

DUNGEON SIÈGE II

Gas powered Games - Septembre 2005

jeu issu de (la trilogie) **Dungeon Siège Collection** vendue par GOG à 5 euros

----- NOMENCLATURE -----

Textes / Tiers / éléments du décor manipulable / Objets / commentaires

à l'instant T -> *compagnon recrutable* actif / *compagnon recrutable* inactif

n.b. : les familiers n'ont pas été signalés comme *compagnon* dans le (très long) paragraphe '**la Partie**' -> aucun achat ...

Donneur de quête secondaire / non réalisé - non vérifié

----- TECHNIQUE -----

le manuel EN est dans le répertoire d'installation du jeu

↑  > Ce PC > Documents > My Games > Dungeon Siege 2 > Save > SinglePlayer >
l'unique sauvegarde est stockée dans ce dossier

les captures d'écran via <Impr Ecr> figurent elles dans le répertoire "\\Screen Shots"

un logiciel comme Fraps, pour des captures d'écran ou de courtes vidéos, fonctionne

retour au bureau Windows sans quitter le jeu -> <Alt> + <Echap>

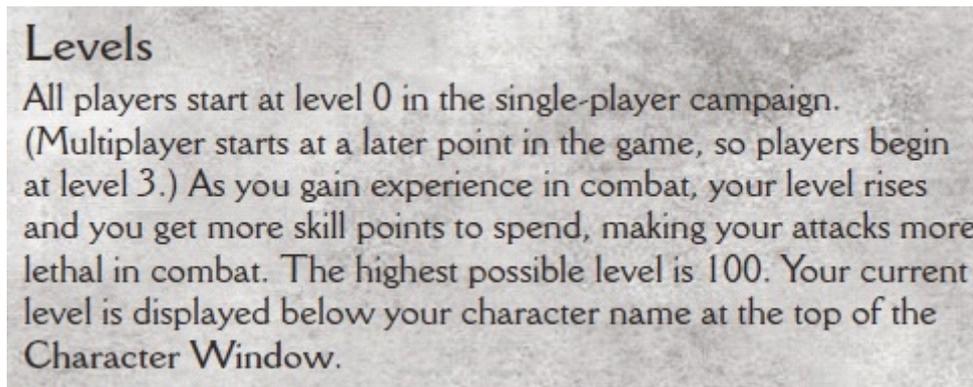
----- LE JEU -----

le didacticiel, en Français, est accessible dans l'onglet 'Manuel' du Journal

les bases du jeu sont celles de **Dungeon Siege 1** -> c'est en utilisant les compétences (Combat au Corps à Corps, Combat à Distance, Magie Naturelle et Magie de Guerre) que l'on augmente son expérience dans celles ci -> spécialisez vous (ainsi que vos compagnons)

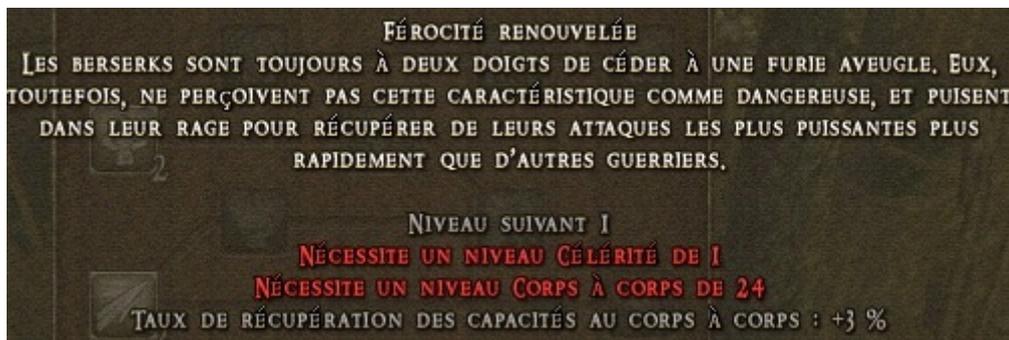
les attributs Force, Dextérité et Intelligence sont augmentés automatiquement en fonction des compétences utilisées par chaque personnage

dans **Dungeon Siege 1**, l'augmentation des compétences fonctionnait par 100ème de point ... ce doit être similaire dans ce second opus / concernant les niveaux -> ...



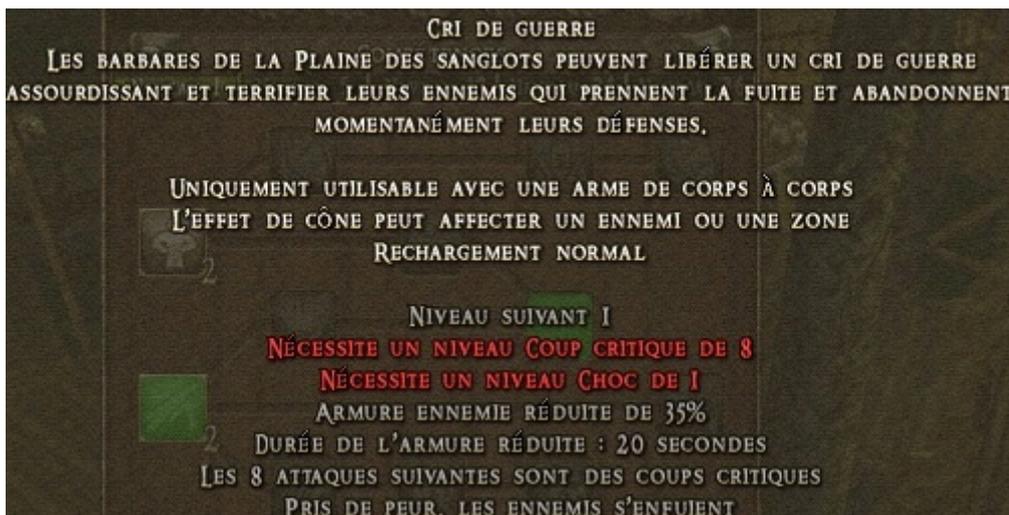
dans **Dungeon Siege 2**, ont été rajouté

des techniques passives pour chaque compétence de ? niveaux -> ...



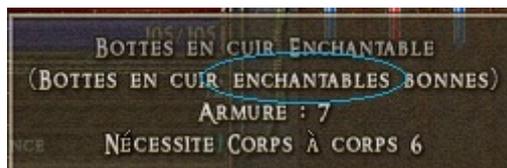
affectation du point de compétence gagné à chaque montée de niveau

ainsi que des pouvoirs actifs de 3 niveaux -> ...

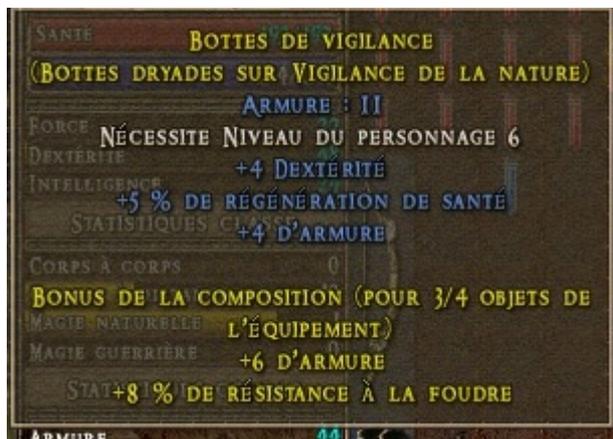


s'obtiennent automatiquement une fois les conditions remplies

la possibilité d'enchanter les armes et équipements d'armure d'enchanteurs (payant) avec des réactifs



seuls les **objets** avec cette mention sont concernés -> plusieurs **réactifs** peuvent être employé (dans la limite de l'espace accordé)



présence de **sets d'équipements** -> bonus selon le nombre d'éléments du set portés simultanément -> jusqu'à 8 **équipements** pour un set !

RÉSISTANCE	
COMBAT AU CORPS À CORPS :	0%
COMBAT À DISTANCE :	0%
FEU :	22%
GLACE :	22%
FOUDRE :	44%
MAGIE NOIRE :	12%
HORS ÉLÉMENTS :	0%
RÉSISTANCE TOTALE (MOYENNE)	
RÉSISTANCE (PLUS)	14%

vous pouvez désormais consulter vos statistiques de résistances

apprendre sur un **lutrin**, puis réciter une incantation dans les **Temples** idoines, donne un bonus temporaire à tous les membres du groupe

d'autres contenus sont proposées comme les **téléporteurs**, les **buissons**, les **Sanctuaires**, les **piédestals de guerre** etc.

je vous laisse les découvrir par vous même <[;o]

votre PJ -> choix entre 4 races -> Humain [H ou F], Elfe [H ou F], Dryade [F] et Demi-Géant [M]

en 1ère partie, vous débutez dans le mode de difficulté "Mercenaire" qui limite le groupe à un maximum de quatre membres actifs (cela comprend le possible familial comme un mule ou un animal combattant) avant d'embaucher des compagnons, au delà de 2, parlez (et payez) les *aubergistes* pour libérer les places suivantes



c'est par eux aussi qu'il faudra passer pour les changements de compagnon -> ce sera nécessaire pour réaliser leurs quêtes respectives

le joueur doit d'abord terminer le jeu pour jouer dans la difficulté supérieure -> jusqu'à 5 compagnons pour "Vétéran" puis 6 pour "Élite"

pour l'ordre de marche -> les 2 <Boutons> enfoncés sur l'avatar du personnage à déplacer

~~~~ CONSEILS ~~~~

par défaut, quelques entrées clavier sont désactivées (notamment des ordres) -> vérifiez et corrigez

conservez du **matériel** dans votre **coffre de stockage** pour vos futurs compagnons -> remettez le à jour au fur et à mesure avec de meilleurs **équipements**, cela dans la limite de leurs statistiques ...

ramassez tous les **livres** et conservez les **objets** issus des échanges (**troc**) avec d'*autres tiers* -> 2 **quêtes secondaires**

parlez à tous les *tiers* (et donc pas seulement à ceux qui sont signalés ...)

concernant les enchantements, soit vous faites l'impasse, soit vous ciblez une ou deux catégories de **matériels** et revendez les **réactifs** non concernés -> ces derniers prennent beaucoup de place et, de façon général, vous aurez déjà du matériel supérieur à celui que vous pourriez obtenir en pratiquant les enchantements

si vous ne les utilisez pas à l'instant de leur découverte, conservez les **équipements** d'un set jusqu'à en avoir suffisamment pour pouvoir bénéficier de meilleurs bonus

surveillez les statistiques de résistances et ajustez les si besoin

un sort comme 'convoquer un téléporteur' est accessible à tous les personnages

réaliser les quêtes secondaires, outre les **objets** et **Po** de récompense, certaines d'entre elles apportent des points de compétence

----- LA PARTIE -----

Niveau 1



Bamboulha, un demi-géant

mode de difficulté -> mercenaire / RP bon / **Po** = Pièces d'or

Acte I

Plage de Greilyn Ouest

vous êtes avec *Drevin*

la Ville Eirulan #1

elle perchée dans les arbres et peuplée par les Dryades

la Prison

vous êtes seul et soumis aux Dryades

quartier des Marchands

Telinu ("l'Apprentie de la forgeuse d'armes" - lire art de la forge - ok cf. la Ville d'Eirulan #2)

Lumilla ("Baume de Lumilla" - cueillir pour elle 4 bouquets d'orties - ok + tard -> elle donnera baume de Lumilla, un réactif)

Deru (Dryade) - **Lothar** (1/2 géant - ok + tard)

4 marchands (armes - équipements d'armure - magie/soins - réactifs) / 1 enchanteuse / coffre de stockage / Eranith le nécromancien / Téléporteur / les portes Nord -> vers la Jungle de Greilyn Nord

l'Auberge

Client grisonnant au Bar - ("les secrets du Temple de Xeria" - poser la pierre de vie - ok cf. le Temple de Xeria)

dans la pièce derrière Dusi la propriétaire -> livre les Hak'Us

à l'étage -> Lénj, pour augmenter la taille du groupe (500 Po - ok + tard) - Soldat Jordhan échange une part de viande fraîche contre statuette porte bonheur de Xeria (ok + tard)

la Jungle de Greilyn Nord

Ouest

Temple d'incantation / Sanctuaire (niv 3 - magie Naturelle et magie de Guerre) - lutrin incantation
buisson (nécessité "Survie")

Grotte Hak'Us -> 2 entrées -> journal très abîmé - esprit fantôme (ok après la quête de la Mage à Lyssanore d'Aman'lu) - en face -> levier pour déployer le pont - ok + tard cf. la Jungle de Greilyn Ouest

Est puis Nord

empruntez la passerelle -> 2 secteurs secrets -> Greknev chef brigands Morden-Viir -> prenez une décision
-> ... -> porte pivotante -> ...

1ère tour Morden -> utilisez le bout de bois de la cage comme une arme sur le feu de camp et ensuite, sur la
1ère tour Morden

continuez -> 2 lutrins incantation / téléporteur -> ... -> passerelle -> devant un pont coupé, Morain ("les Hak'Us" - libérer Tanzi, leur prisonnière (ok cf. la Jungle de Greilyn Ouest & la Ville Eirulan #2) -> ...

Nord -> Chapelle de vie -> Camp rituel Hak'Us -> ... -> revenez -> ...

Ouest -> Temple d'incantation - 2nde tour Morden (procédez comme pour la 1ère) -> continuez-> ...



ici, allez à l'Ouest -> buisson -> passez sous la cascade -> ... -> Grotte tranquille -> lutrin - esprit fantôme (ok après la quête de la Mage Lyssanore d'Aman'lu) -> ressortez et continuez vers le Sud -> ... -> vous êtes de l'autre côté du pont coupé -> ...

j'embauche Lothar à la Ville Eirulan

3ème tour Morden (procédez comme pour les autres) -> ... -> buisson à main gauche -> continuez -> ...

la Jungle de Greilyn Ouest #1

tout de suite à l'ouest -> l'entrée secrète des Hak'Us -> allez y -> Grotte Hak'Us (3ème entrée -> vous êtes de l'autre côté) -> levier déploie le pont -> ...-> Hrawn, un Hak'U , délivre Tanzi -> ressortez à l'Est -> ...

Sud -> Temple d'incantation -> 4ème tour Morden (procédez comme pour les 3 autres) -> continuez-> ... -> Téléporteur -> ...

en face, à l'Ouest, des ruines -> 3 lutrins - Temple d'incantation - esprit fantôme (ok'après la quête de la Mage Lyssanore d'Aman'lu) - surpateur Hak'u n'ouvre pas la porte (ok + tard)

revenez -> Sud -> garde Dryade ne vous ouvre pas la porte de l'Avant poste Dryades (ok + tard) -> retournez à -> ...

la Ville Eirulan #2

la Prison -> Celia (quête principale) -> ...

le grand Hall -> Taar (quête principale -> vous avez la peste - il vous donne une fiole vide) - livres les mères d'Eirulan - l'art de la forge

Infirmierie -> Morain et Hesla ("les Hak'Us 2nde partie" - Trouver Hrawn" dans une grotte de la Jungle de Greylin Est - ok cf. paragraphe idoine)

Terrasse de vente de familiers -> les portes Sud sont fermées (ok + tard) - Neda vend des familiers - Lelani ("Le chagrin de Lelani" - elle vous donne sa poupée d'enfant - ok après de multiples échanges d'objets auprès d'autres tiers)

dans le quartier des Marchands -> Telinu -> donnez lui, verbalement (cf. savoir l'art de la forge) , le schéma pour

façonner une **armure Dryade** (si votre réponse est bonne, elle vous la donnera ainsi qu'un livre de sort rang 7 -> quête terminée)

les Chutes -> **Temple d'incantation** - échangez avec *Fenella*, votre **poupée d'enfant** contre une **bouteille de bière elfe** - le pont est relevé (ok cf. **la Ville d'Eirulan #3**)

la Jungle de Greilyn Ouest #2

allez à l'**Avant poste Dryades** (Sud) -> **lutrin** -> progressez -> **buisson** -> ...

un Temple Elfique

avancez -> **Sanctuaire** (niv 6 **armes à distance**) -> **porte** -> **piédestal de guerre** -> ... -> **porte** -> **levier** actionne ascenseur -> explorez -> **porte** -> **Sanctuaire** (niv 6 **magie naturelle**) -> ... -> **Sud** -> **cinématique** -> **porte** -> **fontaine curative** (**remplie automatiquement la fiole vide**) - **lutrin** -> **porte** à l'**Est** -> **téléporteur** -> ...

Ville d'Airulan -> **le grand Hall** -> *Taar* (quête principale - **trouver la Colonie Exil Dryades**) -> allez aux **Portes Sud** -> ...

la Jungle de Greilyn Sud

avancez -> **Sud** -> **bouquet d'ortie** -> une **sombre grotte pleine d'ossements** -> revenez et allez à l'**Est** -> ...

buisson -> ... -> des **ruines abandonnées** au **Sud** avec une **petite grotte** à l'**Est** **de ces dernières** -> revenez sur le chemin -> **Est** -> ...

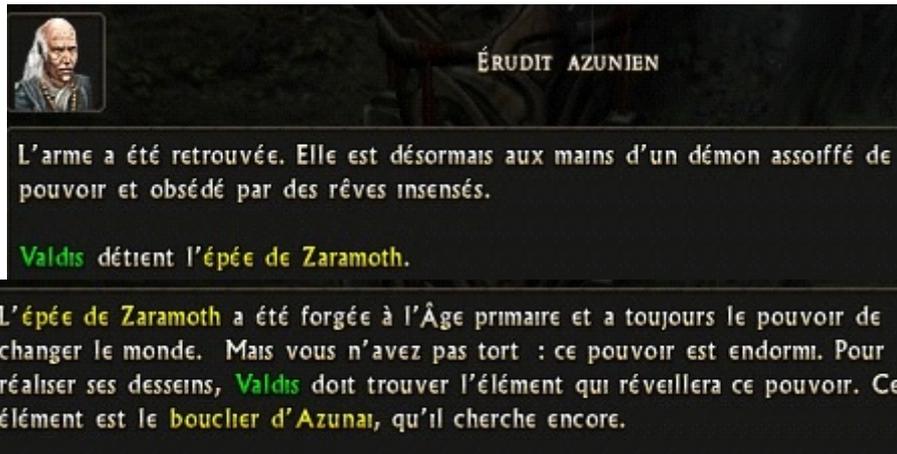
Temple de mana -> **buisson** -> **téléporteur** -> ... -> **levier** actionne l'ascenseur pour descendre dans **les ruines de Razka** -> **porte** -> **porte fermée à clef** (**avec cette inscription** -> "X" - ok cf. **la Ville d'Aman'lu**) -> remontez et continuez -> ...

la Jungle de Greilyn Est #1

Nord Est -> **petit camp** -> **ponton en bois** -> une **petite grotte** -> ... -> **le lieu de la faille de Rokhar** (**en parler à Neda**, la vendeuse de familiers d'**Eirulan** - ok + tard)

revenez sur le chemin et poursuivez -> une **petite grotte** au **Sud** et un **cercle de champignons** au **Nord** (**le faire voir à Amren d'Aman'lu** - ok cf. après **les îles d'Elen'lu**) -> ... -> continuez sur le chemin -> **buisson** -> ... -> **porte** d'une tour -> **levier** actionne ascenseur -> allez y et remontez -> ...

la Colonie d'exil Dryade -> *Erudit Azunien* -> ...



lors de la fin du 1er age, le **bouclier d'Azunai** a été "explosé" en plusieurs fragments appelés **égides** -> ce sont eux que recherche *Valdis* pour détruire, à son tour, le 2nd age

quête principale -> **Départ de l'île de Greylin**

continuez au Sud -> **Temple d'incantation** - **buisson** - **bouquet d'ortie** -> une **petite grotte** -> *Hrawn*, le Hak'U, vous demande de tuer l'*Usurpateur* et de faire ainsi la paix avec les Dryades -> allez au **téléporteur de la Jungle de Greylin Ouest** -> les **ruines** en face à l'Ouest -> l'*Usurpateur Hak'U* vous ouvrira la **porte** (**sous prétexte que vous avez un message du père de Hrawn**) -> éliminez le (**vous prenez automatiquement sa coiffe Hak'U**) puis allez à ...

Eirulan -> **Infirmier** -> rendez compte à *Hesla* -> *Tanzi* (et vous) avai(en)t raison, elle vous récompense de plusieurs **objets** (**quête terminée**) / maison à côté du **grand Hall** -> *Arienne* ("l'enquête de *Taar*" - **trouver une dague de cérémonie Hak'U pour ensuite affronter "la bête"** - ok voir ci dessous)

Terrasse de vente de familiers

je l'avais loupé la 1ère fois -> faites le tour -> *Laenne* ("Secrets du **Temple Elfique** - ok voir ci dessous" - y trouver les **chambres secrètes**)

demandez un familier spécial à *Neda* ("Loup sinistre") -> le **grand Hall** -> *Rokhar* le mage va vous aider (**et inversement**) -> rendez vous au **lieu de la faille de Rokhar** dans la **Jungle de Greilyn Est** -> défendez le pendant qu'il s'occupe du 'loup sinistre' -> ... -> retournez voir *Neda* (**quête terminée**)

dans la **Jungle de Greilyn Nord** -> **Camp rituel Hak'Us** -> récupérez la **dague de cérémonie Hak'U** -> ...

allez au **téléporteur du Temple Elfique** -> **bouton** près de l'ascenseur en position basse -> un **caveau elfique caché** -> **pile de cubes vert** sur **prise de cube vert** -> 1er **levier** actionne 1er ascenseur -> **bouton** -> **pile de cubes rouge** (**pour après**) - **pile de cubes jaune** sur **prise de cube jaune** -> 2nd **levier** actionne 2nd ascenseur -> **bouton** -> **prise de cube rouge** -> **pile de cubes violet** sur **prise de cube violet** -> **zone secrète** -> remontez prendre **pile de cubes jaune** et redescendez pour la poser sur la **pile de cube jaune** -> faites pareil avec la

rouge et ensuite la violette -> 3ème levier actionne 3ème ascenseur -> 3 lutrins - saphir perdu des elfes -> rendez vous à Eirulan -> Terrasse de vente de familiers -> Laenne vous récompensera de 3 objets (quête terminée)

allez aux Portes Sud -> la Jungle de Greilyn Sud -> avancez -> Sud -> une sombre grotte pleine d'ossements -> équipez votre meilleur combattant au corps à corps de la dague de cérémonie Hak'U -> ...



maison à côté du grand Hall -> Ariane vous offre 4 objets et des Po (quête terminée)

Niveau 15

PJ -> 2 armes + armes à distance / Lothar (niveau 14) -> arme à une main & bouclier + armes à distance / Deru (niveau 15) -> archère + petit sort de soins / Taar (niveau 14) -> sorts de glace et de soins

la Jungle de Greilyn Est #2

allez à la Colonie d'exil Dryade -> je récupère un bouquet d'ortie sur un cadavre -> Est -> ... -> porte d'une tour -> téléporteur -> Est -> ...

prenez les ruines -> buisson de mana -> revenez dans les ruines -> escalier montant -> une Tour avec la porte fermée de l'intérieur (ok + tard) -> redescendez et entrez dans ...

un Abri souterrain

le niveau des meilleurs ennemis va de 22 à 24 -> prévoyez de disposer d'armes à distances et de courir !

explorez le jusqu'à rencontrer Feldwyr le forgeron ("Feldwyr le forgeron" - ok se terminera à Aman'lu) -> Est -> piédestal de guerre -> Nord -> vous récupérez automatiquement l'enclume de Feldwyr -> ...



un 1er levier ici, dévoile une pièce secrète -> 2nd levier -> après avoir exploré ce secteur, revenez au piédestal de guerre et allez au Sud -> ...



là, un bouton dans une marche dévoile un passage secret -> ...

vous obtiendrez **automatiquement** le **minerai de mithril de Feldwyr** sur un cadavre de niveau 24 -> ...



ici, une **statue d'ange** dévoile un passage secret -> ...

en revenant vers *Feldwyr*, une bestiole fracasse un mur et lui vole son **marteau** -> Nord -> **Sanctuaire** (niv 9 **corps à corps**) -> **piédestal de guerre** -> vous obtiendrez **automatiquement** le **marteau de Feldwyr** sur un des deux cadavres de niveau 24 -> ramenez le à *Feldwyr* -> comme promis, il vous forgera une **arme** que vous pourrez récupérer, **une fois expédiée**, auprès de *Fyrndolf* à **Aman'lu** (ok là bas)

Sud -> **levier** actionne un ascenseur -> vous êtes dans la tour fermée de l'intérieur ! -> ... -> redescendez et sortez d'**Abri souterrain** -> ...

Sud -> passerelle -> une **caverne étroite** -> traversez la (**quelques tonnes ...**) -> **refuge de Vix** (**combat à distance 12**) - quête - principale (**trouver les survivants de son unité**) - 2 lutrins - livre **les Skaths** - buisson de **santé à l'extérieur** -> progressez -> ...

les Cavernes Supérieures de Kithraya

progressez (**quelques tonnes ...**) -> ...



ici, un levier est cassé (il est nécessaire d'avoir *Finala* dans le groupe - ok cf. **une Forteresse Morden Secrète**) -> ...

Sortie Sud - Sud Ouest -> un bouquet d'ortie - porte d'une Tour ... -> revenez -> sortez par le Sud Est -> chapelle de vie -> ...

la Vallée de Kithraya

téléporteur

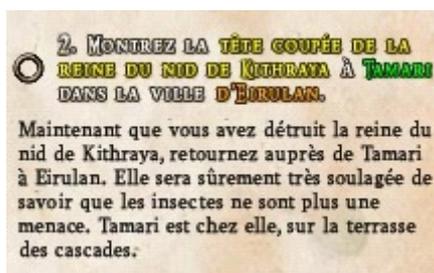
je clôture la quête de *Lumilla* du quartier des Marchands d'Eirulan (les 4 bouquets d'orties contre baume de *Lumilla*)

progressiez -> buisson de mana -> ...

les Cavernes Inférieures de Kithraya #1

progressiez en cassant les oeufs -> ... -> vous tombez sur les survivants de l'unité de *Vix* ... avec une cinématique (quête principale) -> ...

à la patte d'oie, allez au Sud -> ...



arf -> j'avais raté la descente vers la (belle) cascade ...

la Ville Eirulan #3

allez aux Chutes -> traversez le domicile de *Fenella* -> 1er ascenseur -> ... -> esprit fantôme (ok après la quête de la Mage *Lyssanore d'Aman'Iu*) sur la 2nde passerelle -> admirez le paysage -> remontez par le 2nd ascenseur -> *Tamari* vous offre 4 objets et des Po (quête terminée) -> levier baisse le pont -> ...

les Cavernes Inférieures de Kithraya #2

à la patte d'oie, allez au Nord -> ...

la Plage de Greilyn Est

vous fracassez le **tesson (gros cristaux rouge)** et descendez vers la mer -> **buisson de mana** -> **Temple d'incantation** -> **esprit fantôme (ok après la quête de la Mage Lyssanore d'Aman'Iu)** -> **buisson de santé** -> ...

Erudit Azunien -> cinématique -> ... -> **portail** vers ...

le Désert Azunien

portail vers la **Plage de Greilyn Est** - **téléporteur**

l'avant poste Azunien du Désert

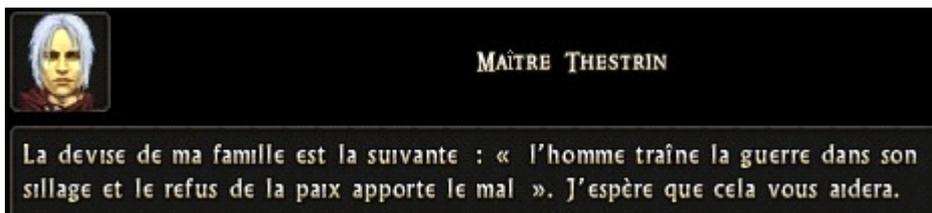
Capitaine *Suzor* (quête principale - **les 4 stèles et le Caveau perdu des Azuniens**)

Soldat *Balamar* -> échangez votre **bouteille de bière elfe** contre une **côte de serval Skath** -> faites un aller retour à l'**Auberge d'Eirulan** -> étage -> Soldat *Jordhan* -> échangez votre **côte de servel Skath** contre sa **statuette porte bonheur de Xeria**

explorez d'abord le secteur Sud -> ... -> Sud Ouest -> **en hauteur, Sanctuaire (niv 13 - corp à corps)** -> Sud Est -> **légèrement en hauteur, porte vers une Crypte en ruine** -> **ennemis niveau 28 ... 1/2 tour (ok cf. après la Vallée perdue des Azuniens) !**

revenez à **l'avant poste Azunien du Désert** -> Nord **du téléporteur** -> le pont état fissuré, descendez **côté portail (vers l'Est puis Nord)** -> ... -> **gardien des stèles Skath vengeur dévoué** -> ... -> vous récupérez **automatiquement la stèle de cécité** -> **porte** vers l'Ouest -> **vous passez sous le pont fissuré** -> affrontez le **gardien des stèles Skath vengeur dévoué** et récupérez **automatiquement la stèle de vie** - **buisson de santé** -> revenez -> **porte** vers le Nord -> ...

montez -> **porte** d'une **Tour** -> **levier** actionne ascenseur -> **Maître Thestrin** ("un **objet** de famille" - **concerne une statue qui pose des énigmes dans la Crypte en ruine** - ok cf. après **la Vallée perdue des Azuniens**)



...

continuez à monter -> Ouest -> **vous êtes de l'autre côté du pont fissuré**, affrontez le *gardien des stèles Skath vengeur dévoué* et récupérez **automatiquement** la **stèle de la mort** - Temple de mana -> Nord -> **buisson de mana** -> escalier descendant vers l'Ouest -> affrontez le *gardien des stèles Skath vengeur dévoué* et récupérez **automatiquement** la **stèle de vue** -> Nord -> **une caverne Azunienne #1** -> ... -> ressortez et remontez -> Nord -> **une caverne Azunienne #2** -> ... -> **un petit Canyon** au Nord -> message sur un **squelette** - **buisson de mana** -> dans le coin Nord Est, un **tas de sable** cache le **coffre** du trésor du squelette pré cité -> le passage vers la **Forteresse Windstone** est éboulé -> revenez et allez à l'Est -> ...

un ancien Temple Azunien

tableau dévoile une pièce secrète -> ... -> **porte** vers l'Est -> **piédestal de guerre** -> progressez -> **salle des pièges** -> **lutrin** dans une pièce secrète -> ... -> **levier** actionne ascenseur -> ... -> **levier** actionne ascenseur -> **la salle cachée de l'ancien Temple Azunien** -> posez les **4 stèles** sur les **prises** -> prenez le **miroir argenté** et la **carte pour le Temple Azunien perdu** -> **porte** à l'Ouest -> **levier** actionne ascenseur -> ... -> **levier** actionne ascenseur -> ...

la Vallée perdue des Azuniens

Sud -> **esprit fantôme** (ok après la quête de la Mage **Lyssanore d'Aman'Iu**) -> Temple d'incantation - **buisson de santé** -> **la caverne du Phénix** -> **résonance magique** au Centre (ok cf. début de l'Acte III) -> ressortez -> Nord - Nord Est -> progressez -> une **tour** à l'Est -> continuez vers le Nord -> ...

téléporteur -> ... -> Est -> **bouton** dans un mur actionne un ascenseur (**plaque avec des motifs bleu**) -> **quelques ruines elfiques perdues** -> **piédestal de guerre** - **porte** -> **1er bouton** dévoile un passage secret -> ... -> **2nd bouton** dévoile un passage secret -> ... -> **3ème bouton** dévoile un passage secret -> **4ème bouton** dévoile un passage secret -> descendez -> **porte** -> **une prison elfique** -> **pilier enchanté** -> **demande une arme spéciale pour être cassé** -> **serait ce le bâton d'Arinth le fou (personnage niveau 28 - magie de guerre 23) ? il est emprisonné, derrière, dans une cellule** (ok cf. paragraphe **Bilan**) -> **lampe** dévoile une pièce secrète -> remontez -> **tonneau mystérieux** dans un **coffre** -> ressortez -> ...

Nord -> ... -> **buisson de mana** -> ... -> **une 1ère caverne Azunienne** -> **Chapelle de santé** -> ... -> **un petit Canyon** (vous passez, en le surplombant ,sur une passerelle) -> ... -> **une 2nde caverne Azunienne** -> ...

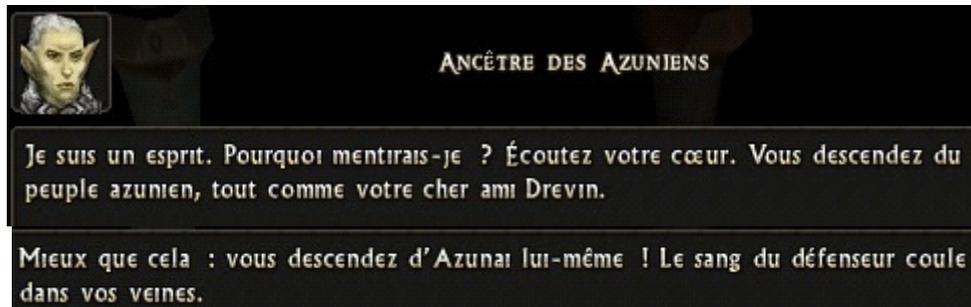


"là", un **1er bouton** déploie le **pont** -> ...

cassez le **roc** pour accéder au **2nd bouton** qui actionnera un ascenseur-> descendez -> **Tombe d'Agarrus** ->

porte demandant une "clé spéciale" (ok -> tablette de pierre reconstituée cf. début de l'Acte III) -> remontez et progressez -> ...

alignez les miroirs en commençant par la statue au Sud Est (vous y posez automatiquement le miroir argenté) -> descendez par l'escalier en colimaçon -> le Caveau perdu des Azuniens - -> prenez l'arme Azunienne (une coupe de cérémonie) -> parlez à l'Ancêtre des Azuniens -> ...



quête principale -> rejoindre la Forteresse Windstone

retournez à l'avant poste Azunien du Désert -> Sud - Sud Ouest -> la Crypte en ruine -> prévoyez d'user d'armes à distance -> piédestal de guerre dans les pièces Nord et Sud -> gardien de la statue -> répondez en vous aidant de ce que vous as dit Maître Thestrin (l'ordre de la phrase correspond aux actes des personnages ou à leur condition cf. image + haut) -> piédestal de guerre dans une des deux autres pièces -> allez chercher l'épée de famille dans la salle Est -> rendez compte à Maître Thestrin sous sa Tour -> il vous apprend l'incantation 'requo malum es' puis, si vous lui rendez l'épée de famille, l'incantation 'requo amicum es' en précisant de ne pas employer la 1ère citée ... il ajoute que l'elfe Athelas lui en veut (cf. la Ville d'Aman'lu) - quête terminée

dans la Vallée perdue des Azuniens, retrouvez l'Ancêtre des Azuniens en haut de l'escalier en colimaçon de la 2nde caverne Azunienne -> il use de la magie pour dégager l'accès -> ...

les Falaises d'Azunai (Ouest et Est) & les Cavernes d'Isteru

téléporteur -> buisson de mana -> ...

dans la 1ère section des Cavernes d'Isteru, vous trouverez un Temple d'incantation (après l'escalier en colimaçon) au Sud Ouest -> il y a d'autres manipulations à faire dans la pièce précédente (cf. après les îles d'Elen'lu) -> ... -> passerelle (en extérieur) -> Temple d'incantation à l'Est -> Ouest -> buisson de santé - téléporteur -> ... -> les Tunnels Windstone -> ...

la Forteresse Windstone

avancez -> ... -> cinématique (Valdis est là - un "sorcier mage" utilise sa magie pour barrer l'entrée) -> escalier Nord Est -> ...

le Corps de garde Est

en bas, **tout au bout**, un **piédestal de guerre** -> montez vers l'Est -> 1ère pièce Sud -> **Soldat Banos** ("l'escadron manquant - **retrouver ses collègues** -> **escortez le** - ok voir ci après) -> 2 autres pièces -> Nord -> **Sanctuaire** (niv ? **corps à corps**) -> livre **vivre et travailler avec les 1/2 géants** au sol -> **en face**, statuette dévoile une **1ère pièce secrète** -> ... -> **lutrin** dans la salle suivante avec une **porte** vers un **bouton** au pied d'une statue découvrant une **2nde pièce secrète** -> -> progressez vers l'Ouest -> ...

Forteresse Windstone #1

Nord -> **Temple de mana** - **téléporteur** / revenez -> escalier montant Ouest -> ...

le Corps de garde Ouest

piédestal de guerre -> livre **les exploits de Xeria** -> **lutrin** -> Soldat **Caiden**, **escortez le lui aussi** -> ressortez -> ...

Forteresse Windstone #2

Nord puis le **1er escalier Ouest descendant** -> ...

les Casernes

progressez -> ... -> **piédestal de guerre** -> ... -> **Sanctuaire** (niv 17 **magie de guerre**) -> ... -> **piédestal de guerre** -> **porte Ouest** -> Soldat **Nolan**, **escortez le (ils sont donc trois avec vous)** - **lutrin** -> empruntez la **porte Est** -> ...



dans ce couloir, avant la dernière **porte**, un **1er bouton** au bas du mur dévoile un passage secret -> **2nd bouton**, au fond, sur le mur Est pour découvrir une pièce secrète -> ... -> ressortez par le **2nd escalier Ouest montant dans ce sens** ...

Forteresse Windstone #3

Nord -> le Chef d'escadron **Taarth** est là (**l'escadron "perdu" est à bon port** -> **quête terminée**) -> il vous donne une **clé poussiéreuse** -> **Sartan** ("le demi-géant emprisonné" - **convaincre le Capitaine Dathry de le libérer** - ok cf. **Forteresse Windstone #4**) -> parlez au Capitaine **Dathry**, il vous remettra la **clé du caveau extérieur** (quête principale -> **recupérer la clé du caveau intérieur**)

filez à l'Est (**escalier descendant**) -> ... -> **serrure** sur le mur Est -> ...

le caveau extérieur

avancez -> prenez **pile d'hexaèdre jaune** -> **prise pour hexaèdre jaune** ouvre la porte -> prenez **pile d'hexaèdre verte** dans la pièce Sud et posez la sur une des deux **prises pour hexaèdre verte** de la pièce centrale -> faites de même avec l'autre -> ... -> vous récupérez la **clé du caveau intérieur** sur le cadavre du Lieutenant *Namyek* -> prenez **pile d'hexaèdre rouge** au Sud et posez la sur une des deux **prises pour hexaèdre rouge** au centre -> faites de même avec l'autre -> ... -> **serrure** sur le mur Est -> ...

le caveau intérieur

Fonts du feu Azunien -> **automatiquement**, plongez y l'**arme Azunienne** pour obtenir l'**artefact Azunien activé** -> **porte vers serrure** dans le mur Nord (**clé poussièreuse**) -> prenez **pile d'hexaèdre violet** dans la grande pièce (**celle du Fonts du feu Azunien**) et posez la sur une des quatre **prises pour hexaèdre verte** de la petite pièce -> faites de même avec les 3 autres -> avancez et servez vous -> ...

Forteresse Windstone #4

Nord -> le Chef d'escadron *Taarth* -> parlez lui -> il ordonne d'employer les explosifs pour débloquent le passage -> cinématique -> parlez au Soldat *Orayne* afin qu'il libère le demi-géant **Sartan** (**combat au corps à corps 19**) - **quête terminée** -> allez au Nord -> ...

le Temple de Xeria

cinématique -> progressez -> ... -> avant l'escalier descendant, **pièce verte** dans le coin Sud Ouest -> **prise de pierre verte** en bas -> dévoile une pièce secrète en haut côté Ouest -> allez y -> **pièce jaune** -> **prise de pierre jaune verte** en bas dévoile une pièce secrète en haut côté Sud -> allez y avec une **pièce jaune** et une **pièce verte** que vous poserez sur les **prises de pierre** correspondantes -> dévoile deux pièces secrètes -> dans la 1ère pièce Ouest, prenez 2 **pièces rouge** que vous poserez sur les 2 **prises de pierre rouge** de la seconde pièce -> ...



vous êtes là ...

dévoile deux petites pièce -> allez chercher **pièce violette** dans celle du Sud et posez la sur la **prise de pierre violette** de celle du Nord -> allez chercher **pièce violette** dans celle du Sud et posez la sur la **prise de pierre violette** de cette nouvelle petite pièce (Nord) -> ...



il vous reste à récupérer une **Pierre de chaque couleur** et à les poser sur les 4 **prises de pierre de la pièce** avec la **pile de pierres jaunes** -> une dernière pièce secrète est visitable -> **lutrin** - fouillez les **coffres (quête les secrets du Temple de Xeria)**

Nord -> 2 **piédestal de guerre** - éliminez **tous** les intrus y compris ceux dans la pièce à l'Ouest accessible par une **porte** -> Centre -> **statue Azunienne** reçoit l' **artefact Azunien activé** -> cinématique -> avancez -> livre **la guerre des légions** - livre **la mort de Xeria** - **statue** dans le coin Sud Est dévoile un passage secret -> **levier** actionne ascenseur -> servez vous et remontez -> ...

Nord -> **Temple d'incantation** - **statue** dévoile un passage secret à l'Ouest -> ... -> **esprit fantôme (ok après la quête de la Mage Lyssanore d'Aman'lu)** -> 2 **portes** -> **la caverne de Terre** -> **résonance magique** au Centre (ok cf. début de l'Acte III) -> revenez **dans la salle du Temple d'incantation** et empruntez la **porte Est** -> descendez -> ...

téléporteur

profitez en pour voyager jusqu'à **Eirulan** -> l' **Auberge** -> rendez compte au **Client grisonnant au Bar** -, il vous dédommagera avec un **objet** et des **Po (quête terminée)** -> revenez, ici, au **Temple de Xeria** -> ...

porte Est -> **Sanctuaire (niv 17 - magie naturelle et magie de guerre)** -> ... -> descendez -> 2 **portes** -> ...

la Cour du Temple -> 2 **piédestals de guerre** sur les côtés -> cinématique -> affrontez la "bestiole à 3 têtes" -> ... -> vous fracassez le **tesson (gros cristaux rouges)** puis le **Capitaine Dathry vous rejoint** -> ...

portail vers ...

Niveau 23

Statistique	Valeur
SANTÉ	507 / 507
MANA	180 / 180
FORCE	107
DEXTÉRITÉ	38
INTELLIGENCE	35
STATISTIQUES CLASSE	
CORPS À CORPS	23
COMBAT À DISTANCE	7
MAGIE NATURELLE	0
MAGIE GUERRIÈRE	0
STATISTIQUES COMBAT	
ARMURE	128
DÉGÂTS MINI	88
DÉGÂTS MAXI	218
RÉSISTANCE (PLUS)	11%

Bamboulha - Chevalier

SANTÉ	496/496
MANA	170/170
FORCE	91
DEXTÉRITÉ	38
INTELLIGENCE	33
STATISTIQUES CLASSE	
CORPS À CORPS	23
COMBAT À DISTANCE	6
MAGIE NATURELLE	0
MAGIE GUERRIÈRE	1
STATISTIQUES COMBAT	
ARMURE	156
DÉGÂTS MINI	41
DÉGÂTS MAXI	54
RÉSISTANCE (PLUS)	14%

Lothar - Chevalier

SANTÉ	356/356
MANA	254/254
FORCE	31
DEXTÉRITÉ	98
INTELLIGENCE	40
STATISTIQUES CLASSE	
CORPS À CORPS	0
COMBAT À DISTANCE	23
MAGIE NATURELLE	1
MAGIE GUERRIÈRE	0
STATISTIQUES COMBAT	
ARMURE	88
DÉGÂTS MINI	61
DÉGÂTS MAXI	95
RÉSISTANCE (PLUS)	19%

Deru - Tireur d'élite

SANTÉ	310/310
MANA	554/554
FORCE	35
DEXTÉRITÉ	41
INTELLIGENCE	106
STATISTIQUES CLASSE	
CORPS À CORPS	5
COMBAT À DISTANCE	0
MAGIE NATURELLE	23
MAGIE GUERRIÈRE	0
STATISTIQUES COMBAT	
ARMURE	63
DÉGÂTS MINI	120
DÉGÂTS MAXI	199
RÉSISTANCE (PLUS)	16%

Taar - Grand Mage

Acte II

la Ville d'Aman'lu

cinématique -> le "sorcier mage" de *Valdis* utilise sa magie pour détruire, partiellement, **Aman'lu**

portail vers la Cour du Temple de *Xeria* / la Garde archer *Alwen* vous accueille et initie la quête principale
-> ...

Ouest

la Taverne

Roland ("l'Innocence de *Lothar*" - retrouver un manteau volé et le coupable - ok cf. la Forêt de *Vai'lutra Sud*)

Athelas ("un objet de famille 2nde partie" - Maître *Thestrin* vous aurait menti et aurait invoqué un démon grâce à l'épée de famille - ok cf. la Forêt *Vai'Kesh* -> une petite prison *Vai'Kesh*)

Odelina, l'aubergiste

Amren, un elfe (armes à distance 20) -> lui montrer le cercle de champignons de la *Jungle de Greilyn Est* (ok cf. après les îles d'*Elen'lu*)

Drudwyn le serveur -> niez (ou pas) que vous ayez combattu les monstres qu'il nomme -> il vous donne un mot de passe -> allez dans la pièce derrière le comptoir -> levier actionne ascenseur -> petit levier dévoile un passage secret -> une cave sous Aman'lu -> donnez le mot de passe à *Tristeh* -> descendez -> l'Arène d'Aman'lu -> **Daesthai** ("l'Arène d'Aman'lu") - achetez lui un jeton (1 000 Po le 1er, 1 500 Po le second etc.) - posez le sur le piédestal et descendez combattre -> à l'Est, vous pouvez abandonner en appuyant sur le bouton forfait - ce dernier sert aussi à remonter avec la clé victorieuse qui ouvrira la porte correspondante pour obtenir votre récompense / 9 portes => 9 combats)

j'engage et gagne les 2 premiers combats dans l'Arène d'Aman'lu -> remontez -> étage -> esprit fantôme (ok après la quête de la Mage *Lyssanore*) - livre la vie et les enseignements d'*Elandir*

Sud Ouest

l'Echoppe de magie

Mage **Lyssanore** ("l'OHM noir" - écoutez et mémorisez un chant rituel *Vai'keshs* - ok cf. la Forêt *Vai'Kesh*)

Khailen l'enchanteur / *Agrand* l'occulte vend des réactifs

étage -> livres symbologie des Azuniens - ascension et chute de *Zaramoth*

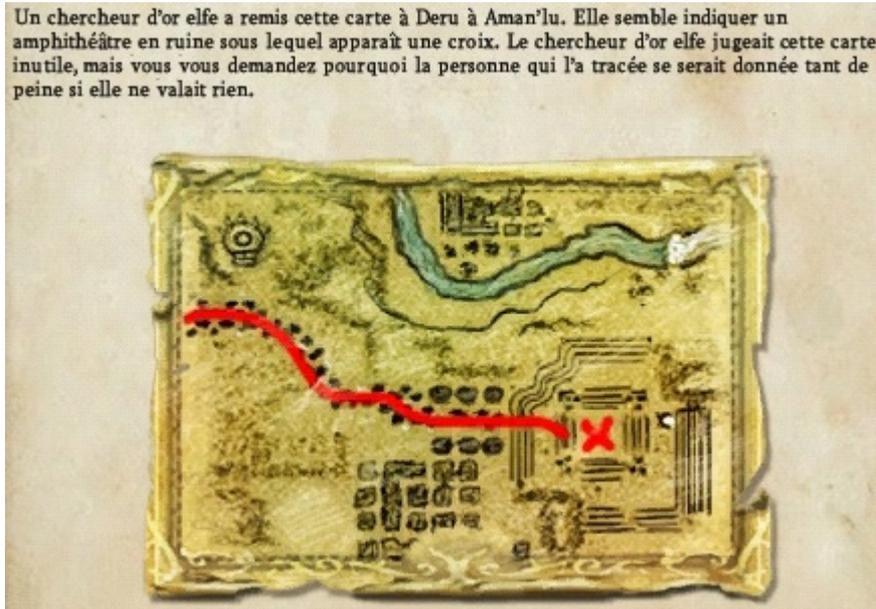
Sud -> pierre fascinante dans une maison vide (voir après les îles d'*Elen'lu*) - vers la porte Sud, le pont est brisé (ok + tard)

Sud Est

Galeron, le marchand de familiers ("Corne de myrtil" - trouver *Khartos le sage* - se renseigner à *Eirulan* sachant

qu'il porte des vêtements colorés - ok cf. la **Ville de Kalrathia**)

Albain le chercheur d'or ("la Chasse au trésor de **Deru**" ok en 3 étapes) - il vous donne la **clef du chercheur d'or** et sa **carte au trésor** ...



d'un "amphithéâtre en ruine" -> vous noterez le "X" -> voir plus bas ...

Centre -> téléporteur - coffre de stockage - **Kerion** le Nécromancien

Est - Nord Est

Eolanda la Mage Guerrière, dans son **domicile** ("le **Bâton légendaire d'Arinth**" - retrouver les 3 morceaux dispersés - ok) elle vous donne la **légende d'Arinth** le fou - livres fables des objets anciens - les Dryades et leurs coutumes

Eumenide ("Croc de vipère" - trouver 3 réactifs rares) -> je lui donne pointes de flèche irrégulières -> restera plume de griffon (ok + tard) et fragment d'Onyx (ok + tard)

Temple d'incantation

Nord

Salle d'Alt'Orn

livre **le Turmanar et ses répercussions** - **Bidelia** l'historienne

Celeb'Hel (quête principale - trouver l'ingénieure **Finala** pour réparer le **pont de la porte Sud**) - il vous donne la **Pierre d'activation du téléporteur d'Aman'lu** et mentionne **Dranjul**, la sœur de **Drevin**

Tywlis la mage qui vous connaît depuis votre plus jeune âge dans sa **maison** ("le **Bâton brisé de Tywlis**" - trouver le réactif qui remplacera la boule d'origine - ok + tard) - livre **Valdis et ses armées** / extérieur -> escalier descendant -> levier actionne ascenseur -> **une cave sous Aman'lu** -> Temple d'incantation -> bouton dans le couloir dévoile un couloir secret -> descendez -> **esprit fantôme** (ok après la quête de la Mage à **Lyssanore**)

d'Aman'lu)

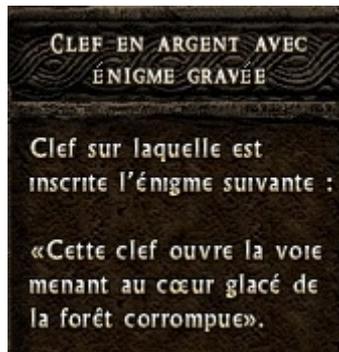
Nord Ouest

Derowen la forgeronne - Leodegan l'armurier - infirmerie

à l'intérieur de l'habitation -> livre **la perversité des Taclaks** -> près de la forge, *Fyrndolf* vous donnera l'arme forgée par son frère *Feldwyr* (quête terminée - j'ai obtenu un arc long "broche d'Olimarch")

descendez -> porte Nord / dans son habitation, *Dranjul* vous annonce de très mauvaises nouvelles (suite à l'assaut magique sur Aman'lu, vous êtes dorénavant sans famille) ... elle vous remet la lettre de *Drevin* / dans sa maison, *Ithir'eenne*, la fabricante de flèches, échangera plume d'une puissante créature (paquet de plumes de harpie) contre son orchidée d'Aman'lu (ok cf. la Ville de Karalthia)

allez au téléporteur de *Greilyn Sud* -> les ruines de *Razka* -> ... -> ouvrez automatiquement la porte (celle avec l'inscription "X") avec la clef du chercheur d'or (*Albain*) -> ... -> dans le gros coffre,



des Po et cette clef en argent avec énigme gravée

à *Eirulan*, aux chutes près du pont -> *Iacla* indique, en insistant, que *Khartos le sage* serait parti à la ville de *Kalrathia* (ok à la Taverne) -> *Vix* et *Sartan* sont à l'Auberge ...

retour à la Ville d'Aman'lu -> Nord Ouest -> Garde de la porte Nord l'ouvre -> ...

les Collines d'Aman'lu

avant d'aller à l'Est au niveau du panneau indicateur, explorez les autres secteurs - quelques maisons saccagées - buisson de mana au Nord Ouest -> ...

Est -> pont et marécage -> pointes de flèche irrégulières au sol vers le Sud -> ... -> des habitations dégradées -> ... -> escaliers montant -> ... -> buisson de santé à l'Ouest -> ... -> Chapelle de vie -> ... -> habitation squattée dotée d'une cave -> une lampe y dévoile une pièce secrète -> ... -> *Finala* -> demandez lui pardon -> quête principale - elle vous donne cristal d'activation des ponts et le schéma du prisme des elfes d'Elen'lu - vous devez vous rendre dans ces îles d'Elen'lu pour apaiser les flammes magiques qui ravagent Aman'lu -> continuez -> ...

téléporteur -> ... -> buisson de mana -> ... -> buisson de santé à l'Est -> revenez sur le sentier -> ...

la Forêt de Vai'lutra Nord

progresser -> ... -> Temple d'incantation -> continuez au Nord puis à l'Ouest -> une grotte humide -> ... -> revenez et allez au Nord Est -> descendez -> ... -> bouton actionne un ascenseur -> un ancien reliquaire elfique -> ... -> Gardien du bâton (ok après la quête de la Mage Lyssanore d'Aman'lu) - bouton dévoile un passage secret -> ressortez et repositionnez vous au Temple d'incantation -> ...

Est puis Nord Ouest -> buisson de santé - petite passerelle -> revenez et suivez le sentier -> ... -> porte dans un arbre au Sud - bouton lève l'ascenseur pour pouvoir ouvrir le coffre > ...

progresser -> Temple de mana à l'Est -> téléporteur - buisson de mana à l'Ouest -> ... -> porte dans un arbre au Nord -> revenez sur le sentier -> Est -> ... -> le Temple d'Istaura et d'Isteru -> ...

les îles d'Elen'lu

cinématique -> ... -> Est -> récupérez le 1er cristal réfracteur du prisme sur le cadavre du cogneur Taclak tatoué -> pont magique -> pont magique -> ... -> revenez -> Nord -> pont magique -> ... -> Est -> pont magique -> ... -> récupérez le 2nd cristal réfracteur du prisme sur le cadavre du pisteur Taclak tatoué -> Nord -> pont magique -> ... -> Ouest -> pont magique -> ...

levier actionne ascenseur -> une salle inondée -> porte -> piédestal de guerre -> porte -> levier actionne ascenseur -> plume de griffon -> Sud -> pont magique -> ... -> vous êtes à l'entrée, revenez là ou en étiez avant d'aller une seconde fois au Nord (carrefour avec 4 portes magiques) -> Sud -> porte magique -> r.a.s. -> revenez et allez à l'Est -> ...

Sud -> pont magique -> ... -> Sud -> pont magique -> ... -> Sud -> pont magique -> buisson de mana -> Nord -> pont magique -> dispositif de mise au point du rayon - aligné le vers l'Ouest -> revenez vers le Sud -> ...

Ouest -> pont magique -> ... -> pont magique -> récupérez le 3ème cristal réfracteur du prisme sur le cadavre du cogneur Taclak tatoué -> Nord -> pont magique -> Sud -> pont magique -> Est -> pont magique -> dispositif de mise au point du rayon - aligné le vers le Nord -> revenez -> ...

dispositif de mise au point du rayon - aligné le vers l'Est -> Nord -> récupérez le 3ème cristal réfracteur du prisme sur le cadavre du cogneur Taclak tatoué -> Nord -> pont magique -> Est -> pont magique -> dispositif de mise au point du rayon - aligné le vers le Sud -> revenez au précédent dispositif de mise au point du rayon ->

...

Est -> pont magique -> prisme des elfes -> cinématique -> ... -> Nord Ouest -> pont magique -> Nord -> pont -> ... -> vous êtes à l'entrée

à la Ville d'Aman'lu -> Est - Nord Est -> donnez la plume de griffon à Eumenide

Ouest -> la Taverne -> une cave sous Aman'lu -> l'Arène d'Aman'lu -> j'engage et gagne le 3ème combat

Sud -> prenez la **pierre fascinante** (**pierre de Liantir**) dans la **maison vide** -> cinématique -> **Danadel** ("la marque de l'assassin" - en parler à **Valeria de la ville de Kalrathia** - ok pendant **les Mines Supérieures de Kaderak**) -> allez au **Pont de la porte Sud** -> **Finala** (magie de guerre 22) l'a réparé -> quête principale (la caravane royale)

séparez vous d'un de vos compagnons (**Deru pour ma part**) et embauchez **Finala**

rendez vous au **téléporteur de la Vallée de Kithraya** -> **les Cavernes Supérieures de Kithraya** -> **Finala** répare le **levier cassé** -> **Finala** ("Le mépris de **Finala**" - **liquider les Mordens et leurs tours cachées ok** -> il y aura d'autres secteurs a visiter ensuite ...) -> descendez -> **une Forteresse Morden Secrète** -> **plan de bataille Morden** et **carte Morden de la Jungle de Greilyn** dans le **gros coffre** -> ...

allez au **téléporteur de la Jungle de Greilyn Sud** -> remontez par l'Ouest et passez par les **ruines abandonnées** (**près de la petite grotte**) -> **Finala découvre un passage dans le mur Est** -> **calice** sur le mur Nord dévoile une pièce secrète -> Est puis Sud -> **un passage secret Morden** -> progressez -> **levier** actionne un ascenseur -> explorez les alentours puis brûlez la **tour Morden cachée** -> ...

allez au **téléporteur de la Jungle de Greilyn Nord** -> Nord et de suite Est -> **Finala pratique un passage dans le mur** -> ... -> brûlez les 3 autres **tours Morden cachées** -> vous trouvez (**automatiquement**) une **carte Morden de la Ville de Darthrul** et une **pièce de monte-charge Morden** -> la suite de la quête de **Finala** se passe dans des lieux encore inconnus de vous ...

à la **Taverne de la Ville d'Aman'lu**, je me sépare de **Finala** et réintègre **Deru**

Ouest -> la **Taverne** -> **une cave sous Aman'lu** -> **l'Arène d'Aman'lu** -> j'engage et gagne le 4ème combat

en cherchant pour la quête du **batôn légendaire d'Arinth**, il s'avère que j'avais loupé ces manipulations la 1ère fois -> ...

via le **téléporteur des Falaises d'Azunai Ouest**, allez dans **les Cavernes d'Isteru** -> au Sud Ouest, pièce avant le **Temple d'incantation** -> 2 **valves** dans les coins dévoilent une pièce secrète -> ... -> revenez dans la pièce précédente -> un **bouton** sur une marche actionne l'ascenseur -> **un ancien reliquaire elfique** -> **Gardien du bâton** (ok après la quête de la **Magie Lyssanore d'Aman'lu**)

à la **Taverne de la Ville d'Aman'lu**, je me sépare de nouveau de **Deru** et engage **Amren**

téléporteur de la Jungle de Greilyn Sud -> Est -> allez au **cercle de champignons** (**en face de l'entrée de la petite grotte**) -> faites le manipuler par **Amren** -> cinématique -> ("les visions d'**Amren**" - ok plusieurs étapes) -> **curieux champignon** actionne l'ascenseur -> **un temple mystérieux** -> Sud -> livre **le chemin de la vie** -> **porte** -> faites toucher la **statue** par **Amren** -> ...

à la Taverne de la Ville d'Aman'lu, je me sépare d'**Amren** et reprend **Deru**

Sud -> passez le pont -> la porte Sud -> ...

dans son domicile, **Alar'Ithil** - échangera un trophée contre sa bouteille d'eau elfique (ok après **Snowbrook Haven**) - livre chute des Manu Ostar

dans la maison en face, **Eldoriath Wilwarin** ("Un fantôme de serviteur" - innocenter sont défunt oncle **Threnith** - il vous donne le rapport d'une garde - ok cf. **Parler aux morts déjà rencontrés**)

la Forêt de Vai'lutra Sud

avancez -> une ferme à l'Est -> revenez au sentier -> descendez -> Ouest -> une ferme en surplomb (escalier montant) équipée de 2 lutrins -> ... -> revenez -> Sud -> ... -> Est -> maison de **Magrus** (2 portes fermées - ok + tard) -> revenez au sentier -> ...

Sud -> Chapelle de vie - buisson de mana -> ... -> porte dans un arbre - bouton actionne l'ascenseur pour avoir accès au coffre -> ...

Est -> ... -> téléporteur / un cercle de champignons -> à la Taverne de la Ville d'Aman'lu, je me sépare de nouveau de **Deru** et engage **Amren** -> retour ici -> curieux champignon actionne l'ascenseur -> un temple mystérieux -> Ouest -> livre le chemin de la vue -> porte -> coffre -> faites toucher la statue par **Amren** (sa vision révèle, selon lui, que tous les membres du groupe sont "frères de sang", ce dernier étant celui d'Azunai ...) -> ressortez -> à la Taverne de la Ville d'Aman'lu, je me sépare d'**Amren** et reprend **Deru** -> je reviens là ...

Est -> buisson de santé -> revenez -> Sud -> passerelle -> ... -> Ouest -> 1ère entrée d'une caverne humide -> explorez la -> tout à l'Est, une 2nde entrée -> côté Ouest, 2 arches vous mène à **Magrus** -> **Lothar** l'accuse d'avoir volé le manteau, **Magrus** s'échappe -> fouillez les contenants -> ...

ressortez par la 1ère entrée et allez à la maison de **Magrus** (Nord) -> vous ouvrez avec clé de maison elfique (?) -> il ne vous laisse pas d'autre choix que l'affrontement -> ... -> allez à la Taverne de la Ville d'Aman'lu -> **Roland** -> ... (quête terminée)

revenez à la 1ère entrée d'une caverne humide -> Sud -> ... -> passez devant la 2nde entrée d'une caverne humide -> Est -> une petite grotte -> ... -> revenez au sentier -> panneau indicateur -> Sud -> ...

le Domaine des **Lebreth** -> levier actionne 1er ascenseur -> ... -> levier actionne 2nd ascenseur -> fantôme de **Threnith Wilwarin** (ok après la quête de la Mage **Lyssanore d'Aman'lu** - cf. **Parler aux morts déjà rencontrés**) -> ressortez -> ...

allez jusqu'au téléporteur -> **Myindril** le conducteur de caravane blessé (quête principale + ! vert sur ce personnage -> cf. début de l'Acte III) ...

Ouest -> Temple d'incantation -> ... -> Nord -> buisson de mana -> porte dans un arbre -> levier actionne ascenseur -> piédestal de guerre -> Est -> lampe dévoile passage secret -> lutrin -> remontez -> ... -> corridor -> Ouest puis allez à l'Est -> buisson de santé -> ...

la Forêt Vai'Kesh

panneaux indicateur - double grille fermée (ok voir + bas) -> fanatique néophyte Vai'Kesh v-> ... -> Nord -> ...
-> zélateur néophyte Vai'kesh vous ouvre la porte du ...

Sanctuaire Vai'Kesh

avancez -> 2 piédestals de guerre -> prophète Vai'kesh -> ... -> montez à l'étage -> ...

Nord -> Sanctuaire (niv 22 - armes à distance) -> lutrin / Sud -> Sanctuaire (niv 22 - magie naturelle)

Est -> 2 boutons dévoilent des passages secrets -> 2 lutrins -> bouton dévoile un passage secret -> ... ->
torche dévoile un passage secret -> ...

redescendez -> porte à l'Est -> ... -> 4 coffres -> porte -> escalier en colimaçon -> porte -> piédestal de
guerre -> porte -> escalier en colimaçon -> livre les sorciers noirs -> porte -> piédestal de guerre -> ... ->
porte -> escalier en colimaçon -> porte -> ... -> porte -> ...

vous êtes en extérieur -> Chapelle de santé -> ... -> buisson de mana -> allez à l'Ouest et ouvrez la double
grille -> allez commercer re revenez "là" -> suivez le sentier -> passerelle en pierre -> téléporteur -> ... -> une
grande caverne Vai'Kesh -> un peu avant d'en sortir, au Nord -> levier dévoile un passage secret -> ... ->
sortez à l'Est -> ...

téléporteur -> Sud -> buisson de santé - Chapelle de santé -> escalier descendant -> une petite prison
Vai'Kesh -> cinématique -> affrontez le démon -> demandez votre récompense à Athelas ici présent (quête
terminée) -> ressortez -> ...

Nord -> cinématique -> Nord -> une petite caverne Vai'Kesh -> porte -> cinématique (vous observez et
écoutez un rituel Vai'Kesh) -> ... -> lutrin -> ressortez -> ...

à l'Echoppe de magie d'Aman'lu (Sud Ouest) -> la Mage Lyssanore traduit ce que vous avez vu et entendu dans
la petite caverne Vai'kesh de la Forêt Vai'Kesh -> elle vous inculque l'incantation aux morts 'Vox Mortem'
(quête terminée)

revenez devant la la petite caverne Vai'Kesh de la Forêt Vai'Kesh -> Est -> 1er pont -> ... -> Temple d'incantation
et buisson de mana au Nord -> suivez le sentier -> ... -> 2nd pont -> Ouest -> une seconde petite caverne
Vai'Kesh -> ... -> fragment d'Onyx au sol -> porte avec refus d'ouvrir de la part un zélateur Vai'Kesh (ok + tard
-> concerne la quête de la Princesse [Evangeline](#)) -> ressortez -> ...

à la Ville d'Aman'lu -> Est - Nord Est -> donnez le fragment d'Onyx à Eumenide



elle vous donnera un exemplaire de cet unique **réactif** (quête terminée) !

retournez au **2nd pont de la Forêt Vai'Kesh** -> Sud -> **une troisième petite caverne Vai'Kesh** -> ... -> ressortez -> Est -> **porte** dans un arbre -> **levier** actionne l'ascenseur pour le **coffre** -> Nord -> ... -> **téléporteur** -> **le Ravin d'Arinth** (voir + bas)

parler aux morts déjà rencontrés

je choisis ce moment de parler à tous les *esprits des morts* déjà rencontrés -> le principe est de les aborder juste après avoir réciter l'incantation aux morts 'Vox Mortem' dans le **Temple d'incantation** le plus proche -> pour leurs avoir assuré un repos éternel, les *esprits fantômes* vous offriront des présents

Eirulan -> les chutes -> **esprit fantôme** sur 2nde passerelle devant la cascade ("Esprits d'Aranna" - parler aux 18 esprits tourmentés - ok)

la **Jungle de Greilyn Nord** -> **Grotte Hak'Us** -> *esprit fantôme*

la **Jungle de Greilyn Nord** -> la **Grotte tranquille** (celle où il faut passer sous la cascade) -> *esprit fantôme*

la **Jungle de Greilyn Ouest** -> à l'Ouest, des **ruines** dans le secteur du **téléporteur** -> *esprit fantôme*

la **Plage de Greilyn Est** (allez y via le **téléporteur** puis le portail du **Désert Azunien**) -> *esprit fantôme*

la **Vallée perdue des Azuniens** (près de l'entrée de la **caverne du Phoenix**) -> *esprit fantôme*

le **Temple de Xeria** (à l'Ouest du Temple d'incantation) -> *esprit fantôme*

la **ville d'Aman'lu** -> **étage de la Taverne** -> *esprit fantôme* / j'engage et gagne le 5ème combat dans l'**Arène d'Aman'lu** / je donne un **colifichet multicolore** (réactif) à **Tywlis** la mage dans sa **maison** au Nord (quête terminée) puis descendez dans sa **cave** sous **Aman'lu** -> *esprit fantôme*

la **Forêt de Vai'lutra Nord** -> voir paragraphe de cette région pour le cheminement jusqu'à un ancien reliquaire elfique -> **Gardien du bâton** déverrouille le **gros coffre** -> vous y trouvez la **baguette sculptée d'Arinth**

les **Cavernes d'Isteru** via le **téléporteur des Falaises d'Azunai Ouest** -> Sud Ouest -> l'ascenseur jusqu'à un ancien reliquaire elfique -> **Gardien du bâton** déverrouille le **gros coffre** -> vous y trouvez la **Pierre convergente d'Arinth**

la Forêt de Vai'lutra Sud -> via le téléporteur Sud, le Domaine des *Lebreth* -> descendez 2 fois -> parlez au *fantôme de Threnith Wilwarin* -> il vous ouvre la 1ère porte Sud -> commencez par la porte Nord -> 3 lutrins - un piédestal de guerre - un bouton dévoile une pièce secrète -> revenez et allez au sud -> portrait de la Dame du Domaine au sol -> parlez au *fantôme de Threnith Wilwarin* -> il vous ouvre la porte Ouest -> suivez le -> mèche de cheveux blonds au sol -> parlez au *fantôme de Threnith Wilwarin* -> il vous ouvre la 2nde porte Sud -> suivez le -> lettre brûlée au sol -> parlez au *fantôme de Threnith Wilwarin* -> il vous dévoilera un passage secret au Nord Ouest -> bijoux du Domaine des *Lebreth* dans le coffre - bouton permet d'aller directement à l'ascenseur ... -> parlez une dernière fois au *fantôme de Threnith Wilwarin* puis retournez à Aman'lu -> Sud -> passez le pont -> rendez compte à *Eldoriath Wilwarin* (quête terminée) en lui disant que son oncle *Threnith* est encore tourmenté -> le *fantôme de Threnith Wilwarin* apparaît ("Un fantôme de serviteur 2nde partie" - trouver Dame *Lebreth* à *Eirulan* - ok voir ci dessous)

allez à *Eirulan* -> l'Auberge -> Dame *Lebreth* -> ... -> revenez à Aman'lu -> Salle d'Alt'Orn -> le Gardien en chef *Wethril* (frère de Dame *Lebreth*) -> ... -> affrontez le -> parlez au Doyen *Celeb'Hel* -> quête terminée - le *fantôme de Threnith Wilwarin* meurt définitivement en paix

téléportez vous vers ...

le Ravin d'Arinth

Est -> ... -> Nord -> une 1ère grande caverne Vai'Kesh -> ... -> porte avec refus d'ouvrir de la part un zélateur Vai'Kesh (ok + tard -> concerne la quête de la Princesse *Evangeline*)

Niveau 30

revenez -> Est -> 1er pont -> ... -> Sud -> une caverne Vai'Kesh gelée -> ... -> porte s'ouvre avec la clef en argent avec énigme gravée -> ... -> clef dorée avec énigme gravée dans le gros coffre -> ressortez -> ...

Est -> porte dans un arbre -> bouton pour remonter le coffre -> ... -> cinématique -> ... -> Est -> une 2nde grande caverne Vai'Kesh -> porte avec refus d'ouvrir de la part un zélateur Vai'Kesh (ok + tard -> concerne la quête de la Princesse *Evangeline*) -> ressortez et empruntez le 2nd pont vers le Sud -> ...

téléporteur -> 2 cheminements dont un par un 2nd pont se rejoignent -> buisson de santé - buisson de mana -> ... -> cinématique -> affrontez le prophète Vai'kesh -> ... -> pont coupé à l'Est -> ...

Nord -> une 3ème grande caverne Vai'Kesh -> Temple d'incantation -> ... -> ressortez -> Est -> ...

une grotte Vai'Kesh -> esprit fantôme dans la seconde cavité -> ... -> Sud Est -> 2 piédestals de guerre -> cinématique -> affrontez le brouillamini noueux et ses générateurs de feuilles -> ...

prenez l'égide de mort -> cinématique -> avancez et parlez à *Erudit Azunien* -> quête principale (libérer la Princesse *Evangeline*) -> avancez -> vous êtes de l'autre côté du pont coupé -> empruntez le portail

le Jardin des Anciens

Ouest -> r.a.s. / Est -> escalier descendant -> porte -> une **1ère crypte gelée** -> piédestal de guerre -> statue
au Sud Est dévoile une pièce secrète -> lutrin -> ressortez et allez vers le Sud -> ...

buisson de santé -> porte en face -> ... -> Sud -> Ouest -> initialisez le téléporteur -> en face, portes d'un **1er tombeau**-> une **2nde crypte gelée** -> ... -> au Centre, masque funéraire de champion - piédestal de guerre -> bouton à l'Est dévoile une pièce secrète -> bouton au sol coupe le piège -> ... -> bouton au Sud dévoile une pièce secrète -> ... -> bouton à l'ouest dévoile une pièce secrète -> bouton sur le mur Ouest coupe le piège -> ... -> revenez et allez à l'Est -> ...

portes d'un **2nd tombeau** -> ... -> une **3ème crypte gelée** -> ... -> au Centre, masque funéraire de champion - 4 piédestals de guerre -> bouton au Sud dévoile une pièce secrète -> ... -> bouton à l'Ouest dévoile une pièce secrète -> bouton au sol coupe le piège -> ... -> bouton à l'Est dévoile une pièce secrète -> Sanctuaire (niv 25 magie de guerre) -> ressortez -> ...

Est -> Chapelle de santé -> ... -> portes d'un **3ème tombeau** -> ... -> portes d'un **4ème tombeau** -> ... -> une **4ème crypte gelée** -> 2 piédestals de guerre -> au Centre, masque funéraire de champion -> bouton au Nord dévoile une pièce secrète -> porte tout à l'Est -> statue coupe le piège et dévoile un passage secret -> Sanctuaire (niv 25 magie naturelle) -> retour au Centre -> bouton au Nord -> statue coupe le piège -> ... -> bouton au Sud dévoile une pièce secrète -> porte tout à l'Est -> statue coupe le piège et dévoile un passage secret -> allez vous servir et ressortez -> ...

revenez au niveau du téléporteur -> Ouest -> une **5ème crypte gelée** -> au Centre, masque funéraire de champion - piédestal de guerre -> bouton à l'Est dévoile une pièce secrète -> ... -> bouton au Sud dévoile une pièce secrète -> ... -> bouton à l'Ouest dévoile une pièce secrète -> ... -> ressortez -> ...

Ouest -> ... -> téléporteur ->...

à la Taverne de la Ville d'Aman'lu, je me sépare de **Deru** et engage **Amren**

retour au téléporteur -> plein Nord -> cercle de champignons -> curieux champignon actionne l'ascenseur -> un temple mystérieux -> ... -> Sud -> livre le chemin de la mort - porte -> faites toucher la statue par **Amren** -> ... -> ressortez -> ...

à la Taverne de la Ville d'Aman'lu, je me sépare d'**Amren** et reprend **Deru**

j'engage et gagne le 6ème combat dans l'**Arène d'Aman'lu**

retour au téléporteur -> portes d'un **5ème tombeau** -> ... -> **Rhavan le Champion** -> durant la conversation, vous lui donnerez les 4 masques funéraire de champion (ceux de ses 3 frères et le sien) -> abordez le thème de ses yeux et dites lui que vous allez le venger -> ("La malédiction de Rhavan" - tuer la liche Letiso - il vous apprend l'incantation 'letiso' - ok voir ci dessous)-> ...

explorez le secteur Sud Ouest -> portes d'un **6ème tombeau** -> ... -> revenez et descendez dans ...

le Cimetière Azunien -> ... -> porte -> escalier en colimaçon -> Sanctuaire (niv 25 armes à distance) -> piédestal de guerre -> porte -> piédestal de guerre -> faites le tour du "chemin de ronde" -> Ouest -> piédestal de guerre -> continuez -> traversez sur l'arche -> ...

Ouest -> montez -> vous êtes à l'extérieur, soit dans une second secteur du **Jardin des Anciens** -> positionnez vous tout au Nord -> porte d'une tour -> levier actionne ascenseur -> 2 lutrins -> Sud -> Temple d'incantation -> Est -> **7ème tombeau** -> + haut, un esprit fantôme -> ... -> allez vers le Sud -> **8ème tombeau** - Chapelle de santé -> ... -> revenez dans le **Cimetière des Azuniens** -> direction Est -> remontez sur le "chemin de ronde" -> téléporteur à main droite -> continuez -> ...

les Catacombes Azuniennes -> passez par où vous voulez -> ... -> pour l'énigme, partez du prorata que chaque symbole ne doit apparaître qu'une fois face à vous -> ...



en tatonnant, j'ai fini par trouver ...

bouton actionne l'ascenseur -> ... -> avancez -> piédestal de guerre -> Sud -> piédestal de guerre -> ... -> placez vous sur le symbole à l'Est doté d'une **résonance magique** et récitez y l'incantation 'letiso' -> un passage secret se dévoile -> allez y et affrontez la liche -> ... -> vous récupérez **automatiquement** la **Pierre d'âme de Rhavan** - lutrin -> rendez vous (ou téléportez vous) à l'extérieur pour rendre compte à Rhavan le Champion -> ... (quête terminée)

revenez dans ce secteur et poursuivez à l'Ouest -> ... -> affrontez un sorcier noir de Valdis - 2 piédestals de guerre > ... -> parlez à la Princesse **Evangeline** (combat au corps à corps 29) maintenant libérée -> quête principale (récupérer l'égide de cécité à **Snowbrook Haven**)

Nord -> levier actionne ascenseur -> ... -> piédestal de guerre -> porte -> Sanctuaire (niv 26 magie naturelle) -> ...

la Vallée de Snowbrook

Nord -> téléporteur -> Est -> Temple de mana -> sentier vers l'Ouest -> ... -> buisson de santé -> ... -> empruntez le 1er pont -> ...

Sud -> une grotte froide -> colifichet multicolore au sol (vous servira pour la quête de Tywllis d'Aman'lu si jamais vous n'en aviez pas eut avant dans les butins ...) -> ascenseur sans levier (ok + tard) -> ressortez -> ...

porte dans une tour -> levier actionne ascenseur -> lutrin -> ... -> Ouest -> Temple d'incantation -> récitez y 'Vox Morten' -> revenez au Sud de la tour -> escalier descendant côté rivière -> levier actionne ascenseur -> un ancien reliquaire elfique -> Gardien du bâton -> ... -> vous récupérez **automatiquement** tige orné de bijoux d'Arinth -> ressortez et repartez vers l'Ouest -> ...

le 2nd pont est coupé -> revenez aux **panneaux indicateurs** -> montez vers le Sud -> **buisson de mana** -> ...

les contreforts de Snowbrook

montez à l'Est -> **une grotte froide** -> **levier** actionne ascenseur -> ... -> **porte** -> 2 **piédestals de guerre** -> **porte** -> **1er bouton** dévoile une pièce secrète -> ... -> **2nd bouton** dévoile une pièce secrète à l'Ouest d'où vous êtes arrivé -> allez y vous servir puis revenez dans la pièce du **1er bouton** -> **levier** actionne un ascenseur -> vous êtes dans la **grotte froide de la Vallée de Snowbrook** -> revenez à l'entrée de la **grotte froide des contreforts de Snowbrooks** -> ...

montez à l'Ouest -> la **grotte de Snowbrook (1ère entrée)** -> allez d'abord au Sud -> **téléporteur** -> ...

à la **Ville d'Aman'lu** -> Est - Nord Est -> **Eolanda** la Mage Guerrière, dans son **domicile** -> donnez lui les 3 **éléments** du **bâton d'Arinth** -> elle vous en fait cadeau tout en vous mettant en garde ... (**quête terminée**)

la Princesse **Evangeline** est à la **Taverne**

revenez au **téléporteur** des **contreforts de Snowbrook** -> Nord puis Est -> ... -> **buisson de santé** -> la **grotte de Snowbrook (2nd entrée)** -> ...



Sud au **1er croisement** -> ...

2 cheminements jusqu'à un escalier descendant à l'Ouest -> 2 **lutrins** -> 2 **portes demandant une clé spéciale en forme de tablette** (ok -> **c'est une clé de pierre ... cf. début de l'Acte III**) -> ... -> Ouest -> **2nd croisement** -> Ouest -> **3ème croisement** -> Ouest -> **vous passez sur une arche** -> **4ème croisement** -> ...



sortie vers l'extérieur au Nord (**3ème entrée**) -> ...

revenez au **3ème croisement** -> montez au Nord -> ...



sortie vers l'extérieur (**4ème entrée**) -> ...

revenez au **3ème croisement** -> Est -> ... -> sortie vers l'extérieur (**5ème entrée** -> à droite sur l'image précédente) -> ...

retournez au **1er croisement** -> Nord -> ...



sortie vers l'extérieur (**1ère entrée**) -> ...

depuis le **téléporteur** -> Ouest -> **la grotte de Snowbrook (5ème entrée)** -> ressortez et continuez -> ... -> **buisson de mana** -> **la grotte de Snowbrook (4ème entrée)** -> ... -> **lutrin** dans une **construction** -> ... -> en contrebas, **la grotte de Snowbrook (3ème entrée)** -> ressortez et continuez -> **pont** -> ...

le Mont Snowbrook

téléporteur - **buisson de santé** -> Ouest -> ... -> **une construction** -> ... -> **buisson de mana** près de **tonneaux** -> progressez -> ... -> cinématique -> **camp Morden-Viir** -> ... -> **pont coupé** au Sud -> **téléporteur** -> Ouest -> ... -> **Chapelle de santé** -> ... -> escalier descendant -> **porte** ->

Snowbrook Haven

les Quartier des Serviteurs

piédestal de guerre -> ... -> 2 **piédestals de guerre** -> commencez par l'Ouest en bas -> **Sanctuaire** (niv 29 **combat au corps à corps**) - **Temple d'incantation** -> Est en bas -> ... -> Est en haut -> **lutrin** - **esprit fantôme** -> Est -> **la caverne du Gel** -> **résonance magique** au Centre (ok cf. début de l'Acte III) -> ...

revenez et allez à l'Ouest en haut -> **piédestal de guerre** - livre **rois et reines du grand nord** -> **porte** -> ... ->

levier actionne ascenseur -> ...

les Appartements #1

lutrin -> porte -> piédestal de guerre -> descendez -> ...

la Salle du Trône

récupérez la clef du présentoir sous le trône -> porte -> ...

les Appartements #2

porte -> piédestal de guerre - petite cavité au Nord -> Est -> téléporteur - Sanctuaire (niv 29 magie de guerre)
-> porte -> progressez -> ... -> 2 piédestals de guerre -> porte vers l'Ouest -> bouton au bas d'un mur donne
accès à la pièce centrale -> porte vers l'Ouest -> ... -> revenez -> levier actionne un ascenseur -> ...

la Cour #1

cinématique -> ... -> empruntez l'escalier montant en face -> parlez à *la Commandante* -> redescendez et
faites le tour (vers l'Est) -> piédestal de guerre -> porte -> progressez en montant -> ... -> piédestal de guerre
à côté d'une porte -> ... -> continuez à monter -> ... -> piédestal de guerre dans un court couloir (une
chambrée au Sud) -> vers le Nord -> ...

le Donjon

2 piédestals de guerre -> ... -> éliminez les 3 bralls juste à l'Ouest -> finissez le travail en liquidant les autres
assaillants -> à l'Est, la porte du Reliquaire est fermée à clef (ok + tard) -> revenez à l'Ouest -> levier actionne
l'ascenseur -> ...

la Cour #2

avancez et allez dans le réfectoire -> Soldat Kiernan échange tête Morden sur un pic (trophé) contre "quelque
chose qui porte chance" -> donnez lui votre statuette porte bonheur de Xeria -> ...

parlez à *la Commande* (quête principale) -> ... -> prenez l'ascenseur et remontez au Donjon -> Sud -> utilisez
les 2 manivelles au pied de la baliste pour la positionner face au ... dragon (il faudra l'atteindre un dizaine de
fois environ ...) -> ...

parlez une dernière fois à *la Commande* -> elle vous donne la clef du Reliquaire de Snowbrook Haven -> ... ->
ouvrez la porte du ...

Reliquaire

2 piédestals de guerre -> prenez l'égide de cécité -> ... -> Nord Est -> "surprise" -> Erudit Azunite -> ... -> il
vous donne la pierre d'activation du téléporteur de la Ville de Kalrathia -> avancez -> 3 lutrins - téléporteur

allez à la **Ville d'Aman'lu** -> Sud -> passez le pont -> la **porte Sud** -> *Alar'Ithil*, dans son **domicile** -> échangez votre **trophé (tête Morden sur un pic)** contre sa **bouteille d'eau elfique**

j'engage et gagne, **difficilement**, le 7ème combat dans l'**Arène d'Aman'lu**

téléportez vous à ...

la Ville de Kalrathia

cinématique -> les Mordens-Viir ont annexés la cité ...

Centre Ouest

téléporteur - **coffre de stockage** - *Finas* le Nécromancien

Nord

magasin de vente de familiers sur deux niveaux (*Brigid*) / la **Porte Nord** est fermée (ok + tard)

Nora la Mage naturelle ("La liaison de **Karalthia**" - imprégner le bâton de l'âme avec 3 noeuds élémentaires - concerne les 3 **Cavernes** avec une résonance magique - ok -> fin dans **la Plaine des Sanglots - Est**) -> elle vous donne le **bâton d'âme** et vous enseigne l'incantation 'arcesso arcanum'

2 maisons à côté -> livre **elfes et culture elfique** et l'héritage Azunien

la **porte** du **domicile du Conseiller Kynos** est verrouillée (ok + tard)

Berseba ("La légendaire **masse d'armes d'Agarrus**" - contacter *Tai'esse* à la **Taverne d'Aman'lu** - ok cf. début de l'Acte III)

Nord Est, à l'étage -> *Telgrey* l'érudit ("Les **livres** des légendes d'**Aranna**" - lui dénicher la collection en 20 volumes -> ok) / *Nalus*, sur les remparts, échange un **paquet de plumes de harpie** contre votre **vieille relique Agallane**

Sud

esprit fantôme au Sud Ouest sur les remparts (ok + tard)

boutique de magie sur deux niveaux

Valéria l'enchanteresse (suite de la quête "la Marque de l'assassin" -> trouver un anneau en myrtil de nain - ok. cf. **Mines Supérieures de Kaderak**)

Mage *Boden* ("l'Apprenti du mage" - retrouver *Darek* - il vous donne un **miroir doré** - ok cf. fin de **la Ville de Datrhrul**)

Bianca l'occulte vend des **réactifs**

forge -> vente d'**armes** (*Bertin*) et **équipements d'armure** (*Volkor*)

la Taverne

Kevarre l'Aventurier ("Les **bijoux** perdus de *Soranith*" - trouver l'**ancienne crypte** - ok cf. **la Plaine des Sanglots Nord** -> **un caveau mystérieux**)

Feltan l'ivrogne (! vert sur ce personnage -> cf. début de l'Acte III)

Khartos le sage (suite de la quête "Corne de myhril" -> ... -> le retrouver au **Site de la Faille de *Khartos***)

l'**arrière salle** derrière le comptoir -> **levier** actionne un ascenseur -> **une cave sous Kalrathia** -> **levier** dévoile un passage secret -> **levier** actionne un ascenseur -> livre les **Mordens, alliés ou ennemis** -> des **rebelles** ...

à l'étage -> *Angus* l'aubergiste pour les changements de compagnons

Centre Est

la **Porte Est** est fermée

Salle du trône de Kalrathia

Leontia l'Historienne "Le chant minier des nains" - trouver les **3 strophes de cette incantation** - ok cf. **Mines Supérieures et Inférieures de Kaldera**)

Conseiller *Kynos* & *le Seigneur de kalrathia* (quête principale - rétablir l'arrivée de l'eau - **il vous donne la carte de Kalrathia**)

Niveau 36

environ 450 000 Po ...

SANTÉ	684/684
MANA	279/279
FORCE	159
DEXTÉRITÉ	46
INTELLIGENCE	56
STATISTIQUES CLASSE	
CORPS À CORPS	36
COMBAT À DISTANCE	7
MAGIE NATURELLE	0
MAGIE GUERRIÈRE	0
STATISTIQUES COMBAT	
ARMURE	158
DÉGÂTS MINI	230
DÉGÂTS MAXI	405
RÉSISTANCE (PLUS)	24%



Bamboulha - Chevalier

SANTÉ	879/879
MANA	235/235
FORCE	166
DEXTÉRITÉ	45
INTELLIGENCE	46
STATISTIQUES CLASSE	
CORPS À CORPS	36
COMBAT À DISTANCE	6
MAGIE NATURELLE	0
MAGIE GUERRIÈRE	1
STATISTIQUES COMBAT	
ARMURE	421
DÉGÂTS MINI	67
DÉGÂTS MAXI	112
RÉSISTANCE (PLUS)	29%



Lothar - Chevalier

SANTÉ	464/464
MANA	750/750
FORCE	48
DEXTÉRITÉ	50
INTELLIGENCE	145
STATISTIQUES CLASSE	
CORPS À CORPS	8
COMBAT À DISTANCE	0
MAGIE NATURELLE	36
MAGIE GUERRIÈRE	0
STATISTIQUES COMBAT	
ARMURE	93
DÉGÂTS MINI	20
DÉGÂTS MAXI	33
RÉSISTANCE (PLUS)	29%



Taar - Grand Mage

SANTÉ	540/540
MANA	374/374
FORCE	44
DEXTÉRITÉ	167
INTELLIGENCE	49
STATISTIQUES CLASSE	
CORPS À CORPS	0
COMBAT À DISTANCE	36
MAGIE NATURELLE	1
MAGIE GUERRIÈRE	0
STATISTIQUES COMBAT	
ARMURE	124
DÉGÂTS MINI	58
DÉGÂTS MAXI	122
RÉSISTANCE (PLUS)	34%



Deru - Tireur d'élite

Acte III

à Aman'lu, dans sa maison au Nord Ouest , Ithir'eenne (la fabricante de flèches) échange son orchidée d'Aman'lu contre votre paquet de plumes de harpie

à Eirulan, Terrasse de vente de familiers -> offrez votre orchidée d'Aman'lu à Lelani, elle vous remettre divers objets et des Po (quête terminée)

concernant les personnages non joueur avec des "!" vert" rencontrés

Green ! Character offers a party member a Secondary quest.

extrait du manuel -> il faut comprendre qu'un compagnon spécifique doit être dans le groupe actif pour lever la quête

je me sépare de **Deru** et engage **Sartan** -> à la Taverne -> **Feltan** l'ivrogne ("Les soupçons de **Sartan**" - Trouver un possible espion des Mordens qui se fait appeler **Osric** - ok -> suite avec le Soldat **Orayne**)

je laisse quartier libre à **Sartan** et embauche la Princesse **Evangeline** -> allez au téléporteur de la Forêt de **Vai'lutra Sud** -> **Mylindril** le conducteur de caravane blessé ("La folie d'**Evangeline**" - libérer son ami d'enfance, **Jessic**, dans la Forteresse **Vai'Kesh**) - je remercie la Princesse **Evangeline** et reprend **Deru**

allez au téléporteur de la Vallée perdue des Azuniens -> Sud -> ... -> la caverne du Phénix -> positionnez vous sur sur la résonance magique au Centre -> équipez vous du bâton de l'âme -> récitez l'incantation 'argesso arcanum' -> ... -> téléporteur du Temple de **Xeria** -> Ouest, Sud puis Ouest -> la caverne de la Terre -> positionnez vous sur sur la résonance magique au Centre -> équipez vous du bâton de l'âme -> récitez l'incantation 'argesso arcanum' -> ... -> téléporteur Est du Mont **Snowbrook** -> Ouest -> les Quartiers des Serviteurs -> ... -> Nord Est, en haut -> la caverne du Gel -> positionnez vous sur sur la résonance magique au Centre -> équipez vous du bâton de l'âme -> récitez l'incantation 'argesso arcanum' -> ... -> au Nord de de la Ville de **Kalrathia**, **Nora** la Mage naturelle vous explique où il vous faudra vous rendre pour la suite ...

à la Taverne de la Ville d'**Aman'lu** -> **Tai'esse** l'Aventurière vous donne une clé de pierre pour récupérer le dernier fragment d'une tablette de pierre (concerne la quête de la légendaire masse d'armes d'**Agarrus**) -> téléportez vous aux Contreforts de **Snowbrook** -> empruntez l'entrée de la grotte de **Snowbrook** de votre choix -> rendez vous aux portes verrouillées au bas d'un escalier -> utilisez automatiquement la clé de pierre pour l'ouvrir -> ...-> fragment d'une tablette de pierre au sol -> ... -> retournez à la Taverne de la Ville d'**Aman'lu** -> **Tai'esse** l'Aventurière assemble tous les fragments de la tablette et localise ainsi l'objet recherché -> elle vous remet la tablette de pierre reconstituée -> retournez au téléporteur de la Vallée perdue des Azuniens -> Nord -> ... -> une 2^{de} caverne Azunienne -> allez jusqu'au pont que vous aviez déployé -> prenez l'ascenseur -> ouvrez la porte automatiquement grâce à la tablette de pierre reconstituée -> Gardien **Magentus** -> ... -> vous récupérez, entre autres, la masse d'armes d'**Agarrus** (quête terminée)

retour à la Ville de **Kalrathia** -> Porte Nord -> ...

la Plaine des Sanglots - Nord

Temple d'incantation -> récitez 'Vox Mortem' -> allez sur les remparts de la cité -> Sud Ouest -> *esprit fantôme* -> revenez et progressez -> ...

buisson de mana -> en face, bouton actionne ascenseur -> quelques ruines croulantes -> portes -> Gareth le chercheur d'or échange votre bouteille d'eau elfique contre sa vieille relique Agallane -> bouton dévoile une pièce secrète -> lutrin -> remontez -> ... -> dans une tour, bouton actionne ascenseur -> ...

Nord -> téléporteur -> buisson de santé -> ... -> Chapelle de santé -> ... -> la Chapelle des eaux -> affrontez le ganth -> porte -> ... -> la Cour de la Chapelle -> ... -> bouton pour lâcher l'eau dans l'aqueduc - levier pour remonter un coffre - téléporteur - buisson de santé

rendez compte au Seigneur de kalrathia dans la Salle du trône de Kalrathia -> quête principale (parler au Chef Morden de Darthrul)

retournez au 1er téléporteur de la Plaine des Sanglots - Nord -> Est -> Nord -> le Site de la Faille de Khartos -> aidez le a capturer une 'corne de mythril' -> ... -> parlez lui puis repartez vers l'Est via un passage étroit -> ...

porte d'une tour -> bouton actionne ascenseur -> un caveau mystérieux ... -> porte -> ... -> résolvez l'énigme -> ...



sachant que la statue réinitialise le tout en cas d'échec, faites en sorte que tous les sillons soient éclairés en manipulant les 5 plots dans le bon ordre -> notez qu'un même plot peut servir deux fois ... commencez par le plot le plus proche de la statue !

Sud -> prenez l'anneau d'argent de Soranith dans le coffre à l'Ouest -> descendez par l'escalier -> ... -> faites de même pour la 2nde énigme -> Sud -> lutrin - prenez l'anneau d'or de Soranith dans le coffre -> ressortez -> ...

Est -> une oasis magique -> ... -> lutrin - porte s'ouvre avec la clef dorée avec énigme gravée -> coffre (quête de Deru terminée)

allez à la Ville d'Aman'lu -> Sud Est -> Galeron, le marchand de familiers -> clôturez sa quête
revenez à la Ville de Kalrathia -> la Taverne -> Kevarre l'Aventurier tiens sa parole et vous remercie l'amulette
de Soranith (quête terminée) -> Porte Est -> ...

la Plaine des Sanglots - Est

Est -> ... -> Sud -> levier fait remonter un coffre -> buisson de santé -> ... -> revenez et allez au Nord ->
panneaux indicateurs -> Nord -> ... -> la liaison de Kalrathia -> Centre -> équipez vous du bâton de l'âme et
cassez le "cube noir" -> vous obtenez le poinçon de la liaison de Kalrathia -> allez dans la Ville de Kalrathia ->
Nord -> Nora la Mage naturelle, en vous remerciant, combine le bâton de l'âme et le poinçon de la liaison
de Kalrathia et vous offre le bâton d'âme de la liaison, d'autres objets et des Po - quête terminée

revenez aux panneaux indicateurs de la Plaine des Sanglots - Est -> Est -> ... -> porte dans une 1ère tour ->
lutrin -> ... -> téléporteur -> ... -> esprit fantôme (servez vous du téléporteur -> Temple d'incantation situé près de
la Porte Nord de la Ville de Kalrathia -> récitez 'Vox Mortem' revenez via le téléporteur de cette cité pour lui parler) ->
Temple de mana -> Est -> ...

une caverne mystérieuse -> ... -> porte Sud -> ... -> Sanctuaire (niv 31 combat au corps à corps) -> porte Nord
-> ... -> bouton dans une marche dévoile une pièce secrète -> ... -> revenez et allez à l'Est -> porte -> Osric
ne veut pas ouvrir ...

à la Taverne de la Ville de Kalrathia, je me sépare de Deru et convie Sartan -> retour devant cette porte Est de
la caverne mystérieuse -> Osric ouvre -> ... -> Soldat Orayne (suite de la quête -> trouver l'Arsenal des Mordens -
ok voir + bas)) -> à la Taverne de la Ville de Kalrathia, je met Sartan au repos et réintègre Deru ->
repositionnement devant la caverne mystérieuse -> ...

remontez au Nord -> Temple d'incantation -> ... -> porte dans une 2nde tour -> lutrin -> buisson de mana
derrière la 2nde tour -> ... -> porte dans une 3ème tour -> lutrin -> ... -> Nord Ouest -> cercle de
champignons (ok + tard) -> marchez vers l'Est -> ...

les Ruines d'Okaym

buisson de mana -> ... -> escalier descendant (voir + bas) -> Sanctuaire (niv 30 magie naturelle) -> porte dans
une 4ème tour - téléporteur

à la Taverne de la Ville de Kalrathia, je laisse Deru au comptoir et emploie Amren

retour au cercle de champignons de la Plaine des Sanglots - Est -> curieux champignon actionne l'ascenseur
-> un temple mystérieux -> livre le chemin de la cécité - faites toucher la statue par Amren -> portail -> un
temple mystérieux -> l'arc rébellion vertueuse dans le coffre (quête terminée)

à la Taverne de la Ville de Kalrathia, je délaisse **Amren** et retrouve **Deru** avec plaisir

Nord Est -> étage -> **Telgrey l'érudit** -> pour lui avoir déniché les 20 **volumes** des légendes d'Aranna, il vous offre le livre (**unique**) **le mercenaire et l'érudit** (**quête terminée**)

téléportez vous aux **Ruines d'Okaym** -> descendez, par l'escalier juste à l'Est, dans le **grand abri abandonné** -> **levier** actionne un ascenseur -> ... -> prenez une **Pierre de vie Azunienne** dans le **tas de pierre** -> 2 **portes** vers l'Est -> **salle des colonnes** -> posez la sur la **colonne verte** -> ...

Nord -> 4 **portes** -> **calice doré** au sol -> 1/2 tour -> ...



un passage secret "ici" -> ...

porte -> 2 **boutons** dévoile deux pièces secrètes -> ... -> **porte** vers le Nord -> ... -> 2 **portes** vers le Sud -> prenez une **Pierre de mort Azunienne** dans le **tas de pierre** -> Est puis Sud -> **la salle des colonnes** -> posez la sur la **colonne violette** -> ...

Sud -> 3 **portes** -> **grotte** -> Ouest -> progressez jusqu'à une **porte** -> prenez une **Pierre de cécité Azunienne** dans le **tas de pierre** -> Est puis Nord -> **la salle des colonnes** -> posez la sur la **colonne rouge** -> ...

retournez à l'entrée de la **grotte** -> Est -> progressez -> une **Pierre de vue Azunienne** dans le **tas de pierre** -> revenez à **la salle des colonnes** -> posez la sur la **colonne jaune** -> ...

empruntez le passage secret vers l'Est -> 2 **lutrins** -> servez vous et ressortez -> ...

Ouest -> **vous passez devant le téléporteur** -> **piédestal du guerre** -> progressez -> escalier descendant -> **un arsenal Morden** -> ...

à la Taverne de la Ville de Kalrathia, je laisse **Deru** à la sieste et convie **Sartan** a rallier le groupe

retour à l'entrée de l'**arsenal Morden** -> **Sartan défonce la porte** -> **piédestal de guerre** -> ... -> **porte Nord** -> **bouton** dévoile une pièce secrète -> ... -> revenez et allez vers l'Ouest (**2 portes au choix**) -> ... -> **porte Sud** -> r.a.s. -> revenez -> 2 **portes** vers l'Ouest -> parlez à l'un des **prisonnier** -> dézinguez, avec une **arme à distance** ou un sort offensif, les 4 **bombes** posées devant les portes des cellules -> ... -> rendez vous à la retour dans la **caverne mystérieuse** -> ... -> Soldat **Orayne** (**quête terminée**)

à la Taverne de la Ville de Kalrathia, je délaisse **Sartan** et réintègre **Deru**

retour au téléporteur des **Ruines Okaym** -> Nord -> ... -> **buisson de santé** - **Temple d'incantation** -> ...

la Ville de Darthrul

Garde citadin Moden-Viir -> ... -> vous récupérez **automatiquement** la **clé du district de l'épée** -> avancez direction Nord -> ...

Sud -> **porte** vers le **district du bouclier** (**ok voir + bas**) - **porte** vers le **district de l'arbalète** (**ok voir + bas**)

Centre -> **la grande place** -> **téléporteur** - **esprit fantôme** (**ok voir + bas**)

Nord -> **porte** vers le **district de la lance** (**ok voir + bas**) - **porte** vers le **district de l'épée** (**ok juste après**) - **Sanctuaire** (niv 32 **combat à distance**) - la **porte** du **district du chef** est verrouillée (**ok voir + bas**)

prenez la **porte** du **district de l'épée** -> ... -> vous récupérez **automatiquement** la **clé du district de l'arbalète** -> ... -> **piédestal de guerre** -> revenez et allez au Sud -> ...

prenez la **porte** du **district de l'arbalète** -> ... -> vous récupérez **automatiquement** la **clé du district de la lance** -> **porte** de l'entrepôt (**ok + tard**) - **piédestal de guerre** - **Temple d'incantation** -> récitez y 'Vox Mortem' et allez apaiser l'**esprit fantôme** sur la grande place -> de là, allez retourner au Nord -> ...

prenez la **porte** du **district de la lance** -> ... -> vous récupérez **automatiquement** la **clé du district du chef** -> **porte** de l'entrepôt (**ok + tard**) - **piédestal de guerre** -> dans le recoin Nord Ouest, **levier** actionne ascenseur -> **une cave sous Darthrul** -> ... -> **porte** -> ... -> vous récupérez **automatiquement** la **clé du district du bouclier** -> remontez et allez au Sud -> ...

prenez la **porte** du **district du bouclier** -> ... -> **coffre mimique** (**utilisez des armes à distance**) -> **porte** de l'entrepôt (**ok + tard**) -> **bouton** dans le "trou" actionne un ascenseur -> **le canal asséché Est** (**voir + bas**) -> remontez -> ...

prenez la **porte** du **district du chef** -> ... -> **chef Morden-Viir** -> affrontez le -> ...



prenez **automatiquement** la **tête du chef Morden**

retournez à la **Ville de Karalthia** -> **Salle du trône** -> le **Seigneur de Karalthia** -> ... -> quête principale -> aider la rébellion -> exécutez vous -> une fois cela réalisé, revenez là et rendez compte à **Tehruth** en présence du **Seigneur de Kalrathia** -> ce dernier vous donne l'**égide de vue** -> le 1er nommé vous remet une **Pierre d'activation du téléporteur Morden prise sur un cadavre** -> quête principale (**aller dans la région de Kaderak pour récupérer la 4ème et dernière égide**)

Niveau 40

683 908 Po ...

à la Taverne, je laisse **Deru** et invite **Finala**

retournez à la Ville de Darthrul -> Est -> ... -> **Finala** dévoile un passage secret -> descendez -> un couvoir de **Durvas** -> ... -> explosez la **bombe** devant la "porte" -> récupérez automatiquement la **clé Morden** dans le **coffre** -> téléportez vous -> ...

à la Taverne de la Ville de Kalrathia, je délaisse **Finala** et demande à **Deru** de rejoindre le groupe actif

téléportez vous à Darthrul -> Sud -> passez le **pont** (vous êtes à l'extrémité des **Ruines d'Okaym**) et de suite à l'Ouest -> ... -> descendez dans le **canal asséché Sud** via le 1er escalier -> Ouest -> remontez par le 2nd escalier -> ... - escalier descendant -> **quelques ruines anciennes** -> avancez -> la **salle des miroirs** -> la lumière doit "frapper" les portes -> ...



pour la porte Nord -> allez y ->...

2 **lutrins** / **Darek** accuse le Mage **Boden** de trahison ... -> il vous remet le **journal de l'Apprenti du mage**



pour la **porte Ouest** -> allez y et servez vous -> ...

à la **boutique de magie de la Ville de Kalrathia** -> le Mage *Boden* -> ... -> *Darek* l'Apprenti mage vous récompense (**quête terminée**)

retournez une dernière fois (?) à la **Ville de Darthrul** -> **district du bouclier** -> via l'ascenseur, accédez au **canal asséché Est** -> Est -> ... -> **buisson de santé** -> escalier montant vers le Nord -> ... -> Est -> ... -> **Nordax** le cavalier Morden-Viir -> ... -> ("les cavaliers Mordens" - il vous donne la **clef des entrepôts de Darthrul et sa liste de courses**) -> allez chercher ce qu'ils vous demande dans les entrepôts des **quartiers de l'arbalète, de la lance et du bouclier et ramenez leurs** -> ... -> "*Bruno*" vous ouvre le passage (**quête terminée**) -> avancez -> **buisson de mana - lutrin - coffres**

téléportez vous au ...

Désert de Kaderak

Nord -> ... -> détruisez les 3 premières **statues** -> montez vers le Nord -> **buisson de mana - piédestal de guerre** -> continuez en descendant -> progressez -> **téléporteur (mal indiqué sur la mini carte)** - **buisson de mana** -> ...

à la **Taverne de la Ville de Kalrathia**, je renvoie **Deru** et prend **Finala**

retour à ce **téléporteur (Nord)** -> Nord -> **Finala** répare le **levier** de l'ascenseur -> explorez ce **2nd quartier général Morden** -> ... -> **gros coffre** au Nord Est après une "**porte**" -> **quête terminée**

à la **Taverne de la Ville de Kalrathia**, je délaisse **Finala** et accueille, avec joie, **Deru**

retour à ce **téléporteur (Nord)** -> Sud -> ... -> avant le secteur de la **4ème statue**, allez à l'Ouest -> **lutrin** -> descendez -> **lutrin** -> ... -> **bouton** sur un roc fait remonter un **coffre** -> revenez à l'Est -> ... -> **buisson de santé** -> détruisez la **4ème statue** -> vous avez accès au levier de l'ascenseur qui vous mènera aux

Mines Supérieures de Kaderak

porte vers le Sud -> ... -> **porte** -> cinématique -> quête principale (détruire le tesson)

vous dézinguez les tonneaux de poudre à distance ...

Sud -> montez l'escalier et faites le tour du **couloir haut** par la droite jusqu'au bout -> en revenant -> **porte** -> ... -> **Sanctuaire** (niv 33 **combat à distance**) -> **porte** vers une pièce avec une autre **porte (vers le couloir haut)** -> ... -> **porte** -> **levier** dévoile une pièce secrète -> **anneau en myhril de nain** dans le **gros coffre** -> ...

redescendez l'escalier et allez à l'Est -> ... -> **porte** -> ... -> **piédestal de guerre** -> **1ère passerelle** -> **porte** -> ... -> **levier** ouvre la **porte Est** -> allez y -> **porte** -> ... -> **téléporteur (Ouest)**

à la **Ville de Karalthia** -> **boutique de magie** -> *Valeria* l'Enchanteresse vous fabrique un **anneau de vue en**

myrthil de nain -> équipez vous en et allez à la Taverne -> montez jusqu'à la grande chambre à l'étage et abordez Kendril le marchand (*Danadel*, au Sud de la Ville d'Aman'lu, vous avait donné sa localisation) -> cinématique -> tuez Luun, l'assassin -> demandez votre récompense à Kendril le marchand (quête terminée - vous pouvez ôter l'anneau de vue en myrthil de nain ...)

revenez au téléporteur des Mines Supérieures de Kaderak -> Est -> 2nde passerelle -> porte à l'Ouest -> ... -> levier ouvre la porte Est -> allez y -> ... -> porte -> ... -> 3^{ème} passerelle -> piédestal de guerre - porte -> Chapelle de santé -> levier ouvre la porte Est -> allez y -> ... -> porte -> strophe argentée du chantier minier des nains dans le gros coffre -> ... -> 4^{ème} passerelle -> levier ouvre la porte Est -> allez y -> ... -> levier ouvre la porte Est -> allez y -> escalier montant -> ...

porte -> ... -> recoin Sud Est avec 3 portes -> lutrin -> ... -> descendez vers le Nord -> 5^{ème} passerelle -> téléporteur (Est) - levier ouvre les 2 portes Nord -> ...

escalier montant vers l'Ouest, vous mènera à une porte de chaque côté d'une arche -> Temple d'incantation dans la pièce Est (récitez y 'Vox Mortem') -> allez dans la pièce Ouest et parlez à l'esprit fantôme -> strophe d'acier du chantier minier des nains dans le gros coffre -> redescendez -> ...

Est -> ... -> 3 portes adjacentes -> descendez -> ... -> 6^{ème} passerelle -> ... -> levier ouvre la porte Est -> allez y -> ... -> levier -> cinématique (le tesson est détruit par le chariot plein de poudre -> quête principale -> trouver les sorciers noirs) -> continuez vers l'Est -> ...

Sud -> 2 portes adjacentes -> Sanctuaire (niv 33 magie de guerre) - 2 portes adjacentes -> levier dévoile une pièce secrète -> strophe dorée du chantier minier des nains dans le gros coffre -> revenez -> ... Est -> porte -> ... -> 2 portes adjacentes -> ... -> revenez -> ...

avancée en bois -> levier actionne l'ascenseur -> vous êtes dans la fosse de l'ex tesson -> montez puis descendez dans les ...

Mines Inférieures de Kaderak

avancez -> piédestal de guerre -> ... -> piédestal de guerre au carrefour -> Est -> ... -> porte nécessitant d'avoir Vix dans le groupe actif (ok voir + bas) -> 1/2 tour jusqu'au carrefour -> direction le Nord -> téléporteur - strophe de myrthil du chantier minier des nains dans le gros coffre au Sud de ce dernier -> ...

à la Ville de Kalrathia -> Centre Est -> la Salle du trône de Kalrathia -> Leontia l'Historienne est heureuse que vous lui apportiez les 4 strophes du chant minier des nains - après traduction, elle vous apprend deux incantations de prospérité (+ 1 objet et des Po)

je dépose Deru à la Taverne et y invite Vix

retour au téléporteur des Mines Inférieures de Kaderak -> retournez à la porte nécessitant d'avoir Vix dans le groupe actif -> faites lui ouvrir -> Vix ("La vengeance de Vix" - explorer ce secteur) -> allez y -> descendez -> cinématique -> levier pour placer le rail -> levier pour envoyer le chariot plein de poudre sur le tesson -> continuez -> levier pour placer le rail -> levier pour envoyer le chariot plein de poudre sur le tesson -> Est -> ... -> levier pour placer le rail -> levier pour envoyer le chariot plein de poudre sur le tesson (quête

terminée) -> Est -> faites ouvrir le **gros coffre** par **Vix** -> libre à vous d'explorer le reste de ce secteur (je n'ai rien trouvé de particulier) -> ...

à la **Taverne de la Ville de Kalrathia** -> je remercie **Vix** et engage la Princesse **Evangeline** <- a priori, il reste plus qu'elle concernant les quêtes secondaires dites "de compagnons", autant le faire maintenant histoire d'être complet ...

téléportez vous au **Ravin d'Arinth - Ouest** -> Ouest -> la **Forêt Vai'Kesh** (totalement logique d'aller là, vous recherchez une "Forteresse Vai'kesh") -> suivez le sentier -> à l'Ouest, juste avant le **pont** -> **une petite caverne Vai'Kesh** ->... -> cette fois ci, le zéléateur Vai'Kesh se fait berner par la Princesse **Evangeline** et ouvre la **porte** -> ... -> vous récupérez **automatiquement** la **clé de prison Vai'Kesh en bronze** sur la cadavre du geôlier Vai'Kesh -> ouvrez la **grille de la cellule** -> **Garde royal du grand nord** vous donne une sorte de mot de passe pour votre prochaine destination -> ressortez -> ...

revenez au **téléporteur** Ouest du **Ravin d'Arinth** -> Est -> montez -> Nord -> **une grande caverne Vai'kesh** -> ... -> le zéléateur Vai'Kesh se fait avoir par la Princesse **Evangeline** qui lui donne la bonne information (**le mot de passe cité précédemment**), il ouvre la **porte** -> ... -> vous récupérez **automatiquement** la **clé de prison Vai'Kesh en argent** sur la cadavre du geôlier Vai'Kesh -> ouvrez la **grille de la cellule** -> **Garde royal du grand nord** indique que **Jessic** est dans un autre lieu -> ressortez -> ...

Est -> **1er pont** -> ... -> passez devant le **2nd pont** puis allez au Nord -> descendez l'escalier -> **une grande caverne Vai'Kesh** -> la Princesse **Evangeline** ne fait pas dans la dentelle, elle défonce la **porte** -> ... -> **piédestal de guerre** -> Ouest -> vous récupérez **automatiquement** la **clé de prison Vai'Kesh en or** sur la cadavre du geôlier Vai'Kesh -> Est -> **Sanctuaire** (niv 24 **combat au corps à corps**) -> Nord -> ouvrez la **grille de la cellule** de **Jessic** -> ... (quête terminée)

à la **Taverne de la Ville de Kalrathia** -> je dépose la Princesse **Evangeline** et accueille **Deru**

retour au **téléporteur** des **Mines Inférieures de Kaderak** -> Est -> avancez -> **levier** actionne l'ascenseur -> vous êtes au **Mont des Sorciers Noirs** -> Est -> ... -> **levier** actionne ascenseur -> cinématique -> affrontez 3 sorciers noirs - 3 **piédestals de guerre** > ... -> récupérez l'**égide de vie** (volée par **Valdis**, avec votre aide, en tout début d'aventure ...) -> ...



vous possédez les 4 égides du bouclier d'Azunai (non reforgé à l'instant T) !

retournez à la **Ville de Kalrathia** -> **Salle du trône** -> le Conseiller *Kynos* annonce la mort du *Seigneur de Kalrathia* -> allez dans sa chambre à côté, il communique avec vous ... -> quête principal -> demandez le **crystal de Kalrathia** au Conseiller *Kynos* -> ... -> vous le récupérez automatiquement ainsi qu'une **clef de maison de Kalrathia** qui ouvre la **porte** du domicile du Conseiller *Kynos* (Nord) -> ...

sous la **Taverne d'Aman'lu**, j'engage et gagne les 8ème et 9ème combats dans l'**Arène d'Aman'lu** -> *Daesthai* signale qu'il y a un 10ème et dernier combat ...

retour à la **Ville de Kalrathia** -> Centre -> **statue** près de la fontaine -> un des 4 **boutons** -> ...

sous la Ville de Kalrathia

escalier ancien -> ... -> **salle ancienne** -> avancez -> cinématique -> l'*Ancêtre des Azunien* -> quête principale (restaurer l'eau dans les 4 voies navigables) -> **porte** vers l'Ouest -> descendez -> ...

levier lève un pan de mur -> **valve** -> Nord -> avancez vers **une immense cavité** -> Sud -> ... -> *esprit fantôme* -> ... -> **Temple d'incantation** (récitez y '*Vox Morten*') et allez libérer l'âme de l'*esprit fantôme*) -> ...

Ouest -> **bouton** libère le passage -> revenez vers l'Est -> **levier** lève un pan de mur -> ... -> **levier** lève un pan de mur -> ... -> **valve** -> ...



vous êtes vers "là" ...

vous allez rencontrer plusieurs **boutons en forme de plots**, 2 **leviers** levant chacun un pan de mur et une **valve** au Sud -> la solution sera de séparer les membres du groupe (ordre 'Attendre') pour avancer petit à petit (**déplacement individuel**) -> commencez par actionner le **bouton en forme de plot** le + au Nord des deux sur la plateforme (**accès par un court escalier**) -> ...

une fois dans le **couloir** disposant de 3 **leviers** levant des pans de mur -> **valve** à l'Est -> court escalier vers le Nord -> **Temple de mana** -> **bouton** dévoile une **pièce secrète** -> ... -> vous êtes bloqué, 1/2 tour -> retour au **couloir** -> Ouest -> vous êtes bloqué, retournez dans l'**immense cavité** -> Nord -> ...

lutrin - **bouton en forme de plot Central** > avancez -> Ouest -> **bouton** libère le passage -> revenez -> Nord -> **levier** lève un pan de mur -> ... -> **valve** -> Est -> séparer le groupe et faites revenir un personnage pour actionner le **bouton en forme de plot Sud** -> déplacer les 3 autres vers l'Est -> l'autre personnage actionne le **bouton en forme de plot Nord** -> un des 3 autres actionne le **4ème bouton en forme de plot (Nord)** -> un des 3 autres actionne le **5ème bouton en forme de plot (Sud)** et continue -> ...

bouton vers la **pièce secrète** -> n'y allez pas, continuez -> Ouest -> **levier** lève un pan de mur -> ...

regroupe les 4 personnages devant la **pièce secrète (côté Ouest)** -> Sud -> **levier** lève un pan de mur -> **les 4 voies naviguables sont opérationnelles, le pont est reformé** -> ressortez en passant par l'Est -> 2 ou 3 **boutons** en forme de plots et vous arriverez au **Temple d'incantation** -> **immense cavité** -> sortie vers la **salle ancienne** au sud -> ...

traversez le **pont** -> 4 **coffres** -> le **portail** vers ...

les Pics d'Agallan

porte massive -> ... -> livre la **signification des obélisques** -> ... -> **porte massive** -> **pont** -> **porte massive** -> **plateforme** -> ...



...

parlez à *Elandir*, le chef des géants Agallans -> ... -> votre amulette de héros est le 5ème élément du bouclier d'Azunai -> empruntez le 2nd portail vers ...

les Pitons de Zaramoth

descendez -> oeil de Zaramoth -> ... -> porte -> ...

Est -> ... -> vous êtes en extérieur -> revenez -> ...

Ouest -> levier actionne un ascenseur -> ... -> levier actionne ascenseur (Sud Est) -> obélisque Agallan -> ...

levier actionne ascenseur Sud Ouest -> porte -> ... -> lutrin -> revenez et remontez -> ...

levier actionne ascenseur Nord Est -> ... -> Sanctuaire (niv 35 arme à distance) -> lutrin -> ... -> Est -> porte -> ... -> Temple d'incantation - Sanctuaire (niv 35 arme de corps à corps) -> remontez -> ...

levier actionne ascenseur Nord Ouest -> Sanctuaire (niv 35 magie naturelle) -> lutrin -> Ouest -> Sanctuaire (niv 35 magie de guerre) -> levier actionne ascenseur -> ... -> 3 portes adjacentes -> téléporteur inférieur -> ...

Nord -> porte -> piédestal de guerre -> ... -> porte -> ... -> porte Ouest -> ... -> porte Nord -> ... -> porte Est -> escalier montant ... -> porte -> ... -> porte -> vous êtes en extérieur -> ...

Ouest -> escalier montant -> Sud - *esprit fantôme* (retournez au Temple d'incantation -> récitez y 'Vox Mortem' et revenez lui parler -> quête terminée) -> avancez -> ...

espace avec des colonnes -> piédestal de guerre au Sud Ouest - levier dans la colonne Sud Est dévoile une pièce secrète -> coffre mimique (utilisez des armes à distance) -> ...

Ouest -> escalier montant -> Temple d'incantation -> bouton sur le mur Sud dévoile une pièce secrète -> lutrin -> ... -> redescendez -> porte vers le Sud -> ...

porte -> ... -> porte -> ... -> 2 portes adjacentes -> ... -> 2 portes adjacentes -> salle des statues - obélisque Agallan -> porte vers l'Ouest -> escalier montant -> vous êtes à l'extérieur -> ... -> escalier descendant -> ...

oeil de Zaramoth -> ... -> porte vers l'Est -> ... -> porte -> ... -> levier actionne ascenseur -> ... -> porte -> escalier montant -> vous êtes à l'extérieur -> oeil de Zaramoth -> ... -> escalier descendant -> ...

Niveau 44

1 055 7448 Po ... je ne commerce plus depuis le début de ce lieu ... je jette ce qui ne m'intéresse pas

porte -> ... -> téléporteur supérieur

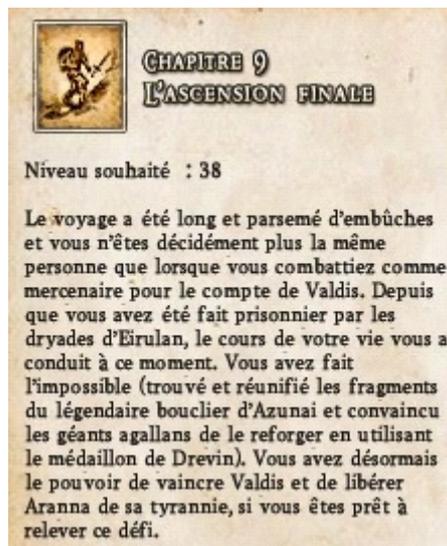
sous la Taverne d'Aman'lu, j'engage et gagne le 10ème et dernier combat dans l'Arène d'Aman'lu (quête terminée) -> clé d'or de Daesthai -> le coffre est tout à l'Ouest (il contient un jeton mystérieux) -> désormais, Daesthai vend le meilleur familier d'Aranna, la 'naiade de lumière' (1 375 Po)

retour au téléporteur supérieur des Pitons de Zaramoth -> porte vers le Nord -> la salle de l'archimage -> cinématique -> ...



...

5 obélisques Agallans et 2 piédestals de guerre -> matraquez le en esquivant les sorts provenant des obélisques Agallans



montez -> Ouest -> porte -> ... -> porte -> ... -> porte -> ... -> escalier montant -> vous êtes à l'extérieur -> ...

choisissez un des deux côtés -> ... -> escalier montant vers le Nord -> ...

le Temple de Valdis -> ...

c'est la fin de la quête principale -> l'affrontement se déroulera en 3 temps -> ...



Valdis ...

le mot clé pour le tuer est 'oeil de Zaramoth' ...

~~~~~ **BILAN** ~~~~~

|                     |           |
|---------------------|-----------|
| SANTÉ               | 1000/1000 |
| MANA                | 379/379   |
| FORCE               | 199       |
| DEXTÉRITÉ           | 81        |
| INTELLIGENCE        | 64        |
| STATISTIQUES CLASSE |           |
| CORPS À CORPS       | 44        |
| COMBAT À DISTANCE   | 7         |
| MAGIE NATURELLE     | 0         |
| MAGIE GUERRIÈRE     | 0         |
| STATISTIQUES COMBAT |           |
| ARMURE              | 289       |
| DÉGÂTS MINI         | 276       |
| DÉGÂTS MAXI         | 584       |
| RÉSISTANCE (PLUS)   | 30%       |



Bamoulha, chevalier

|                     |           |
|---------------------|-----------|
| SANTÉ               | 1053/1053 |
| MANA                | 276/276   |
| FORCE               | 194       |
| DEXTÉRITÉ           | 53        |
| INTELLIGENCE        | 54        |
| STATISTIQUES CLASSE |           |
| CORPS À CORPS       | 44        |
| COMBAT À DISTANCE   | 6         |
| MAGIE NATURELLE     | 0         |
| MAGIE GUERRIÈRE     | 1         |
| STATISTIQUES COMBAT |           |
| ARMURE              | 430       |
| DÉGÂTS MINI         | 72        |
| DÉGÂTS MAXI         | 119       |
| RÉSISTANCE (PLUS)   | 30%       |



Lothar, Chevalier

|                     |         |
|---------------------|---------|
| SANTÉ               | 670/670 |
| MANA                | 995/995 |
| FORCE               | 74      |
| DEXTÉRITÉ           | 85      |
| INTELLIGENCE        | 194     |
| STATISTIQUES CLASSE |         |
| CORPS À CORPS       | 12      |
| COMBAT À DISTANCE   | 0       |
| MAGIE NATURELLE     | 44      |
| MAGIE GUERRIÈRE     | 0       |
| STATISTIQUES COMBAT |         |
| ARMURE              | 161     |
| DÉGÂTS MINI         | 261     |
| DÉGÂTS MAXI         | 434     |
| RÉSISTANCE (PLUS)   | 33%     |



Taar, Grand Mage

|                     |         |
|---------------------|---------|
| SANTÉ               | 841/841 |
| MANA                | 453/453 |
| FORCE               | 52      |
| DEXTÉRITÉ           | 247     |
| INTELLIGENCE        | 56      |
| STATISTIQUES CLASSE |         |
| CORPS À CORPS       | 0       |
| COMBAT À DISTANCE   | 44      |
| MAGIE NATURELLE     | 1       |
| MAGIE GUERRIÈRE     | 0       |
| STATISTIQUES COMBAT |         |
| ARMURE              | 134     |
| DÉGÂTS MINI         | 150     |
| DÉGÂTS MAXI         | 319     |
| RÉSISTANCE (PLUS)   | 36%     |



Deru, Tireur d'élite

----

*Finala* étant passée au niveau 42, je me sépare de *Deru* -> téléporteur de la Vallée perdue des Azuniens -> Est -> descendez via le bouton qui actionne l'ascenseur -> quelques ruines elfiques perdues -> une prison elfique -> équipez *Finala* avec le bâton d'*Arinth* et cassez le pilier enchanté (c'était donc bien ça ...) -> cinématique -> *Arinth* le fou s'échappe -> ... -> téléporteur des îles d'Elen'lu -> Est -> le Temple d'*Istaura* et d'*Isteru* -> liquidez le (quête terminée -> + 2 points de compétence)

toutes les quêtes secondaires sont ainsi réalisées ...

n'ayant pas obtenu le set complet des **objets mystérieux** (2/3), je ne sais pas a quoi ils servent ...

il me manque -> 1 **objet de quête** (le dernier dans la liste) et 8 incantations

durée destimée de la partie, rédaction du document comprise -> 96 h 00

## ----- CRITIQUES - AVIS -----

### les défauts

Voix en Anglais - les intonations sont toutefois bonnes

l'extension "Broken World" de Septembre 2006" n'est pas disponible

l'option multi joueurs est désactivée / une seule sauvegarde

absences de nourriture, de phases de repos et de gestion des flèches et carreaux

des inventaires disproportionnés

de nombreuses incohérences de situation sur la présence de *tiers* géographiquement parlant -> comment sont ils arrivés là où ils sont sans se faire tuer ?

la réapparition systématique des ennemis est totalement irréaliste, idiote et énervante !

### les atouts

aucun crash - temps de chargement très bon - gameplay impeccable

graphiquement, c'est une réussite - les cartes et les quêtes sont vraiment bien diversifiées

une grande variété de "monstres" avec des aptitudes en combat bien différenciés

l'IA des ennemis est assez bonne avec toujours de nombreuses situations d'embuscades de leurs parts

par rapport à **Dungeon Siege 1**, outre les nouveaux contenus ajoutés (cf. paragraphe '**le Jeu**' en début de document) :

- les jeteurs de sorts ne sont plus défavorisés par le système d'attribution des centièmes de point de compétence
- les *compagnons* ont une certaine personnalité -> ils communiquent entre eux, avec vous ou des *tiers*
- certaines quêtes secondaires se réalisent sur plusieurs (voir de multiples) sites (elles sont "**à tiroirs**")
- la documentation (les Savoirs - le Bestiaire), sur le monde dans lequel vous évoluez, permet d'augmenter l'immersion
- les dialogues sont nombreux et de bonne facture

- les énigmes sont beaucoup plus évoluées

au regard de son ancienneté et malgré des défauts majeurs, **Dungeon Siege 2** est un très bon jeu