manoir des Saules Sauvages - Nid du Corbeau #3**)

Maison de Gula #1

Extérieur

de son côté -> 1 **trappe** exigeant la **clé de l'entrée de service** -> nous sommes dans la cuisine -> du **gorgombert** sur la table (quête de *Bourdain*, le cuisinier de l'**Auberge du Phoenix**) / **Sanctuaire du Chemin de Lanilor** / 1 **coffre** demandant une **clé** qui se trouve sur le **cadavre** au dessus -> une **pièce à l'effigie de Bellegar**

en face -> 1 **coffre** verrouillé-> **Astridax** nous soumet une requête particulière ...

Astridax le nécromancien a surgi d'un coin sombre du Chemin de Lanilor. Il a besoin de bijoux ayant appartenu à des gens morts depuis peu. La façon dont il m'en a parlé était plus élégante, mais en gros, c'est ça. Trois devraient faire l'affaire.

+ Un anneau pour Astridax

Decimus m'a demandé de retrouver l'anneau de sa femme décédée. C'est le genre de choses qu'Astridax aimerait bien avoir.

+ Des boucles d'oreilles pour Astridax

Un dénommé Ransid a besoin des boucles d'oreilles de sa belle-mère décédée, mais Astridax en a besoin aussi.

+ Une amulette pour Astridax

Ricky veut récupérer l'amulette de sa mère. Elle ne pourrait pas intéresser Astridax aussi ?
il va nous falloir faire des choix ...

lecture des pensées d'Astridax -> + 5 Intelligence

Intérieur -> "accès interdit" par la porte principale -> cf. Maison de Gula #2

Echoppe d'Alzbeta #1

elle vend des équipements et des charmes / Ashraf a été transformé en citrouille par Ursula (OK cf. l'Hippocampe Fringant #2) -> il donne le mot de passe de sa porte à l'Hippocampe Fringant

le Théâtre

1 coffre verrouillé - clé des coulisses ouvre la porte idoine -> un passage bloqué magiquement (Ok voir ci dessous)

pour pouvoir jouer correctement sur scène "chambres cramoisies" avec les fantômes (parler au fantôme Alfred), il faut trouver le script dans ...

la Cave du Théâtre

accès par la trappe -> le script est sur le bureau -> 1 bouton à gauche de celui ci découvre une pièce secrète -> manuscrit écrit au charbon - brassard de l'ordre de la vipère dans le coffre / 1 coffre verrouillé -> une sortie vers Maison de Willy - Extérieur

pour jouer la scène, si notre personnage est un homme, il faudra se transformer en femme -> voir avec Hermaphrodite à la Tour de Guerre ou bien avec Chanelle -> on peut faire exprès de se tromper dans le texte pour invoquer le démon Astaroth (auquel cas il faudra l'affronter ainsi que tous les fantômes) -> j'ai choisi de réciter le bon texte -> le fantôme Alfred annihile la barrière magique - 1 livre + 1 point de compétence en récompense -> le fantôme de Mara nous donne, à contre coeur, les boucles d'oreilles de Mara que je m'empresse de remettre à Ransid (et non à Astridax)

la Maison de Willy #1

la **porte** est fermée (Ok cf. **la Maison de Willy #2**)

Extérieur -> **Eareb** et **Nathirap**, 2 gobelins, veulent rejoindre les troupes d'**Aquila** qui se trouve devant la **Maison de Gula** -> ce dernier veut qu'ils séquipent avec des **armes de gobelins** -> **Kaan** en vend mais c'est très cher (11 000 **Po** non négociable) -> **j'attends un peu ...** Ok niveau 37 -> **Aquila** offre un **livre + 1 point de compétence** / **trappe** vers la **Cave du Théâtre** - **Vito** et **Gaius** ne sont pas d'accord sur la finalité des corps des défunts -> j'ai **pris le parti** de **Vito** - 1 **coffre** demandant une **clé**

Chez madame Eve #1

Intérieur

3 chambres -> 3 meurtres -> **madame Eve** nous demande de mener l'enquête - elle nous prête les **clés** des chambre 101 et 103 - lire les pensées de madame **Eve** -> **+ 1 compétence 'Enchantement'**

Chambre 101 -> lire les pensées de "**Kevin**" -> une **lame mystérieuse** sous le lit - madame **Eve** nous renvoie vers **Gofannon** à la **Place du Marché** -> il pense que c'est une **arme** (plus qu') **ancienne** - **j'en profite pour lui acheter une armure et des jambières** - **deux nouveaux bijoux et une ceinture à Tiffany**

Chambre 102 -> 1 **coffre** verrouillé - un **morceau de chair étrange** - **madame Eve** nous renvoie vers le docteur **West** à l'**Auberge du Cercle de Confiance** de la **la Place Mardaneus** (Ok)

Chambre 103 -> **Sheridan** nous empêche d'y entrer -> cf. **Chez madame Eve #2**

Extérieur - en face

"anticipation" sur **Nerk** pour qu'il ouvre la **trappe** qui mène au **Marché Noir** -> c'est ici que l'on trouvera **Mysus** - quête avis de recherche - **carnet d'adresses de Mysus** et **clé** dans son **sac à butin** ouvrant un **coffre**

Extérieur - vers le Nord

Willy réapparaît - lui redemander de l'argent pour "encore" mieux s'équiper (il donne 500 **Po**) - **clé du coffre en fer** sur la table -> ouvre le **coffre** idoine - accès au **Temple de Nimir** verrouillé (Ok cf. niveau 39) - on ne peut aller plus loin

Sud de la Place du Marché

on tombe sur une altercation entre **Kenzo** et deux champions - lire les pensées de **Kenzo ...** / nous croisons le seigneur **Halliwell**, un général du nouvel ordre - "anticipation" sur lui -> **Behrlihn** nous dit qu'il cache quelque chose (il était mentionné sur un **document** trouvé dans la chambre 101 de **Chez madame Eve**)

la Place Mardaneus

Infirmierie

Peter veut un **orbe de guérison** que l'on pourrait trouver au sous sol de la **Maison des Guérisseurs** - il nous donne le mot de passe (Ok)

la Place

Casca veut que l'on s'occupe de *Néricon*, l'arbre qui est apparue récemment (il attaque et tue tout ce qui passe) - il nous faut trouver un **alphabet elfe** permettant de traduire l'elfe ancien (*Casca* nous conseille d'effectuer nos recherches à l'**Hippocampe Fringant** -> Ok) - 'anticipation' sur *Casca* -> il est obsédé par son **Zeppelin miniature** qu'il possédait enfant (Ok - il offre une **boussole**)

les Fouilles de Gula

1ère **clé de la grotte des trolls** au sol ouvre la **porte** de gauche -> 2nde **clé de la grotte des trolls** au sol ouvre la **porte** de droite -> **piédestal** du roi et de la reine trolls (Ok cf. **Maison de Gula #2**)



il y a 5 **potions d'Héléon** à collecter et à lui remettre ...

niveau 36

Sanctuaire de la Place Mardaneus / *Darvesh* indique avoir envoyé les deux guérisseurs vers une bouche d'égouts au **Nid du Corbeau** -lecture de ses pensées -> la **clé de l'entrée de service** de la **Maison de Gula** est dans le pot de fleurs juste à côté de la **trappe**

Caverne Abandonnée

la **trappe** d'accès jouxte l'**Auberge du Cercle de Confiance** / **clé abandonnée** ouvre **coffre** en hauteur - 1 **coffre** verrouillé au Sud

niveau 37

Auberge du Cercle de Confiance

elle a été reconvertie en **Caserne d'Urgence** ... / **Avis de recherche** : rendre compte à *Balbus* -> *jango* dans un coin sombre d'**Aleroth** (Ok cf. **le Nid du Corbeau #3 - Manoir des Saules Sauvages**) / *Carmina* au **Nid du Corbeau #2** (Ok cf. **Maison de Decimus**) / *Mysus* au **Marché Noir** (Ok)

Gardner a été transformé en carotte par *Ursula* (OK cf. **l'Hippocampe Fringant #2**) -> il donne le mot de passe de sa **porte** à l'**Hippocampe Fringant**

les appartements d'*Halliwell* sont à l'étage supérieur -> interdiction d'entrer (Ok cf. **l'Académie des Champions - Ouest tout en bas**)

sous sol -> **Messalina** demande d'aller voir *Aulus* et *Minus* à l'entrée du **Temple de Nimir** - 'anticipation' sur elle -> elle a perdue sa **pièce** à l'**effigie de Bellegar** -> nous lui rendons -> elle nous offre le **livre "la coquaine de bourg du marais"** / le docteur *West* identifie le **morceau de chair étrange** comme étant issu d'un mort vivant authentique (une espèce rarissime) - 'anticipation' sur le **docteur West** -> il recherche un membre inédit -> il accepte le **membre étrange** et nous offre un **Zeppelin miniature**

j'ai clôturé la quête des **objets** à remettre selon les désirs, exprimés par la pensée, des tiers (cf. **la Descente**) ainsi que celle du cuistot, *Bourdain*, de l'**Auberge du Phoenix**

niveau 38

Maison de Willy #2

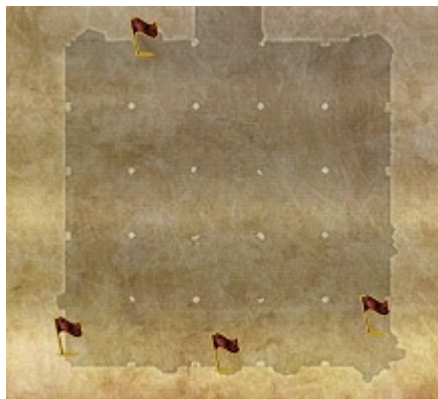
elle est juste à l'Est du **Sanctuaire du Chemin de Lanilor** -> parler à **Willy** pour qu'il ouvre la **porte** -> prendre une décision ... -> j'ai **choisi** de liquider les assassins (*Willy* proposera de nous vendre sa maison, **j'ai refusé**) -> 1 **cuirasse d'archer de l'ombre** dans un **sac à butin** / 1 **coffre** verrouillé

Chez madame Eve #2

avec les preuves que nous lui apportons (mort vivant rare opérant avec une **lame centenaire**), *Sheridan* nous donne la **clé** pour ouvrir la Chambre 103 -> on trouve de la **poussière de lutin** -> **madame Eve** nous renvoie vers *Chanelle* pour en savoir plus -> la **poussière de lutin** est utilisée pour dissimuler des traces, *Chanelle* nous donne un flacon d'**anti poussière de lutin** que l'on utilisera dans la Chambre 103 -> en suivant les traces de sang, on trouve un **bouton** mural qui déplace le lit et donne accès à la **trappe** de ...

la Cavité Inquiétante

Est -> 1 **coffre** en hauteur -> 1 **crystal** / Nord -> 1 **crystal** dans le **sac à butin** / Sud -> poser chaque **crystal** sur un **piédestal** -> ouvre la **porte** -> 'anticipation' sur *Jacquou* pour savoir qu'il faudra d'abord réveiller et tuer les 4 zombies "issus" des corps des assassinés des Chambres - *Jacquou* nous a dit pourquoi il l'avait fait ...



"ils" sont dans 3 **tombes** - un **coffre** au Sud Ouest

on peut ensuite tracter le "zombie assassin" et récupérer l'**anneau de Jacquou** le zombie dans son **sac à butin**

niveau 39

en ressortant, nous tombons dans un traquenard tendu par *Bellegar* ... madame *Eve* (*Evelyne pour les intimes ...*) , nous récompense avec 2 **livres** + 1 **point de compétence**

j'ai clôturé la quête de *Kelton* (cf. **l'Auberge du Phoenix** <-> **la Maison des Guérisseurs**)

devant l'**Hippocampe Fringant**, on trouve *Aulus* et *Minus* (quête de *Messalina*) -> j'ai **choisi Minus** ('anticipation sur *Aulus* révèle qu'il est blessé) -> il faut voir comment il s'en sort au ...

Temple de Nimir

Aulus nous l'indique sur notre carte (**on le savait déjà**) -> **grosse plaque ronde** tout au bout du **Chemin de Lanilor**

Sud

1 **clé** sur un squelette posé dans un mur ouvre la **porte** à l'Ouest -> **jambière d'archer de l'ombre** dans un **coffre**

Minus est enfermé quelque part, il nous appelle - le **piédestal** indique que tout doit être paré de vert - il faut utiliser les **leviers** jusqu'à ce que les 4 portes soient levées avec une lumière verte -> le cachot secret apparaît et *Minus* est sain et sauf -> rendre compte à *Messalina* - **Auberge du Cercle de Confiance**

Nord -> le **fantôme de Baldini** veut que l'on amène "**la fleur qui n'existe pas**" à sa nièce, *Chanelle*, afin qu'elle puisse confectionner le parfum qu'il n'a jamais put créer -> rien de bien compliqué -> 3 **leviers**, 2

téléporteurs et des échelles - 2 coffres en hauteur dont 1 inaccessible (coin Sud Ouest) et 1 coffre verrouillé en bas -> il faut laisser un peu de temps à Chanelle ...

niveau 40

Audebert Niveau 40			
Expérience 2177595		Points de vie	818
		Mana	1113
			67065
Vitalité	53	Dégâts de l'arme	59-97+(25-61)
Esprit	88	Résistance de mêlée	45.33%
Force	12	Résistance à distance	46.15%
Dextérité	22	Résistance magique	49.40%
Intelligence	81	Conditionnement	28%
		Réflexes aiguisés	27%
		Volonté de fer	75%

le point sur les compétences de mon héro : Boule de Feu 15 - Gestion de la Mana 5 - Confusion 6 - Destruction 7 (+ 1) - Mur de Feu 13 (+ 2) - Guérison 7 - Voie du Mage de Bataille 10 - Anticipation (1) 6 (+ 1 + 2) - Sagesse 4 (+ 1 + 1) - Arme et Bouclier (1) 4 - Maître herboriste (1) - Enchantement (1) - Evasion (+ 5) - Fatalité (+ 5) - reste 1 point non attribué

l'Hippocampe Fringant #2

RDC -> porte d'Ashraf -> mot de passe Ok -> 1 levier -> loupotte gauche près du piédestal devient verte à l'étage

1er Etage

porte de Thomas -> mot de passe Ok -> 1 levier -> loupote centrale près du piédestal devient verte / accès à la pièce inaccessible magiquement (Ok) / 2nd Etage -> 1 coffre à médicaments exige une clé

porte de Gardner -> mot de passe Ok -> 1 coffre verrouillé / 1 levier -> loupote droite près du piédestal devient verte à l'étage -> la barrière magique s'estompe

Ursula est là, je décide de l'affronter (lecture de ses pensées -> elle pense à ses boucles d'oreilles) -> il faut traverser le portail pour arriver dans son repaire -> elle ne cesse de se rendre invisible -> descendre vers le bas pour activer un levier -> utiliser le téléporteur pour remonter -> on trouve les boucles d'oreilles du magicien dragon dans son sac à butin / dans le coffre -> le sort (d'annulation) de transformation en légume / sortir par le portail

À la recherche du sorcier

Thaddeus m'a appris que Behrlihn était enfermé dans des catacombes sous l'Académie des Champions, située Place de la Source. Il m'a dit que je devrais rassembler des indices pour ouvrir l'entrée des catacombes, mais il ne sait pas qui les détient.

+ S'aventurer là où Rhode est déjà allée

Thaddeus m'a dit que Rhode était partie directement à l'Académie des Champions pour retrouver Behrlihn.

+ Indice I

Je dois trouver cinq indices qui me révéleront le chemin de la prison de Behrlihn.

+ Indice II

J'ai trouvé l'un des cinq indices sur Jacquou le zombie. Behrlihn avait beaucoup à dire sur lui :

Thaddeus vient à notre rencontre ... il nous parle de la Guerre de Sorciers

il nous offre 2 livres + 1 point de compétence - on trouve le sort annulant les effets de la poigne du démon et l'alphabet elfe dans la pièce / utiliser le sort (d'annulation) de transformation en légume pour rendre leur forme humaine à *Tom, Ashraf et Gardner* -> 2 livres + 1 point de compétence (quêtes liées à *Ursula* cloturées)

Chanelle a terminée son œuvre, elle nous donne le bouquet de Baldini -> j'ai choisi de le donner à son oncle, le fantôme de *Baldini* au Temple de Nimir

niveau 41

Morsure du tigre		Comm
Épée à 1 main		
Dégâts de mêlée : 106 - 198		
Dégâts magiques : 34 - 78		
Probabilité d'infliger un coup critique : 15%		
nécessite Niveau 40		
+8 en Conditionnement		
+9 en Dégâts de mêlée		
+6 en Probabilité d'infliger un coup critique		
+68 en Points de vie		
+5 en Attaque bondissante - Compétence passive		
5358	5682	6309
Emplacement de charme vide		6382
Emplacement de charme vide		
Emplacement de charme vide		
8907	10100	44369
		37316
Drain de vie ◦ 6% de chances de transformer 7% des dégâts infligés en points de vie		5216
Malédiction de feu ◦ 11% de chances d'enflammer votre ennemi sur une attaque réussie, infligeant 36 point(s) de dégâts pendant 2 seconde(s)		
Drain de mana ◦ 10% de chances de transformer 2% des dégâts infligés en points d'esprit		
"Ton épée ne saurait me blesser, même si elle mordait comme un millier de tigres !" furent les derniers mots d'un Chevalier dragon acculé par la commandante des draconis Rhode dans son château.		

j'achète cette superbe lame à Gina, Place du Marché, pour environ 43 000 Po

la Place Mardaneus (suite)

lecture de l'**alphabet elfe** et discussion avec **Néricon** -> il donne **3 livres + 1 point de compétence** -> nous devons trouver le mal qui ronge **Aleroth** / 'anticipation' sur **Néricon** -> il donne la **cuirasse du magicien dragon** / 1 **coffre** verrouillé

en sortant de **la Place Mardaneus** le Nord Est, on surprend une conversation entre **Nerus** et **Kenzo** (**nous avons déjà rencontré de dernier cf. Sud de la Place du Marché**) - **Nerus** tue **Kenzo** / nous arrivons dans le ...

le Nid du Corbeau #1

Maison de Servus

on se doit de sauver **Alina** des griffes de morts vivants (quête de **Servus**) -> en suivant la trace de sang au sol, on détecte un **bouton** -> pièce secrète -> **note d'Alina** ... - sur le **cadavre d'habitant**, une **pièce de téléportation** à utiliser sur le **panneau de contrôle** pour activer le **Téléporteur** -> on se retrouve dans la pièce derrière la **porte** demandant une **clé** -> **marteau de guerre de Servus** sur le lit - 1 **coffre** verrouillé

niveau 42

Entrée des égouts

extérieur et à droite -> un **Bouton** active une Rune dans **la Descente**

Dwayne est le voleur de nourriture, il a même cuisiné **Otto** - 'anticipation' sur lui -> des **boutons** près des torches pour accéder à sa réserve - ils sont 3 dans les zones empoisonnées vers le bas -> jambière de l'ordre de la vipère dans un coffre) / 'anticipation' sur **Joramson** -> **+ 1 compétence 'Guérison'** / la sortie par l'échelle nous amène dans ... **l'échoppe d'Alzbeta** - 'anticipation' sur elle -> son **journal** traîne quelque part chez elle - je la remet aux autorités - **Bernard** donne 1 **livre + 1 point de compétence** - **Gula** étant le commanditaire, on obtient la **clé de Gula**

Echoppe d'Alzbeta #2

1 **coffre** verrouillé - on trouve bien le **journal d'Alzbeta** qui parle d'instruments de musique dans le second paragraphe -> jouer du **luth** et de la **harpe** rend actif le **totem goblin** -> **+ 2 points de compétences**

Maison de Gula #2

on trouve du **Gorgombert** au rez de chaussée (**Bourdain n'en veut pas ...**) / **Gula** est sous l'effet d'un malédiction qui a fait de lui l'homme le plus goinfre de tous les temps; Cela après avoir volé **l'assiette d'or du roi Bragi** (des trolls) aux **Fouilles de Gula** - nous devons la remettre à sa place - 'anticipation' sur lui -> il sait des choses selon **Behrlihn**

une fois fait, **Gula** mentionne la Guerre des Sorciers et nous donne la **clé** du **coffre de Gula** -> on y trouve le **livre de Gula (indice III de la quête principale)** et le **heaume du magicien dragon** -> **2 livres + 1 point de**

compétence

en ressortant, on retombe dans un second guet-apens tendu par *Bellegar* ... n.b. c'est dans le même lieu

le Nid du Corbeau #2

Maison d'*Henri* et *Eleanor*

extérieur derrière -> 1 **clé** ouvre le **coffre renforcé** verrouillé

intérieur -> présence d'au moins 4 **plaques de pression** piégées au sol - au Nord ouest, 1 **coffre** verrouillé - **collier d'Eleanor** dans un **petit coffre** - un **bouton mural** sur le mur Ouest au dessus du **cadavre d'un pauvre** -> accès à un remise - une **trappe** -> une cave -> une **échelle** pour atteindre la pièce au Nord Est du rez de chaussée -> 1 **coffre** verrouillé - un **levier** pour ouvrir la **porte** qui était fermée

remise **du collier d'Eleanor** à *Ricky* à l'**Auberge du Phoenix** (et **non** à *Astridax*)

Maison de *Décimus*

Extérieur -> 1 **coffre** verrouillé - *Tom* est attaqué par *Taurus* ('anticipation' sur lui -> il pense à son **anneau de Taurus** - Ok) - *Tom* veut qu'on libère sa copine *Anne* des griffes lubriques du général *Luxurius* - il nous faudra aller à la **Maison de Taurus** chercher des indices pour la localiser - le dernier **Bouton** qui active une Rune dans la **Descente** est au Nord Est

Intérieur -> on tombe sur la bande de *Carmina* (avis de recherche) -> **collier de Carmina** dans son **sac à butin** -> l'**anneau de Livia** (quête pour *Décimus* - la **Maison des Guérisseurs**) est dans un **petit coffre** à l'Est -> 3 **leviers** à actionner dans le bon sens pour ouvrir les portes -> **coffre doré**

Maison de *Crowell*

nous retrouvons le fantôme de *Caracalla*

Sud Est -> 2 **bougies** à allumer au Sud Est près de la 1ère **porte** fermée -> 1 **bouton** dans le coin -> dévoile une pièce cachée -> 1 **levier** -> ouvre la porte -> **clé de la salle à manger** - **note du champion mort** (il parle de la lumière)

Centre -> **note du guerrier déchu** au sol (il parle des bougies) -> 2 **bougies** à allumer près de la porte fermée - 1 **coffre** verrouillé -> 4 autres **bougies** à allumer en allant vers le Nord

Nord Est -> il faut allumer les 4 **bougies** dans les coins pour voir les ennemis (si elles s'éteignent, les rallumer) -> le fantôme de *Caracalla* nous offre 1 **livre** + 1 **point de compétence**

emprunter le **téléporteur** qui vient d'apparaître -> Ouest -> 1 **coffre** verrouillé

Maison de *Taurus* #2

la **trappe** qui mène vers les **Égouts** est désormais déverrouillée

Est -> 1 **clé en fer** ouvre le **coffre** verrouillé

Nord Ouest -> **Statues** de gauche à droite (on se réfère aux images figurant aux pieds des 4 autres) -> orange - bleu - vert - bleu -> 1 **coffre** apparaît -> **clé du salon privé**

niveau 43

Sud -> la **porte** s'ouvre -> ...

Manoir de *Luxurius* #2

le **Salon Privé** (Etage2) -> 1 **coffre** verrouillé demandant une **clé** - on tombe sur le général *Luxurius* et des femmes captives -> **ceinture de l'ordre de la vipère** et **clé de la prison** dans son **sac à butin** -> libérer *Anne* et prendre la **clé** au sol -> ouvre la seconde cellule / "l'atmosphère" de cet espace est de couleur grisâtre à violette

RDC -> 1 **coffre** verrouillé / Étage 1 -> une barrière magique (Ok - cf. ci dessous)

il faut revenir au **Salon Privé** et "prendre un bain" dans la fontaine pour découvrir ...



un **bouton** côté Sud ("l'atmosphère" change d'ambiance) et des halos bleutés apparaissent sur deux poutres verticales et une petite table ronde

au centre de chacun d'eux, un **tout petit bouton** a pousser -> la barrière magique du 1er étage est désactivée

aller voir *Tom* à l'**Habitation Douillette** juste en face, il donne 1 **livre** + 1 **point de compétence**

la Statue des Runes #2

on lui donne la séquence suivant l'identification des Runes effectuée par Valeri dans la **Descente** -> Chaton - Totem - Totem - Maxos - Chaton -> une **grosse plaque** apparaît (quête clôturée - 1 **livre** + 1 **point de compétence**), elle donne accès au ...

Sanctuaire de Maxos

suite information recueilli sur le 1er **piédestal**, il faut activer 3 **boutons** (Est - Sud Est et Nord Ouest) dans un temps restreint - 1 **coffre** verrouillé / au second piédestal, choix d'un des 2 **coffres** -> **bracelet de Maxos** (indice V de la quête principale) - 2 **livres** + 1 **point de compétence**

le Nid du Corbeau #3

Manoir des Saules Sauvages (en face de la Maison de Crowell)

au Sud Est, sur le **corps du docteur** -> **clé de la salle de stockage** (à l'Ouest, on y trouve la **clé du cabinet médical**) - **note du docteur** / 'anticipation' sur *Bedlam* -> vision d'un **levier mural** dans le cabinet médical -> dévoile une pièce secrète -> **la coupe de la reine Ormhildr** (des trolls) et un **téléporteur** qui nous dépose dans la pièce secrète du 1er étage de **Chez Channele** (celle que l'on voyait à travers les étagères) - 1 **livre** + 1 **point de compétence** dans le **coffre**

vers le Nord -> 2 **plaques de pression** (il faut sans doute les activer en même temps => être deux) -> on repartant on tombe sur *Jango* (avis de recherche) -> **Bracelet de Jango** - **clé de la cage** ouvre la cellule de *Teddy* à l'Ouest -> lui demander d'aller sur une **plaque de pression** -> le suivre et se positionner sur celle de gauche -> Ok le passage secret est découvert !

Nord -> sur le **cadavre du nécromancien** -> **crâne de cristal brisé** - **note du nécromancien** - **clé de la cave des trolls** ouvre la cellule en face -> *Najaad* demande à boire ('anticipation' sur lui -> + 1 **compétence 'Drain de mana'**) -> lui donner du **vin** ou de l'**eau** -> il subit a peu près la même malédiction que *Gula*, il faut ramener **la coupe de la reine Ormhildr** sur son **piédestal** aux **Fouilles de Gula** (Ok - *Najaad*, un goblin, donne 1 **livre** + 1 **point de compétence**) / après avoir lu la **note du nécromancien**, utiliser le **téléporteur** -> il nous dépose dans la pièce secrète du rez de chaussée de **Chez Channele** (celle là, je ne l'avais pas vu depuis l'autre côté)

j'ai clôturé la quête des avis de recherche auprès de *Balbus* à l'**Auberge du Cercle de Confiance** - **Place Mardaneus** -> il offre 1 **livre** + 1 **point de compétence** et le **marteau de guerre de Caracalla**

j'ai acheté un second bouclier pour 7 000 **Po** environ et j'ai fait un reset des compétences pour 5 000 **Po** à la **Tour de Guerre**

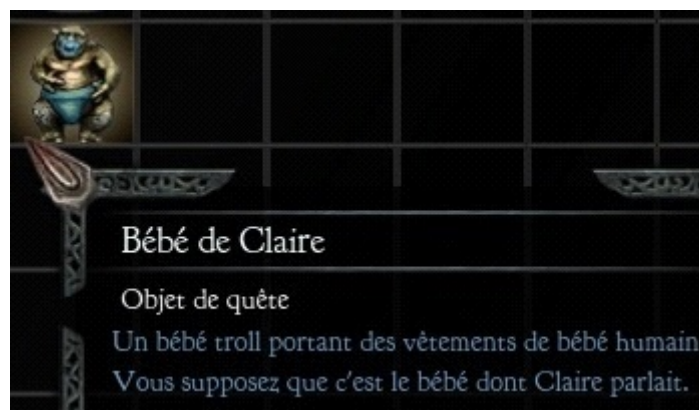
le point sur mon héros avec le 1er set d'arme + bouclier

Audebert Niveau 43			
Expérience 2793760		Points de vie	1016
		Mana	990
			74004 ⬇
Vitalité	71	Dégâts de l'arme	290-488+(93-215)
Esprit	75	Résistance de mêlée	59.87%
Force	34	Résistance à distance	43.09%
Dextérité	24	Résistance magique	60.18%
Intelligence	100	Conditionnement	62%
		Réflexes aiguisés	44%
		Volonté de fer	75%

Compétences : Boule de Feu **15** - Gestion de la Mana **5** (+ 5) - Confusion **8** - Destruction **5** (+ 5) - Mur de Feu **11** (+ 2 + 2) - Guérison **15** - Voie du Mage de Bataille **10** (+ 5) - Explosion magique **14** - Anticipation (1) **4** (+ 1 + 2) - Sagesse **6** (+ 1 + 1 + 2) - Arme et Bouclier (1) **12** - Attaque bondissante (+ 5) - Fatalité (+ 5) - Drain de vie (+ 5) - Coups démultipliés (+ 5)

la Maison de Claire

... est en feu, il faut se dépêcher ('anticipation' sur Claire -> r.a.s.) -> elle demande à ce que l'on récupère son **bébé** (1er étage - 2nde pièce), son **alliance** (1er étage - **clé** au sol dans la 1ère pièce ouvre un **coffret** dans la seconde) et ses **lettres d'amours** (au sol dans la seconde pièce du rez de chaussée) / elle offre 1 **livre** + 1 point de compétence



...

la Maison des Secrets

1er **coffre** -> 2 **clés étranges** -> je décide d'aller à droite -> 1 **clé violette** -> je continue (Ouest) -> 1 **clé étrange** dans 1 **coffre** -> je continue (Ouest) deux fois -> 1 **coffre** - 1 **porte** verrouillée (toutes les autres **portes** demandent une **clé**)

la Crypte Abandonnée

Extérieur -> **Sanctuaire du Nid du Corbeau** / *Nerus* fricote avec l'Alliance des Ténèbre - 'anticipation' sur lui -> r.a.s.

Intérieur

Skulk, un troll, nous accueille et parle de machines et de pièges - 'anticipation' sur lui -> langage inconnu / on le croise une seconde fois après la 1ère **porte** - 'anticipation' sur lui -> langage inconnu / 1 **coffre** verrouillé après la seconde **porte** / 1 **levier** au dessus de la 3ème porte désactive le poison et ouvre une 4ème **porte** -> *Abbot* complète les propos de *Skulk* sur *Charles* et "*l'ingénieur*" (lecture des pensées sur *Abbot* -> quelque chose dans une **torche** -> **clé** ouvre le **petit coffre** sur la table)

la 5ème **porte** est ouverte -> *Skulk* intervient de nouveau - 'anticipation' sur lui -> langage inconnu -> *Abbot* désactive le piège fatal grâce aux textes lus (sort) dans les pensées de *Skulk* ! -> nous avons accès à ...

niveau 44

la Place de la Source

Sanctuaire de la Place de la Source

Nord -> rien de bien compliqué -> 4 **leviers** à manipuler et tuer tous les ennemis présents -> **Épée de "*l'Ingénieur*" (indice IV de la quête principale)** dans le **coffre** - **2 livres + 1 point de compétence**

rendre compte à *Néricon* (l'arbre de la **Place Mardaneus** - il offre **1 livre + 1 point de compétence**) et au général *Auguste* (**Ministère - Place du Marché** - il offre **3 livres + 1 point de compétence**)

à la **Tour de Guerre**, j'ai fait pratiquer une "grosse" série de (dés)**enchantelements** sur mes **équipements**
porte au Nord -> de nouveau, *Bellegar* nous tend une embuscade ... j'avais oublié de préciser que lors de ces combats en arène, *Behrlinh* est à nos côtés ...

l'Académie des Champions

Nord Est -> 2 **leviers** font apparaître *Thefolus* -> **casque des secrets** dans le **coffre** - *Behrlinh* nous dit de nous en servir dans l'académie ensorcelée

équipé du casque des secrets ...

Sud Est Haut

une pièce est accessible -> 1 **levier** -> sauter sur "le toit" de la baignoire puis enchaîner les 3 plateformes -> orbe **lune bleue**

Ouest Haut



*nous pouvons parcourir une rampe lumineuse -> orbe **explosion pourpre***

Nord dans une salle -> 4 **plaques de pression** dont une lumineuse -> orbe **divinité du feu**

couloir -> 3 **leviers** lumineux -> il faut remettre les couleurs en place entre celles observées avec et sans le **casque des secrets** -> Vert - Bleu - Orange dans le sens Nord vers Sud -> orbe **neige opaline**

Ouest Bas

depuis la salle centrale avec l'escalier, le passage vers l'Ouest est ouvert -> tout au bout une **porte** demandant une **clé** -> emprunter la 1ère plateforme lumineuse puis sauter sur le parapet Nord -> enlever le **casque des secrets** et sauter de plateforme en plateforme jusqu'à atteindre ...



*l'orbe **rat des bois***

Ouest tout en Bas

Sanctuaire de l'Académie des Champions

il faut maintenant se servir des **objets** référencés comme indices dans notre journal pour bien placer les 5 **orbes** sur les runes **sauf qu'il me manque un objet !!!**

(restons zen) selon mes notes, il y a principalement deux domiciles (qui concerne chacun un individu louche selon les dires de *tiers*) que je n'ai put visiter (n.b. : j'avais réessayé pour *Laniel* sans succès)

Place Mardaneus - Auberge du Cercle de Confiance à l'étage -> 'anticipation' sur *Byron* -> permet que les deux gardes quittent les lieux -> la **porte** s'ouvre grâce au **sort annulant les effets de la poigne du démon** -> 'anticipation' sur *Halliwell* (il pense à *Laniel* -> **clé de la chambre de Laniel** dans son sac à butin -> **trop cool !**) -> 1 **coffre** verrouillé - **clé de la boîte à bijoux** ouvre la boîte à bijoux - dans le **coffre** -> **Pendentif d'Halliwell** (indice I de la quête principale) -> **2 livres + 1 point de compétence** -> en quittant les lieux, *Bellegar* nous tend un (**dernier ?**) piège ...

niveau 45

Habitation Douillette -> **Étage** -> la **clé de la chambre de Laniel** ouvre la **porte** idoine - 'anticipation' sur *Laniel* -> **+ 1 compétence 'Invoquer un Démon'** / **clé en bois** ouvre le **coffre en bois** -> **jambière du magicien dragon**

retour à l'Académie des Champions - Ouest tout en Bas

utilisation de : l'**anneau de Jackou le zombie** -> **explosion pourpre** sur rune d'Or / du **bracelet de Maxos** -> **neige opaline** sur rune de montagne / du **livre de Gula** -> **rat des bois** sur rune de mort / du **Pendentif d'Halliwell** -> **lune bleue** sur rune du bouclier / de l'**Épée de "l'ingénieur"** -> **divinité du feu** sur rune de serpent

Caveau Antédiluvien

Rhode, la draconis, a été pétrifiée par *Bellegar* -> **1 livre + 1 point de compétence**

Bellegar s'interpose, il nous faut aller jusqu'à "la tombe" de *Behrlinh* / arrivé sur zone, j'ai **choisi** de suivre les conseils de *Bellegar* (ne pas libérer *Behrlinh* -> **je pense que l'avenir de Rivellon sera moins compromis ainsi**) et obtenir l'**engin de Bellegar** et **3 livres + 1 point de compétence**

Armada de l'Alliance des Ténèbres

il nous faut défendre les Zeppelins en particulier celui qui détient l'**engin de Bellegar**

n'étant pas à l'aise avec cette section du jeu, sous la forme dragon, je l'ai faite en mode de difficulté : Facile
prévoir des potions de type 'extrême' pour les points de vie - bien écouter ce que l'on nous dit et mettre en application !

niveau 46

Plan Astral d'Hypnerotomachie



nous devons affronter *Igraine* ...

le but étant de la renvoyer dans **la Salle des Echos** <[;o)

BILAN ET CONCLUSION

Audebert Niveau 46			
Expérience 3272200		Points de vie	1155
Points de caractéristiques restants 0		Mana	981
			106739
Vitalité	72	Dégâts de l'arme	485-688+(93-215)
Esprit	72	Résistance de mêlée	63.04%
Force	40	Résistance à distance	44.32%
Dextérité	21	Résistance magique	59.05%
Intelligence	100	Conditionnement	58%
		Réflexes aiguisés	41%
		Volonté de fer	75%

avec le 1er set d'arme et bouclier

Compétences associées : Boule de Feu **15** - Gestion de la Mana **5** (+ 5) - Confusion **8** - Destruction **5** (+ 5) - Mur de Feu **11** (+ 2 + 2) - Guérison **15** - Voie du Mage de Bataille **10** (+ 5) - Explosion magique **15** - Anticipation (1) **4** (+ 1 + 2) - Sagesse **6** (+ 1 + 1 + 2) - Arme et Bouclier (1) **12** - Reflexion **15** - Attaque bondissante (+ 5) - Fatalité (+ 5) - Drain de vie (+ 5) - Coups démultipliés (+ 5) - Invoquer un Démon (1)

les points de compétences : mon Héro -> **64** de base + **58** / sa forme dragon -> **imposés par le jeu**

32 quêtes dont **1** échouée (**décision RP**) - Durée estimée de la partie (avec rédaction du document) : **38 h 00**

Flames of Vengeance est une (très) bonne extension d'**Ego Draconis** avec de bonnes quêtes, du RP dans la résolution de certaines d'entre elles, des manipulations bien diversifiées, un environnement à la hauteur et des dialogues impeccables - subsistent les défauts du jeu de base