

# EVOLAND II

Aout 2015 - dev. Shiro Games

figurant dans **EVOLAND LEGENDARY EDITION (2018)**

titre comprenant **Evoland 1** (Avril 2013) et acheté 5 euros sur la plateforme GOG

\*\*\*\*\* Nomenclature \*\*\*\*\*

Commentaires / Textes / Objets / Interaction / quête / point de sauvegarde / décision

Tiers / *compagnon* / *monstres*

mise en garde - astuce - important / bug / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé

## \*\*\*\*\* TECHNIQUE \*\*\*\*\*

Absence de manuel

<Windows> fonctionne / <Alt> + <Echap> fonctionne / <Impr écr> fonctionne

le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne

↑ 

le répertoire des sauvegardes est dans celui d'installation du titre

## \*\*\*\*\* DESCRIPTION \*\*\*\*\*

3 niveaux de difficulté



modifiable à tous moments ...

retrace l'évolution des jeux vidéos à travers tout ce qui touche aux graphismes, aux sons, aux interfaces joueurs (*game play*) et aux divers contenus

quelques références extérieures l'imprègnent (*autres jeux, cinéma, littérature etc.*)

...

Le jeu sauvegardera automatiquement votre progression quand vous entrez ou quittez la carte, ainsi qu'à l'intérieur d'un niveau si vous activez un point de sauvegarde ou à certains moments clés.

si vous décédez -> renvoie automatique à la dernière sauvegarde et vous soigne totalement – vous conservez les Xp engrangés !

### exploration

fiez vous à votre propre expérience vidéo ludique et/ou votre instinct pour progresser

notez sur papier les lieux inaccessibles à l'instant T <- vous y reviendrez + tard

vous pouvez pousser ou couper certains éléments du décor

sur certaines cartes, "farmer" (+ de Po) et/ou "leveller" (+ d'Xp) en tuant *des monstres* qui réapparaissent, est possible ...

quelques fois, vous incarnerez un *compagnon*

tuez tous *les ennemis* présents sera parfois la seule solution

les murs ne sont pas toujours des murs -> passages secrets

### combats

multiples situations ...

aléatoirement, dans des *contenants* ou au décès d'un *monstre*, des *Po* et/ou son *cœur* sont déposés ... si vous prenez ce dernier, il vous redonnera des points de vie, *s'il vous en manquait*

## \*\*\*\*\* LA PARTIE \*\*\*\*\*

difficulté -> Aventure

je n'ai pas indiqué le type de graphisme de chaque région

### didacticiel

<Espace> pour les éléments du décor

pour utiliser votre épée, utilisez <Shift> ou <Ctrl>

cinématique ... mention de la disparition de la civilisation Magi et de la guerre entre les démons et les humains en l'an 950 - ce sont les humains qui l'ont remportée

**niveau 1**

attaque 10 - défense 10 - points de vie 30

## la maison de Fao

50 ans après ... vous avez été retrouvés sans souvenirs dans la forêt de Grimoar par le père de Fao - vous vous réveillez chez eux ->

j'ai nommé la jeune fille, Fao -> elle vous incite à retourner dans la forêt de Grimoar

1 Po dans la table de chevet -> je décide de les laisser là ... observez le reste de la maison de Fao -> cheminée, pot que vous ne pouvez ouvrir, étagère avec ingrédients d'alchimie, coffre et coffre contenant un costume d'aventurier vert



vous êtes ???

## le village de Nibiru

la sauvegarde automatique à la sortie d'une habitation

Finrost, le père de Fao, localise la forêt de Grimoar pour retrouver votre mémoire -> il vous incite à y aller armé

enfant qui court / puits / femme blonde mentionne des pirates sur l'île maudite

homme au chapeau annonce la présence de monstres dans la forêt de Grimoar

Est puis Nord -> homme indique l'ancienne maison -> la porte est fermée à clef (ok + tard)

le village de Nibiru -> Ouest -> le pont -> homme mentionne le général Lothair (guerre des démons)

l'auberge -> livre les magi et les gardiens (édition de la bibliothèque impériale) -> 5 Po dans coffre -> aubergiste -> le village de Nibiru a été bâti le grand père de Fao -> comment s'y reposer ?

la boutique Trouvtout -> 5 Po dans coffre -> ... -> coffre contient armure trop lourde pour vous -> livre les marchands Illuminati de Genova (Dr T. Complot) -> le stock du commerçant est vide en raison d'un

éboulement sur la route vers la cité impériale -> il vous renvoie vers *le pêcheur Pol* pour la **clef** de l'**ancienne maison**

Sud Ouest -> *jeune fille* est jalouse de *Fao* - elle aurait des pouvoirs magiques

*le pêcheur Pol* -> ses lignes se sont emmêlées -> **aidez le en repérant** celle qui prendra une prise -> ...



c'est la 4ème ...

il vous remet la **clef de l'ancienne maison** -> **buissons** à côté de lui ...

**l'ancienne maison**-> 5 **Po** dans **coffre** -> ...



...  
vieille épée dans coffre

des *gelées bleues* -> ... -> **cassez** les **pots** avec votre **vieille épée**

**le village de Nibiru** -> *Fao* n'est plus chez elle -> **buissons** à gauche de **sa maison** -> allez sur l'**îlot** -> *jeune fille blonde* s'ennuie - elle mentionne *le prophète* de **Genova** -> 1/2 tour -> ...

*Finrost* -> ... -> passez **le pont** à l'Ouest et de suite Nord -> ...

*femme aux cheveux noirs* parle du feu d'artifice de la fête des 50 ans de la victoire contre les démons à **Genova**

Ouest -> *homme* mentionne **le continent gelé** et *l'explorateur Largo* -> **buissons**

1/2 tour -> Nord -> **la maison du bûcheron** -> *sa femme* pense qu'il en coupe trop - il risque de mettre en colère *le gardien de la forêt*

Nord Ouest -> *le bûcheron* -> sa passion est de couper du bois encore et encore -> je lui dis que **je ne le**

comprends pas -> Ouest à travers les arbres -> étoile de collection dans coffre

revenez vers la femme aux cheveux noirs -> Nord -> 2 enfants jouent -> Nord -> ...

femme à la natte mentionne le gardien de la forêt et des ruines -> buissons -> homme au cheveux bruns  
nommé la forêt de Grimoar



## la forêt de Grimoar

a partir de maintenant, je n'indiquerai plus les buissons sauf s'ils sont très importants ...

des gelées bleues ... -> cascade -> Sud -> 1er pont -> des gelées bleues et des champignons rouges -> étoile  
de collection dans coffre à l'Ouest du pont

... -> aidez Fao en liquidant 4 champignons rouges -> choisissez vous un nom -> je décide de m'appeler Tim

acceptez que Fao se joigne à vous - coffre inaccessible au Nord (ok cf. fin de l'aventure) -> vous devez trouver  
le gardien de la forêt

### niveau 2

attaque 12 - défense 11 - points de vie 33

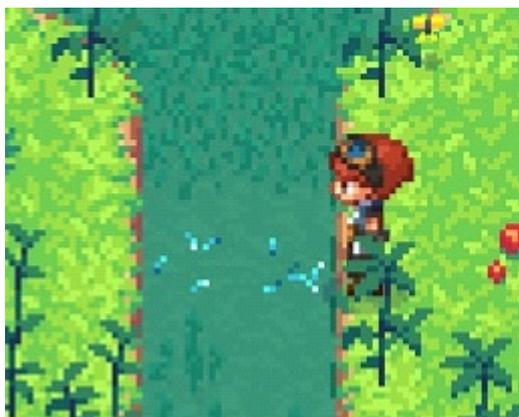
1/2 tour -> ... -> Nord -> détruisez les ronces vertes, en utilisant l'attaque à distance de Fao - maintenez  
<Ctrl> enfoncé jusqu'à ce que la jauge de concentration soit pleine

... -> point de sauvegarde -> ... -> via un 2nd pont, vous arrivez en amont de la cascade -> écureuils et pierres  
volantes > ...

faites détruire à distance les ronces vertes au Nord Est par Fao -> gelée verte dans coffre

1/2 tour -> faites détruire à distance les ronces vertes au Nord par Fao -> ...

Ouest -> je ne sais pas comment traverser la rivière (ok cf. fin de l'aventure) -> ...



...

1/2 tour -> Nord -> ... -> je réponds "oui" à toutes les questions de la séquence suivante : les démons Plum, Cherry et ??? autour d'un magilith comme le leurs a décrit le professeur Giro -> ils veulent en tirer de l'énergie Magi - pour cela, il leurs faut puiser dans celle du gardien de la forêt -> ils l'invoquent et s'enfuient, ce dernier étant moins affaibli qu'ils le supputaient -> ...

avant qu'il ne parte détruire le village de Nibiru, affrontez le gardien de la forêt -> si vous avez des difficultés, restez dans le couloir Sud et faites combattre Fao a distance par raids successifs

### niveau 3

attaque 13 - défense 12 - points de vie 35

activez le magilith -> ...

... Lorem ipsum dolor sit...  
amet.

Fao y consulte cette inscription

"quelque chose" se passe ... -> vous devez retourner au village de Nibiru

1/2 tour -> coupez branches -> point de sauvegarde -> ... - vous ne pouvez toujours pas traverser la rivière à l'Ouest -> ...

Nord Est -> étoile de collection dans coffre

Sud puis Ouest-> le 2nd pont a disparu -> coupez les branches de l'arbre puis poussez le dans la rivière -> ...



...

point de sauvegarde -> Sud -> le coffre au Nord d'où vous aviez sauvé Fao n'est plus visible

1/2 tour -> Sud -> ... - le **1er pont** n'est plus là ... -> coupez les **branches** de l'**arbre** puis poussez le dans la **rivière** soit vers l'Est <- il vous gêne ... -> faites détruire les **ronces** a distance par **Fao** -> poussez le **tronc d'arbre Sud** contre le mur de pierres au Nord pour le détruire -> poussez le **tronc d'arbre Nord** vers l'Est dans la **rivière** -> ...



...

traversez -> ... -> rejoignez le **point d'entrée** et filez au Sud ...

## la clairière

... -> le **pont** -> le **village de Nibiru** a disparu -> ... -> je n'ai pas d'explication -> **Fao** pense que *les villageois* se sont réfugiés dans les **montagnes** - **votre ambition est de les rejoindre**

a peu près les *mêmes monstres* ...

Ouest du **pont** -> Nord -> vous passez sur un tronc d'arbre -> Est -> Nord -> ...

### niveau 4

attaque 14 - défense 14 - points de vie 39

**étoile de collection** dans **coffre** -> 1/2 tour -> ... -> Sud -> ... des **buissons** ... -> je ne sais pas pas comment traverser pour atteindre ce **coffre** (ok après les **cavernes de la Noria**)



...

1/2 tour -> **le pont** -> Est -> ...

*pêcheur* vous demande si vous fuyez la guerre -> **je réponds non** -> *Fao* trouve qu'il ressemble à son père ...  
-> sortez à l'Est -> Nord Est -> ...

## le col du grizzli

*grizzlis - mouches - araignées*

... -> **levier rouillé** -> ...



...

sur les conseils de *Fao*, faites le "attaquez le" a distance par *Fao* -> ... -> faites de même pour les **2nd et 3ème leviers** -> ...

1/2 tour -> ... -> Nord -> ... -> les **4ème et 5ème leviers** seront baissés d'en face, par *Fao* et son attaque à distance, par rapport au **ruisseau** -> ...

Nord -> **point de sauvegarde** -> ... - **essayez** d'arriver en **bonne forme** au **6ème levier** -> ...

### niveau 5

attaque 16 - défense 14 - points de vie 39

Nord Ouest -> ... -> un 1er mammût bloque le passage -> *Fao* -> ... - elle n' arrive pas a le pousser, faites la "attaquer" à distance ce 1er mammût - **vous procéderez de la même façon pour pousser les autres mammûts** -> ...

point de sauvegarde -> 2nd mammût a pousser vers le Nord -> Ouest -> **minerai d'Orikon** dans **coffre** -> 1/2 tour -> ...

pousser le 3ème mammût vers le Sud -> revenez où il y avait le coffre -> pousser le 3ème mammût, a travers la roche, vers l'Est -> 1/2 tour -> Nord Ouest -> ... -> poussez le 2nd mammût a travers la roche, vers l'Ouest -> 1/2 tour -> ...



les 2nd et 3ème mammûts sont ici ...

Nord Est-> ...

dans le sens Nord Sud pour les numéros de mammûts -> poussez le 1er mammût vers l'Ouest -> positionnez, en les poussant, les 3ème et 4ème mammûts sur les deux plaques à pression Sud ->



...

reste le 2nd mammût a positionner sur la dernière plaque à pression Nord -> repousser vers l'Est le 1er mammût -> Nord Ouest -> ...

point de sauvegarde -> ... -> *une jeune fille* est cernée par *des gardes* ... - elle mentionne *le professeur Giro* et son **laboratoire** qu'elle ne veut plus voir - **je lui dis que je ne le connais pas** -> ... -> **je la laisse s'enfuir** -> affrontez les gardes jusqu'à ce que *le colonel Dalkin* déboule ... - **ne vous inquiétez pas, vous êtes obligé de "perdre"** ... -> vous êtes transféré dans ...

## la prison

...

### 1er niveau

*Fao* fait de nouveau référence à la guerre d'il y a 50 ans - **vous pouvez supputer que vous avez été téléportés, par le magilith, à cette époque** ... *le garde* a oublié de fermer à clé la **porte de la cellule** - vous n'avez plus votre vieille épée - **j'ai répondu "oui" aux deux questions** - **il va vous falloir être discret pour vous évader**

vous pourrez vous dissimuler dans l'ombre sur quelques secteurs -> ...



faites le tour par l'Ouest -> ... -> point de sauvegarde -> ...

## 2nd niveau

point de sauvegarde -> Ouest -> glisser vous sous le carton ...



Fao pense que ça ne marchera pas ...

Sud -> vous devez toujours être discret -> faites le tour en plusieurs étapes ... -> point de sauvegarde

Nord -> ... -> allez y en plusieurs étapes - passez du côté du garde qui sommeille soit à gauche - 2 cellules avec des tas de Po ... -> point de sauvegarde

prisonnier vous indique qu'un mot de passe existe pour ouvrir la porte de la prison

Est -> ... -> Sud -> ... -> Ouest -> ...

## 3ème niveau

point de sauvegarde - vous vous êtes débarrassés du carton ...

Nord -> prisonnier mentionne le début d'une chanson : "le chevalier Robert s'en va au Nord ... le chevalier Robert n'a jamais tort"

Ouest -> ... -> Sud -> ... -> prisonnier vous dit que dans le système de numérotation des Magis, la lettre O vaut 100

Sud Ouest -> prisonnière s'échine à creuser un tunnel - elle affirme que le mot de passe contient le mot "brocoli"

Est puis Nord -> ...

## la prison - 4ème niveau

point de sauvegarde - *Fao* vous incite a parler aux autres *prisonniers* ... <- c'est déjà, pour grande partie, fait ...

*prisonnier* vous dit que "tout le monde connaîtra la dernière partie du mot de passe"

porte de la prison -> 4 questions -> les 3 premières réponses sont évidentes (brocoli, la 1ère phrase de la chanson sur le chevalier Robert et 104) ... la 4ème est "la mort" que nous connaîtront tous

Nord -> point de sauvegarde - il vous faut toujours ne pas vous faire repérer par les gardes ...

Est -> ... -> Sud -> ... -> point de sauvegarde -> Est -> ... -> légèrement Sud -> ... -> Est -> ... -> Nord -> ...

point de sauvegarde -> Nord -> ... -> couloir -> ... -> vieille épée dans coffre - vous ne pouvez plus revenir dans le 4ème niveau de la prison

reste le secteur Est et le secteur Ouest de ce 4ème niveau <- j'y ai aperçu 1 coffre dans une cellule, 1 point de sauvegarde et 1 passage à l'Ouest

Nord -> ...

## le Colisée

j'ai choisi "Mega Clink" comme nom de combattant ... vous devez vaincre

*maninal* et ses 3 ours vous sont proposés pour le 1er combat -> ... - vous combattrez seul ... -> ... -> j'ai répondu "qu'elle force ?"

4 *écureuils ninjas* seront vos adversaires lors du 2nd combat - vous combattrez seul ...

vous entendez une discussion entre *l'empereur Lothair*, *le colonel Dalkin* et *G. Magus*, sont mentionnés :

- le pont de mayenne pris par les humains

- *le Roi des démons* se cacherait au Nord - un plan pour attaquer son camp puis *Démonia* est déjà établi

- sur ordre de *l'empereur Lothair*, "l'Arme" développée par *le professeur Giro*, n'a pas encore été utilisée par les humains - elle reste stockée au laboratoire

- la jeune fille du col du grizzly et vous sont évoqués ...:

vous êtes désormais certain d'avoir été téléportés, par le magilith, au temps de la guerre contre les démons

un démon sera votre dernier adversaire, je le nomme *Menos* - vous combattrez seul ... -> ... si vous avez des difficultés, faites en sorte de l'éviter et attendez qu'il lance son attaque à base d'un saut : repérez le point d'impact par l'ombre qu'il produit -> écartez vous un peu -> une fois le blast dissipé, foncez sur lui et frappez le 1 fois -> recommencez jusqu'à la victoire -> il vous propose de vous enfuir avec lui, j'accepte -> ... - *Fao* vous suit ... -> approchez de *Menos* -> ... -> approchez du trou -> ... -> gravité dans coffre, vous chutez ..

## sous Genova #1

la capitale de l'Empire

*Fao* tombe sur vous ... -> demandez lui de revenir dans le groupe -> Est -> *Menos* vous montre comment sauter - utilisez <Espace> -> faites le <- pour sauter + haut maintenez <Espace> enfoncé

vous êtes avec *Fao* et *Menos* -> désormais, pour sélectionner le compagnon actif, vous utiliserez <Tab>

vous devez sortir des égouts

détruisez le 1er tas de roche grâce à *Menos* (<- idem que pour l'attaque à distance de *Fao* : <Ctrl> enfoncé jusqu'à ce que la jauge de concentration soit pleine) -> point de sauvegarde -> ...

descendez ... -> rats -> ... -> point de sauvegarde -> ... -> droite -> 1ère porte des égouts fermée (ok + tard) -> + bas, des rats ... (ce sera fait + tard) -> 1/2 tour -> ...

gauche -> descendez -> ... -> évitez la méduse sous l'eau -> point de sauvegarde

chauves souris -> ... -> détruisez le 2nd tas de roche grâce à *Menos* -> ... -> sautez en face -> plongez dans l'eau -> gauche -> remontez dans la 1ère cavité en "sautant" -> faites une pause -> plongez dans l'eau -> gauche -> remontez en "sautant" - présence de méduse et boules piquantes -> point de sauvegarde -  
chauve souris

en face, à droite -> remontez -> détruisez le 3ème tas de roche grâce à *Menos* -> ... -> monstre violet -> étoile de collection dans coffre -> 1/2 tour -> montez en évitant les montres armurés - liquidez les monstres violets -> ...

une fois sur ce plateau intermédiaire -> ...



...

droite dans l'eau -> descendez en faisant une pause dans la 2nde cavité -> replonger -> méduse -> gauche -> étoile de collection dans coffre -> 1/2 tour -> le plateau intermédiaire -> montez ...

détruisez le 4ème tas de roche grâce à *Menos* -> ... -> point de sauvegarde

passer comme vous le pouvez, vous pouvez liquider les montres armurés avec l'attaque de *Menos* - les monstres violets sont intouchables > ... -> plongez dans l'eau -> ...

boules piquantes et méduses -> ... -> 3ème cavité en bas à gauche -> respirez -> remontez par la droite -> ... -> 4ème cavité avec point de sauvegarde -> faites une pause -> ...

plongez dans l'eau -> boules piquantes et méduses -> ... -> repartez par la droite et remontez -> 5ème cavité -> respirez -> remontez par la gauche -> détruisez le 5ème tas de roche grâce à *Menos* -> 6ème cavité -> respirez -> descendez -> ... -> remontez par la gauche -> 7ème cavité -> respirez -> ...

détruisez le 6ème tas de roche grâce à *Menos* -> chutez -> point de sauvegarde - 1ère clef des égouts dans coffre

droite -> liquidez *pieuvre verte* grâce à *Menos*

### niveau 6

attaque 17 - défense 16 - points de vie 48

droite -> détruisez le 7ème tas de roche grâce à *Menos* -> ... -> vous êtes au point d'entrée -> descendez à droite -> ... -> *chauve souris* -> ... -> liquidez *pieuvre verte* grâce à *Menos* -> ... -> détruisez le 8ème tas de roche grâce à *Menos* -> ... -> progressez en évitant *les monstres violets* -> ...

point de sauvegarde -> ... -> détruisez le 9ème tas de roche grâce à *Menos* -> ... -> 1/2 tour -> descendez et progressez en évitant *les monstres violets* -> ...

point de sauvegarde -> ... -> enchaînez les sauts -> ...



vous êtes là ...

descendez en éliminant quelques *bestioles brunes* -> ...

point de sauvegarde -> sautez -> détruisez le 10ème tas de roche grâce à *Menos* -> sautez -> grimpez en éliminant quelques *bestioles brunes* <- vous pouvez utiliser l'attaque de *Menos* -> ...

### niveau 7

attaque 19 - défense 16 - points de vie 48

point de sauvegarde -> descendez tout en bas -> gauche en évitant *les monstres violets* -> détruisez le 11ème tas de roche grâce à *Menos* -> 2nde clef des égouts dans coffre !

remontez -> *gelée verte* dans coffre sur la droite - *monstres violets* et *bestioles brunes* -> ...

### niveau 8

attaque 21 - défense 18 - points de vie 54

point de sauvegarde du point d'entrée -> redescendez une nouvelle fois par la droite et refaites le début de ce parcours jusqu'ici -> ...



...

allez en face cette fois ci (flèche bleue sur l'image) -> ... -> gelée rouge dans coffre -> ... -> repartez à gauche et finissez une 2nde fois ce parcours jusqu'au point de sauvegarde du point d'entrée

### niveau 9

attaque 21 - défense 18 - points de vie 58

droite -> ouvrez la 1ère porte des égouts avec une des deux clefs des égouts -> ouvrez la 2nde porte des égouts avec l'autre clefs des égouts -> sortie -> ... -> porte fermée sur la droite (ok voir ci dessous -> 3ème clef des égouts) - grimpez !

## Genova

vous avez tous faim , une auberge serait la bienvenue pour se reposer et glaner des renseignements pour quitter Genova qui est, selon Menos, bouclée

### Sud de la fontaine

je reste bienveillant en explorant les 9 bâtiments -> parlez aux tiers - ceux à l'extérieur aussi - quelques Po a récupérer dans des coffres -> il y a notamment, un restaurant (ce n'est pas le bon horaire), un orphelinat, une maison de jeu (ce n'est pas le bon horaire), la maison de la maman du colonel Dalkin, un magasin (toutes les armes ont été réquisitionnées, reste des boissons), un gars dont les poules sont en vadrouille (finalement, il refuse votre aide) et ...

l'auberge du ragondin -> vous obtenez quelques informations sur le déroulé de la guerre - il est fait mention du QG des sorciers -> inutile de demander a dormir auprès de l'aubergiste, c'est la journée

la cour de l'auberge du ragondin -> M. l'Embrouil -> ... -> donnez lui la caution qu'il demande pour son plan de sortie (760 Po sur les 761 que je possède) -> ... -> il demande 150 Po de + -> il vous conseille de travailler pour les obtenir et vous indique un contact dans l'auberge du ragondin -> ... -> Fao dit qu'elle peut se charger de trouver la somme, je lui fais confiance

vous êtes Fao

l'auberge du ragondin -> parlez au contact de M. L'embrouil -> ... -> je décide de travailler à ...

l'orphelinat -> la nourrice -> ... -> les 5 enfants jouent à cache cache, retrouvez les -> ... -> il y en a 1 dans le domicile des riches, 1 dans l'auberge du ragondin, 1 dans le magasin et 1 entre le restaurant et la maison de la maman du colonel Dalkin

### Nord de la fontaine

sur décision des *sorciers*, la bibliothèque est fermée (ok bien + tard) / le QG des sorciers est fermé

la salle des gardes -> ... -> l'accès à la muraille est interdit

la prison -> ... -> l'accès aux autres niveaux est interdit <- 1 prisonnier, soit vous *Tim*, s'est échappé -> Ouest de la prison -> le 5ème enfant

le palais de l'empereur est interdit d'accès

-----

Sud de la fontaine -> l'orphelinat -> ... -> la nourrice vous récompense de 80 Po -> sortez, c'est le soir -> l'auberge du ragondin -> l'aubergiste -> sur recommandation de *M. Lembrouil*, votre nuitée sera gratuite -> ... -> c'est le matin, parlez au contact de *M. L'embrouil* -> ... -> je décide de travailler chez les *Delamare* (les riches)

le domicile des riches (*les Delamare*) -> la femme rousse à droite -> ... - automatiquement, vous enfiler votre tenue de servante -> elle vous demande de servir le thé à son mari -> ce dernier est en haut à gauche -> il vous donne 40 Po pour en acheter au magasin -> faites le, cela vous coûtera 25 Po le thé parfumé -> revenez ici lui servir -> il n'a plus de sucre -> allez en acheter au magasin, 15 Po, et revenez lui donner -> ... -> il pense que vous pouvez faire mieux, il vous redonne 40 Po -> recommencez (thé parfumé + sucre) -> c'est toujours pareil, il n'est pas totalement satisfait -> recommencez et achetez, en plus, du vieux whisky pour 15 Po -> donnez lui thé parfumé puis vieux whisky -> ... -> il s'endort ...

rendez compte à sa femme rousse -> ... -> elle vous propose une autre tâche : son mari a trop souvent gagné au jeu du million, la rumeur veut qu'il triche -> elle vous demande de répandre une contre rumeur, celle où il y a beaucoup d'autres gagnants -> vous avez 2 minutes pour convaincre le maximum de tiers -> à l'auberge du ragondin, le garçon qui rêve d'une gothique, vous donnera un bonbon déjà léché -> domicile des riches (*les Delamare*) -> rendez compte à la femme rousse à droite

Vous avez convaincu 28 personnes...  
Vous avez obtenu 125☉!

...

sortez, c'est le soir -> l'auberge du ragondin -> l'aubergiste -> sur recommandation de *M. Lembrouil*, votre nuitée sera gratuite -> ... -> c'est le matin, parlez au contact de *M. L'embrouil* -> ... -> je décide de travailler au restaurant -> ...

repasser d'abord le domicile des riches (*les Delamare*) -> donnez votre bonbon déjà léché au fils, celui devant le coffre au Centre -> il s'en écarte, prenez y porte bonheur

le restaurant (*Wok Donalds*)-> le patron vous livre ses consignes -> ... -> appliquez les à la lettre -> ...

Nous avons servi 15 clients  
Par contre, nous en avons perdu 8...  
La satisfaction moyenne des clients  
était de 5.8, ce qui est moyen.  
Vous avez obtenu 80☉!

...

prenez par la **maison de jeu** -> ... -> demandez a jouer -> donnez 10 **Po** -> ... -> le "croupier" observe que vous déterminez le **porte bonheur** de *Mr. Delamare* -> il vous le demande ...

(Vous me le laissez et on fait comme d'habitude ?)

...

**acceptez** -> laissez vous expliquer les règles -> jouez en sachant qu'il semble que la combine pour *M. Delamare*, réside dans le fait que la carte de la mort soit au Centre ...

**Vous avez obtenu 3000 !**

le million est pour *M. Delamare* ... pour vous, 300 **Po** -> je détiens 571 **Po**

sortez, c'est le soir -> l'**auberge du ragondin** -> l'**aubergiste** -> sur recommandation de *M. Lembrouil*, votre nuitée sera gratuite -> ... -> c'est le matin, parlez au **contact** de *M. Lembrouil* -> ... -> elle propose les mêmes tâches, **je décline** -> ...

la **cour de l'auberge** -> *M. Lembrouil* -> donnez lui ses 150 **Po**, il vous remettra la 3ème **clef des égouts** -> ...

**vous êtes de nouveau vous** (*Tim*)

au dernier moment, *M. Lembrouil* vous offre un **badge de fidélité** ... refaites un dernier tour, pour quelques **Po**, en coupant les **buissons** -> retournez au **point d'entrée** (**bouche égouts Sud OWest**) -> ...

## sous Genova #2

la capitale de l'Empire

droite -> ouvrez la **porte** avec la 3ème **clef des égouts** -> ...

sautez pour quelques **Po** -> ... -> détruisez le **1er tas de rocher** grâce à *Menos* -> **coffre de M. Lembrouil** contient 760 **Po** !

grimpez -> détruisez le **2nd tas de rocher** grâce à *Menos* -> ... -> grimpez -> ... -> vous êtes aux ...

## murailles de Genova - côté extérieur

*Fao* vous demande quoi faire -> **je réponds** qu'il **nous faut trouver un magilith** <- **sous entendu, pour revenir à notre époque** -> *Menos* en localise un au Nord du **camp des démons** - problème, il faut passer par le **pont de mayenne** occupés par les *humains* -> Nord -> ...

## le pont de mayenne

*gelées rouges & bleues - écureuils*

... -> les *gardes* vous empêchent de passer -> déplacez le gros rocher à droite du **pont de mayenne** grâce à *Menos* -> ... -> traversez -> ... - un énorme rocher bloque désormais le **pont de mayenne** derrière vous ...

## la forêt hantée

*monstres kakis - gelées grises - fantômes*

... -> *fantômes* vous mettent en garde - ils mentionnent *Maître Jatai* -> je décide de continuer

Ouest -> détruisez le piège à feu grâce à *Menos* <- vous pouvez aussi utiliser votre vieille épée pour les pièges à feu -> ...

Nord -> Est -> ... -> 1/2 tour -> Nord -> ... -> point de sauvegarde

Est -> 1er pont -> ... -> frappez le piédestal -> ...

Nord -> ... -> 2nd pont -> ... -> frappez le piédestal central -> ... -> frappez le piédestal de gauche -> ...

Est -> 3ème pont -> ... -> 4ème pont -> point de sauvegarde

### niveau 10

attaque 22 - défense 18 - points de vie 58

1/2 tour -> explorez ce secteur Nord Ouest en passant par là ... ->



...

vous trouverez de la gelée verte dans coffre ainsi qu'un piédestal que vous frappez ...



...

revenez au 3 **piédestals** -> frappez le **piédestal de droite** -> ... -> Est -> **3ème pont** -> ... -> **4ème pont** -> ...

Nord -> ... -> **l'orée de la forêt** -> vous tournez en rond ... -> 1/2 tour -> ...

Sud -> ... - des **pièges à feu** -> ... -> frappez le **piédestal** -> ... -> 1/2 tour -> Ouest -> **5ème pont** vers Sud -> ...  
-> Ouest -> **point de sauvegarde**

*Maître Jatai* -> ... -> **vous devez trouver (liquider) ses "amis" fantômes** pour pouvoir sortir de la **forêt hantée**



1/2 tour -> ... -> **5ème pont** -> ... -> Nord -> ... -> Ouest -> **6ème pont** -> ...

**niveau 11**

attaque 22 - défense 19 - points de vie 62

frappez tous les **piédestals** -> ... - **5ème fantôme** -> retournez au Sud Est et passez par là -> ...



... -> un **piédestal immergé** (**ok voir ci dessous**) -> détruisez le rocher grâce à **Menos** -> descendez -> ...

**sous la forêt hantée**

**point de sauvegarde**

prenez le Sud pour atteindre ce **point de sauvegarde** au Nord Est - il faut **utiliser l'attaque** de **Menos** dans les parages (**je n'ai trop fait attention, il y a peut être une sorte de levier ?**) pour ...



...  
que l'eau de la mare en surface, s'infiltré ici ...

retournez vers le **point d'entrée** puis allez au Nord Est -> **gelée verte** dans **coffre**

**le point d'entrée** -> **la forêt hantée** -> frappez le **piédestal** -> **6ème fantôme** -> ...

rendez compte à **Maître Jatai** -> ... -> quittez **la forêt hantée** par le Nord Est -> ... -> Nord -> ...

**niveau 12**

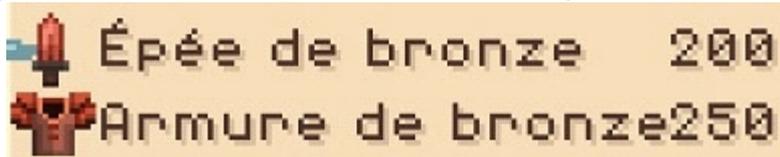
attaque 26 - défense 19 - points de vie 63

## le camp des démons

**Menos** fait en sorte que vous soyez bien accueillis -> **vous devez rencontrer son père**

Centre -> **Arhus**, le père de **Menos** -> ... - "l'Arme" est évoquée ainsi que **Démonia** ... - **Réno**, le fils de **Menos** interviendra

parlez aux autres *démons* ... -> Nord -> *commerçant démon* vend ...



...  
j'achète l'épée et l'armure de bronze -> **attaque + 5** et **défense + 4**

Nord -> ...

## le promontoire

-> le **Magilith** est inactif -> ... -> *les humains* attaquent **le camp des démons** - *les sorciers* arrivent -> ... -> **G. Magus**, par mégarde, frappe avec un sort le magilith -> "quelque chose" se passe

vous êtes, selon **Fao**, dans une autre époque -> ... -> **Menos** y comprends rien, il s'en va seul sauver les siens  
-> rejoignez le juste au Sud devant la statue commémorant la victoire des *humains* sur les *démons* <- **vous êtes donc dans une époque postérieure à cet événement** ...

... -> vous devez retrouver un autre **magilith** -> Sud -> ...

## la tente de *Bibi*

elle vend des **potions** contre de la **gelée** et peut éveiller un allié (?) si vous lui apportez assez de **maana**

## la forêt hantée

*contrebandiers* -> ... -> *contrebandiers* -> ... -> **pont cassé** -> *contrebandier* -> ... -> *contrebandier* mentionne des pièges dans ...

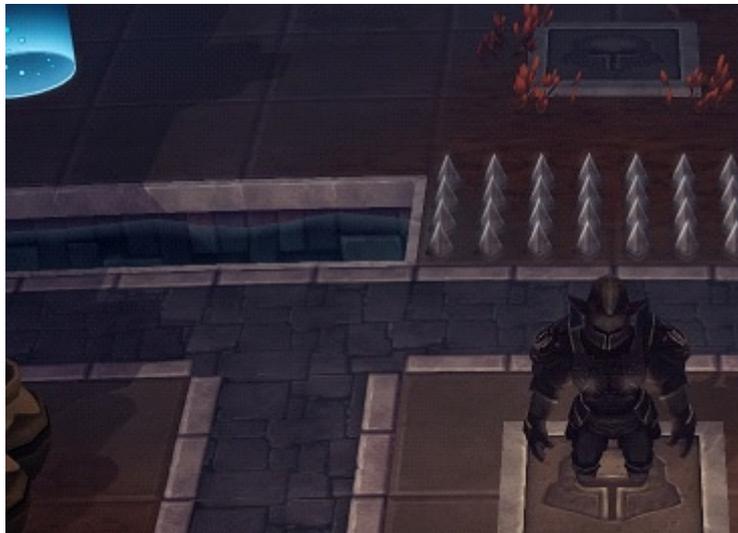
## la reparaire des contrebandiers

1er point de sauvegarde - *gelées beues* - *araignées* - **pots**

droite -> ... -> **coffre (ok + tard)** - 1ère passerelle -> 2nd point de sauvegarde -> 2nde passerelle -> ... -> **salle avec des boîtes piquantes** - **coffre** en haut (**ok après le pont de mayenne**) -> faites le tour -> **gelée rouge** dans **coffre**

Haut -> 3ème passerelle -> grille Bas se ferme derrière vous -> liquidez tous *les squelettes* grâce à *Menos* -> grille Haut se lève, allez y -> ... -> 3ème point de sauvegarde

équipez vous de **l'armure** juste à côté -> ...



vous pouvez **l'enlever ou la remettre** sur les cases marquées d'un casque (cf. image)

équipé de **l'armure**, vous pouvez marcher sur les pièges à piques mais pas combattre

Bas-> enlevez **l'armure** -> liquidez *les araignées* -> ... -> 4ème passerelle se forme -> ... -> remettez **l'armure** -> revenez juste au **dessus** (cf. image) et enlevez de nouveau **l'armure** -> 4ème passerelle -> 1ère plaque à **pression** fait apparaître plaque + Bas -> ....

**vous utiliserez** l'attaque à distance de *Fao* pour détruire les **pots** qui vous gênent et **l'armure** pour progresser sur les pièges à piques -> ... -> 5ème passerelle pour les **pots en Bas à droite** ...

Bas-> 2nde plaque à pression -> droite -> passez de l'un à l'autre des ascenseurs -> Bas -> 3ème plaque à pression fait apparaître une 6ème passerelle -> allez y -> ...

grille s'ouvre -> ... -> de suite gauche -> coffre contient gelée verte -> 1/2 tour puis Bas -> vous êtes au 2nd point de sauvegarde -> 7ème passerelle est nouvellement + Bas -> allez la traverser -> ...

8ème passerelle -> utilisez l'attaque à distance de Fao sur la 1ère roue crantée rouillée pour faire bouger les 8ème et 9ème passerelle -> ...



...



...

droite -> 4ème plaque à pression -> rapidement -> faites déplacer la 9ème passerelle de façon à pouvoir aller sur la 5ème plaque à pression -> la plateforme du coffre se relève -> prenez y une 1ère gemme étrange



...

revenez au 1er point de sauvegarde près du point d'entrée ...

débrouillez vous pour passer à gauche sans prendre trop de dégâts <- faites cela en déclenchant le déplacement des boites piquantes

Bas -> 10ème passerelle et 11ème passerelle -> vous apercevez une 2nde roue crantée rouillée à gauche et 1 coffre en bas (ok + tard)

éliminez les 6 guerriers armurés grâce Menos -> ... -> Haut -> la "luciole blanche" est déviée par les 2 miroirs -> elle doit d'abord passer par le brasero enflammé -> bougez 1 fois chaque miroir pour qu'ensuite elle enflamme le brasero éteint-> ...

Haut -> il y a 4 "lucioles blanches", 3 braseros éteints et 2 braseros enflammés -> une seule "luciole blanche" pourra être enflammée -> une fois que c'est fait, pistez la visuellement et positionnez les miroirs comme il faut ... au tout début, vous utiliserez les 2 miroirs du Bas - quelques fois, il vous faudra attendre qu'elle cogne un miroir avant de le bouger, ainsi, elle sera déviée à son retour - il faudra casser le pot devant le brasero éteint

Haut

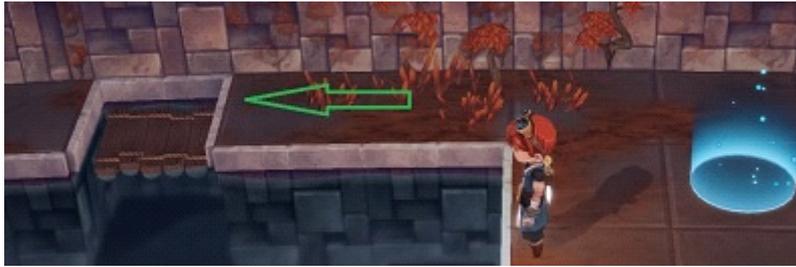
Haut -> ... -> **4ème point de sauvegarde** -> utilisez l'attaque à distance de *Fao* sur le **1er levier rouillé** - l'eau s'en va -> ... -> descendez et liquidez **tous** les *poissons carnassiers* et les *squelettes* <- **attaque de Menos**

**niveau 13**

attaque 31 - défense 25 - points de vie 68

... -> **12ème passerelle** apparaît -> poussez la dans le recoin Nord -> ...

remontez -> utilisez l'attaque à distance de *Fao* sur le **1er levier rouillé** - l'eau reviens -> ...



...

vous pouvez passer par là -> ... -> **5ème point de sauvegarde** ->

utilisez l'attaque à distance de *Fao* sur le **2nd levier rouillé** - l'eau s'en va -> ... -> descendez et liquidez **tous** les *poissons carnassiers* - **attention** aux boîtes piquantes -> ... -> ... -> **13ème passerelle** apparaît -> poussez la dans le recoin Nord -> ... -> utilisez l'attaque à distance de *Fao* sur le **2nd levier rouillé** - l'eau reviens -> ...



...

... -> **13ème passerelle** -> **14ème passerelle** -> faites le tour -> 2 *squelettes* -> ... -> utilisez l'attaque à distance de *Fao* sur le **2nd levier rouillé** - l'eau s'en va -> revenez dans le petit bassin -> 1/2 tour -> poussez la **15ème passerelle** dans le coin Bas gauche -> 1/2 tour -> utilisez l'attaque à distance de *Fao* sur le **2nd levier rouillé** - l'eau reviens -> 1/2 tour -> ...



...

**5ème point de sauvegarde**

approchez de l'escalier -> boîte piquante tombe - la salle est fermée -> *énorme gelée bleue* -> ... -> escalier

-> utilisez l'attaque à distance de *Fao* sur la **2nde roue crantée rouillée** pour déplacer les **10ème** et **11ème passerelle** -> allez y -> ...



...

Bas -> 2nde **gemme étrange** dans **coffre** -> droite jusqu'au **point d'entrée** et le **1er point de sauvegarde** -> ...

Nord -> **porte sous tête de tortue** -> insérez les 2 **gemmes étranges** dans les "**serrures**" -> ... -> vous retrouvez *Maître Jatai* -> **je suis bienveillant** -> le combat est inévitable -> avec votre **épée de bronze**, **poussez les boules rouges non explosées dans sa direction**, il sera assommé quelques secondes -> frappez le -> recommencez ... <- **bon là, je n'y arrive pas, j'y reviendrai quand je serai + fort** ... Sud -> ...

## le pont de mayenne

*écureuils, gelée bleues et champignons rouges*

2 *contrebandiers* -> ... -> l'énorme rocher est toujours là ... depuis 100 ans (**indice sur l'époque actuelle**) - selon eux, seul leur boss de **la forêt hantée** pourrait de déplacer ... **arf ... il vous faut mater Maître Jatai**

-----

**la tente de Bibi** -> **je lui prends** une **potion verte** (à base de 1 gelée verte redonne + 50 % points de vie) et une **potion rouge** (à base de 1 gelée rouge redonne + 100 % points de vie)

**le repaire des contrebandiers** dans **la forêt hantée** -> **si ce n'est déjà réalisé**, affrontez *Maître Jatai* de la façon indiquée + haut - **j'ai utilisé 1 potion verte** -> ...



...

parlez lui -> ... - il dit être un *gardien* (**comme celui de la forêt**) et s'excuse de vous avoir agressé - il trouve *Fao* très bien conservée pour son **grand** âge -> il vous donne de la **maana** qui pourrait renforcer le pouvoir de *Menos* -> ..



**Vous avez obtenu de la Maana**  
Énergie naturelle, garantie 100 % écologique et durable.

...

vous devez trouver *la personne* qui saura l'utiliser

la tente de *Bibi* -> demandez lui a "éveiller un allié -> présentez lui *maana* -> ...

▶ Augmentation de Pouvoir

Le pouvoir de Menos a atteint le Niveau 2. Concentrez-le plus longtemps pour une attaque encore plus puissante !

...  
je lui prends une *potion verte* (à base de 1 *gelée verte* redonne + 50 % points de vie)

il reste une chose à faire dans le repaire des contrebandiers de la forêt hantée -> droite toute puis tout en Haut ->

...



...  
levier rouillé + ou - caché sur la gauche -> l'utilisation de l'attaque à distance de *Fao* (flèche verte sur l'image) activera l'ascenseur (flèche bleue sur l'image) -> allez y -> ... -> étoile de collection dans coffre

le pont de mayenne -> faites détruire l'énorme rocher par *Menos* -> ... -> Sud -> ...

la région Sud Ouest, celle du village de *Nibiru* et ses alentours est un gigantesque cratère

vous devez vous renseigner à ...

## Genova

### Sud de la fontaine

maison d'un *gars* qui cherche sa *clé de la bibliothèque* et sa fille, *Mimi* / porte fermée

habitation de *M. l'Embrouil* - le petit fils de l'autre ... -> questionnez le ... - il mentionne le smug, une énergie puisée dans le cratère après la catastrophe ... -> discussion avec *Fao* et *Menos* -> ... -> je dis que si c'était possible, en modifiant le passé, je changerai le résultat de la guerre des démons et que j'empêcherai la

catastrophe -> *Fao* désigne la bibliothèque pour localiser un magilith -> femme de M. l'Embrouil et sa bonne, Maria, mentionnent le prophète et le grand destructeur

maison d'une femme et sa fille pauvre

patrouilleur du prophète déprimé -> les égouts (sous Genova) sont bouclés

marchand de chaudière à smug -> ... -> je refuse de lui en acheter une

maison -> un homme est satisfait de sa cuisinière à smug

homme vendant *habitation* pour ... 500 Po - je passe mon tour pour l'instant (ok + tard) / restaurant (wok donalds) ...

l'auberge -> ... - quelques Po dans tonneau - aubergiste mentionne que sa fille joue souvent avec ses copines dans la cour de l'auberge - il n'a pas le droit d'accepter les étrangers comme clients -> étage de l'auberge -> ... - quelques Po dans 1 des meubles de chevet -> la cour de l'auberge -> r.a.s.

2 amoureux - 3 patrouilleurs du prophète

magasin -> quelques Po dans tonneau - je lui achète ceinture smug (défense + 2) et bottes smug (défense + 2)



...

hospice (à la place de l'orphelinat) -> ... -> homme mentionne la pyramide du prophète pour la formation des disciples

4 miliciens devant la salle de la milice (anciennement salle des gardes) -> quelques Po dans 2 meubles de chevet

3 jeunes filles dont Mimi discutent de leur "opération bibliothèque" ... - la clé de la bibliothèque est clairement en possession de mimi - elles s'embroillent et filent à "leur QG" finaliser leur plan ...

la prison -> ... - elle n'est plus utilisée, les criminels sont envoyés dans le smug

la cour de l'auberge -> Saku, Ribbon et Mimi -> demandez a les aider -> demandez juste a avoir la clé de la bibliothèque <- il se peut que ce dialogue ne soit disponible qu'après avoir constaté, physiquement parlant, que la bibliothèque est fermée à clé -> répondez "oui" à toutes les questions sur la promesse que vous devrez honorer, soit leurs ramener un livre ... -> coffre contient la clé de la bibliothèque



...

Secteur de la fontaine

j'ai l'impression qu'elle a migrée un peu vers le Nord ... il n'y a plus le QG des sorciers

le conseil des marchands (palais de l'empereur) vous est inaccessible - je dis à la milicienne que je ne suis jamais entré ici ..

disciple du prophète -> ...

"L'eau recouvrira le monde et submergera tout."  
Le Grand Destructeur est à l'oeuvre, mais heureusement, le Prophète nous sauvera !

...

### la bibliothèque

... -> le doyen -> ... -> dites lui que vous êtes des étudiants -> ... - il se consacre tout particulièrement à la civilisation Magi -> vous devez réussir au moins 6 Unités d'Enseignement sur les 8 proposées - il annonce un bonus si vous les réalisez toutes

l'archéologue près du doyen -> ...

Ce coffre s'ouvrira si les 16 boutons sont enfoncés dans le bon ordre.



ne me demandez pas pourquoi, j'ai procédé empiriquement vous obtenez l'UE d'archéologie -> ... ->

salle de droite -> ... -> l'archiviste -> ...

L'un des livres de cette bibliothèque n'est pas à sa place.



j'ai là aussi procédé empiriquement

La vignette de ce livre est entourée de deux bandes horizontales, en haut et en bas !!

il aurait dut être dans la 2nde rangée

vous obtenez l'UE d'archives et ... le livre "50 histoires de fantômes"



...

*le cryptographe* -> ... -> c'est le second -> vous obtenez l'UE de cryptographie

*le peintre* -> ... -> chaque couleur ne doit apparaître qu'une fois sur chaque ligne et chaque colonne -> ...

Les couleurs marquées d'un point ne peuvent pas être déplacées.



vous obtenez l'UE de peinture classique

*l'opticien -> ...*

Déplacez les miroirs pour diriger le rayon vers le point B tout en activant les 6 cristaux.



sur l'image, il reste juste à déplacer le dernier miroir ...  
vous obtenez l'UE d'optique

salle de gauche -> ... -> l'ingénieur -> ajuster les canalisations -> ...

Déplacez les canalisations pour créer un réseau unique passant par toutes les zones de la carte.



...  
vous obtenez l'UE de génie civil

*l'astronome -> 2 comètes arrivant en diagonales vont se croiser sans toucher d'étoiles, mais où ?*

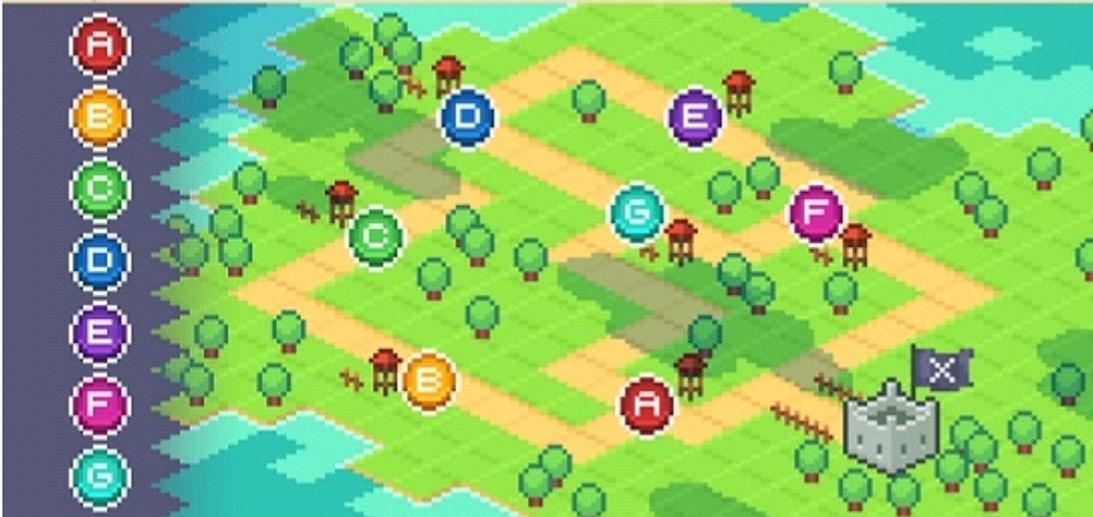
Sur quelle case se croiseront-elles ?



...  
vous obtenez l'UE d'astronomie

*le stratège militaire -> ...*

En partant du poste de garde 'X',  
chaque patrouille doit rejoindre  
l'une des 7 tours de surveillance.  
Une patrouille peut choisir  
n'importe quel chemin, mais DOIT  
s'arrêter à la 6e tour rencontrée.  
De plus, elle ne doit jamais  
emprunter deux fois le même chemin.



là, j'ai reuun compris ... j'ai procédé empiriquement -> la réponse est "la patrouille "E"

vous obtenez l'UE de stratégie militaire

le doyen -> ... -> pour avoir obtenu les 8 UE, il vous remet une étoile de collection -> interrogez le sur tous les sujets -> ... -> extraits ...

sur l'île maudite ...

Elle avait découvert un Magilith  
qu'elle croyait pouvoir activer avec  
la Pierre du Temps...

La Pierre du Temps serait une  
grande pierre ronde et noire, avec  
un oeil gravé en son centre.

il ressemble à celui utilisé par le prophète

...

Sachez que seul un membre du  
Conseil des marchands pourra vous  
procurer un laissez-passer...

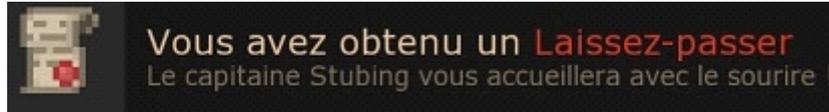
...pour vous rendre sur l'île maudite, là où la professeure spécialiste des Magis a été portée disparue

pour vous rendre en bateau sur l'île maudite, vous devez obtenir un laissez passer

il vous faudra aussi, sans doute, trouver la pierre du temps "quelque part" ...

la cour de l'auberge -> donnez le livre "50 histoires de fantômes" à Saku, elle vous offrira une étoile de collection

habitation de M. l'Embrouil - le petit fils de l'autre ... -> demandez lui pour le laissez passer -> ... -> présentez lui le badge de fidélité que vous avait remis son grand père -> ... -> il est ravi et vous remet un laissez passer



...

faites le -> Sud de la fontaine -> homme vendant habitation -> je décide de payer 500 Po pour détenir la clé de votre maison -> ...



...

vous pouvez vous reposer gratuitement dans votre lit

filez à l'Est de Genova -> ...

## le port de Seera

des marins ... -> mention du fantôme du capitaine Roberts ... -> le capitaine -> ... -> présentez lui votre laissez passer -> ...

## l'île maudite

... -> Menos pense que le magilith est enfouie dans le sable ... -> utilisez son attaque dans le sable (rond bleu sur l'image ci dessous)



sur l'image, le sable est dissipé ...

autel avec un réceptacle -> le symbole inscrit dessus est celui de l'oeil mentionné sur la pierre du temps par le doyen

cela vous confirme que vous devez la trouver pour l'utiliser sur l'autel avec un réceptacle -> à l'Est -> r.a.s.

le marin près de la chaloupe -> ... -> le port de Seera -> ...

Nord Ouest de Genova -> les clairières -> r.a.s. -> Ouest -> ... -> pont -> ...

## la pyramide du prophète

... -> le prophète y entre - il mentionne un mécanisme et la pierre du temps

vous devez entrer dans la pyramide du prophète

progresser en parlant aux novices, disciples, gardes du prophète et aux tiers ... -> seuls les plus anciens des disciples ont accès à l'intérieur de la pyramide du prophète - l'autre solution serait de passer par la voie aérienne -> 2 passerelles -> ...

3 professeurs -> demandez à devenir Novice -> les réponses faciles sont : "le déluge", "les 5 clés" et "la pierre du temps"

Avant de devenir Disciple, il te faut aller dans la vallée du Vent, puis escalader le mont Alpha. Au sommet du mont Alpha, tu devras méditer une journée entière devant notre symbole, le Grand oeil.

...

c'est clair comme de l'eau de roche, reste la réalisation pour devenir disciple du prophète -> Sud Est de Genova -> pont -> ...

## la vallée du vent

viel homme déjà vu - je me rappelle + où il y a avait un vieux qui balayait ... - mentionne le gardien du vent

... -> coffre en hauteur au Sud (ok durant le fragment du temps) -> ... -> 2 gardes du prophète - l'un mentionne ce qui pourrait être un aéronef -> entrez à l'intérieur du ...

## mont Alpha

crabes <- vous pouvez les achever un fois qu'ils sont sur le dos - chauves souris - araignées - champignons - cristaux mortels - quelques rochers ou pierres à exploser

1er point de sauvegarde -> montez par la gauche - tout du long de ce "périple", vous utiliserez les

"champignons trampoline" (rouge ou bleu) pour sauter + haut -> ...

atteignez cette cavité grâce à l'attaque de *Menos* et au champignon trampoline bleu



...  
gelée verte dans coffre

grimpez de nouveau -> ... -> 2nd point de sauvegarde

**niveau 14**

attaque 33 - défense 31 - points de vie 71

... -> 3ème point de sauvegarde -> ... -> 4ème point de sauvegarde -> ... - au + bas depuis les champignons trampoline bleus, pour sauter moins haut (cristaux mortels au plafond) vers la gauche, déplacez vous très légèrement <flèche gauche> avant de sauter <Espace> <- équivalent d'un saut de côté -> ...

5ème point de sauvegarde -> ... - ça monte toujours -> ... -> maana dans coffre

gauche -> **nouvellement**, des plateformes peu visibles voir même intermittentes -> 6ème point de sauvegarde

**niveau 15**

attaque 35 - défense 31 - points de vie 71

prenez et montez par la droite pour atteindre le coffre qui contient une étoile de collection -> laissez vous tomber de la plateforme intermittente -> continuez de grimper par la gauche ...

7ème point de sauvegarde -> ... -> 8ème point de sauvegarde -> ... -> Clara loft -> ... -> parcours avec plateformes intermittentes -> commencez à monter vers la droite -> le long de la paroi droite, chutez une fois puis repartez par la gauche -> faites une pause au Centre -> passez par le Bas gauche pour remonter le long de la paroi droite -> en Haut, il faudra revenir une fois sur vos pas avant de finir vers la droite

9ème point de sauvegarde -> coffre inaccessible au dessus <- il me semble, que j'ai détruit les pierres trop vite -> pour pouvoir l'atteindre, essayez de provoquer la chute des 1ère pierres et reculez vite -> le but étant ensuite de sautez, depuis ces dernières, vers le coffre ... -> grimpez par la gauche -> 10ème point de sauvegarde -> ...

11ème point de sauvegarde -> passez par la droite pour monter puis sautez dans le vide pour atterrir sur un "champignon trampoline rouge" qui vous permettra de continuer votre ascension -> ...

12ème point de sauvegarde -> ... -> 13ème point de sauvegarde -> ... - servez vous de "la pierre piston" pour atteindre le coffre à droite, il contient gelée rouge -> ... -> point de sortie en repassant par la gauche

-> ...

## le sommet du mont alpha

point de sauvegarde -> symbole de l'œil au Centre - où est le gardien ? - coffre inaccessible sur un îlot <- comment former la passerelle ?

Nord -> utilisez l'attaque à distance de *Fao* pour effacer la plante qui recouvre le levier



...  
vous partez avec "votre aéronef" ...

vous voyagez dans les airs -> entrecoupé de combats assez simples, il y aura 3 "patrons" à liquider -> vous pouvez utiliser les attaques de vos *compagnons* sachant que leur concentration ne doit pas être interrompue par des dégâts - évitez autant que possible les attaques tout en collectant les *bonus de tir* et de *points de vie* - j'ai utilisé 1 potion verte pour le 2nd "patron" -> ...

niveau 16

attaque 35 - défense 31 - points de vie 76

niveau 17

attaque 37 - défense 34 - points de vie 80

... -> je dis à *Fao* que je ne sais pas comment atterrir ...

## le sommet de la pyramide du prophète



la pierre du temps est bien là ...

... -> le prophète déboule -> ... -> il vous défie, vous devez l'affronter en un contre un ...



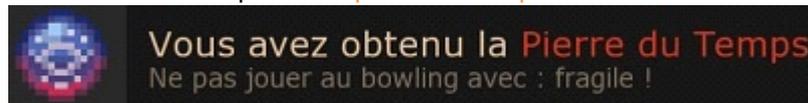
<Echap> pour visualiser les contrôles -> 2 fois la même touche = enfoncée

une fois vaincu, il affirme vous reconnaître ...

Tu es vraiment le plus fort, Grand Destructeur...

réunir les 5 clés provoquant le déluge et amenant à la catastrophe serait de votre fait ... selon lui

prenez la pierre du temps ...



...

"votre **aéronef**" étant cassé -> **ascenseur** à droite -> vous êtes devant la **pyramide du prophète** ...

les 3 **professeurs** étant plus là ... je suppose que l'on saura jamais si l'on est devenu un **disciple du prophète**

Sud Est -> **la démonsé** ??? est satisfaite que vous possédiez la **pierre du temps** - elle s'en va en disant que vous vous reverrez

la **tente de Bibi** -> **je lui prends** une **potion verte** (à base de 1 gelée verte redonne + 50 % points de vie)

**Genova** -> **je dors** dans votre maison

le **port de Seera** -> l'**île maudite** -> déposez la **pierre du temps** sur l'**autel avec un réceptacle** -> réalisez le parcours en commençant par la case Nord Ouest soit celle qui est noire -> ...



les deux dernière sont celles ci (flèche bleue sur l'image) ...

reprenez la **Pierre du temps** et déposez la sur l'**autel avec un réceptacle** qui vient de surgir du sol -> un escalier se forme à l'Est, allez y -> le **magilith** est bel et bien là et ... actif ... vous l'utilisez -> ...

## **l'île des pirates**

**l'île maudite**

*Menos* n'a pas suivi ... *Fao* émet une hypothèse, *Velvet* est à l'endroit où il aurait dut être - cette dernière dit étudier la culture Magi et s'être fait capturée par *des pirates*, mais surtout, elle donne une date ...

**Nous sommes en 999.**

soit juste avant la catastrophe qui a eut lieu 50 ans après la guerre des démons - vous êtes dans l'époque du début

*Velvet* demande a venir avec vous -> **j'accepte** - **point de sauvegarde**

Sud -> utilisez le pouvoir de *Velvet* sur le **portail** -> frappez le -> ... -> *les pirates de la baie* dont *wedge* et *biggs* -> ... -> grâce à *Fao*, détruisez les **ronces vertes** -> ... -> *les pirates de la baie* pense que vous êtes le **fantôme du pirate Roberts** - il s'enfuit dans leur embarcation -> ... -> **magnifique bateau**

vous vous devez de vérifier que le **village de Nibiru** est bien là (ok bien + tard - cf. fin du **fragment de glace** -> toujours disparu)

Nord Est -> **passage vers le repaire des pirates** - il vous refuse, vous n'êtes pas un pirate -> ...

## **le port de Seera**

... -> ...

## **la vallée du vent**

... -> *Sid* -> ... -> *Sid* -> **je lui dis que** je ne me moque pas de lui ... -> son rêve est de créer une machine volante ... **il aimerait disposer d'un prototype** (ok durant **le fragment du temps**)

## **mont Alpha**

le *gardien Pazu* -> **pour qu'il vous donne le pouvoir du vent**, il vous éveille *Fao* (ok durant **le fragment du temps**)

...

un éboulement vous empêche d'atteindre **le col du grizzli**

vous devez enquêter dans ...

## **Genova**

c'est la fête du cinquantenaire ...

## Sud de la fontaine

femme au cheveux bruns cherche son fils / maison gardée

habitation de Mme l'Embrouil -> quelques Po -> un homme en vert a cassé ses pots - je lui dis que je ne l'ai pas vu

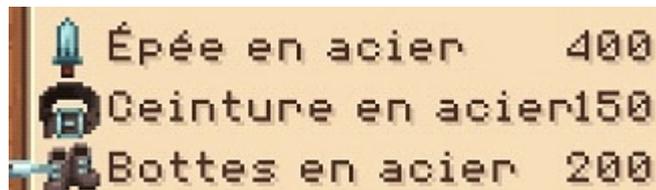
homme vous informe que les démons prisonniers travaillent à la mine

maison d'un couple / soldat garde l'entrée des égouts qui sont bouclés

maison du prophète -> ... -> il initie "l'opération catastrophe" - ses amis partent en courant ...

homme parle d'un trésor au Nord du pont de mayenne ...

magasin -> quelques Po -> ...



...

j'achète le tout et je revend la vieille épée, l'épée en bronze, la ceinture et les bottes smug

niveau 17 bis

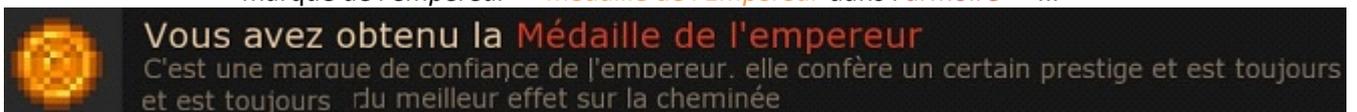
attaque 40 - défense 38 - points de vie 80

l'auberge -> aubergiste propose le jeu "game of cards" -> il vous offre 3 cartes (rat, écureuil et grizzli) <- je n'aime pas les jeux de cartes dans les jeux vidéo - je fais l'impasse -> la cour de l'auberge -> étoile de collection dans coffre

femme avec une natte évoque Velvet / femme au cheveux bleus -> son fiancé a rejoint les pirates de la baie

restaurant (wok donalds) -> j'accepte de rechercher pour lui les 3 ingrédients légendaires

homme devant votre maison -> son père s'est enfermé -> ouvrez la porte avec la clé de votre maison -> le colonel Dalkin -> il vous reconnaît et affirme qu'il aurait dut vous écouter - il regrette et mentionne la marque de l'empereur -> médaille de l'Empereur dans l'armoire -> ...



...

juste au Sud dans l'enclos -> fillette mentionne sa clé des enfants et le facteur -> la maison gardée -> clé des enfants dans la boîte aux lettres -> ...



...

homme aux cheveux bruns parle du conseil des marchands -> ... -> la salle des gardes -> clé des enfants dans coffre -> garde parle de l'ancienne prison et des enfants ...

enfant garde le repaire des enfants -> pour y entrer ...

Pour ça, faut qu'tu m'apportes les cinq clés qui prouveront que t'es l'un des nôtres !  
On garde chacun notre clé, alors ça s'ra pas facile !

concernant la sienne ...

J'ai encore dû la perdre quand je jouais dans la Mine à l'ouest de Genova !

...

porte vers l'ancienne prison fermée (ok + tard)

## Secteur de la fontaine

l'accès au Colisée est interdit faute de combattants

2 enfants "fricotent" -> tiers demande si vous avez entendu parler du prophète, je réponds oui -> jeune fille détient clé des enfants, répondez que vous ne direz rien à ses parents pour qu'elle vous la donne

la bibliothèque -> femme au cheveux bleu mentionne que le colonel Dalkin a sacrifié toute son armée pour pouvoir tuer le démon Magus -> maana dans coffre -> homme cherche un livre spécial ramené par l'explorateur Largo du continent gelé (ok c'est normal qu'il ne soit plus là, vous comprendrez bien + tard) -> une élève de Velvet ...

le palais de l'empereur -> accès interdit - 2 gardes

----

devant l'habitation de Mme l'Embrouil -> payez 10 Po la clé des enfants détenues par la jeune fille

il vous manque 1 clé des enfants, elle serait dans la mine

## les clairières

... -> un homme se demande comment "il a fait" pour trouver son trésor si vite ? -> ... -> le point d'entrée -> Ouest -> pont -> ...

## la mine #1

parlez aux *soldats de l'empire* et aux *démons* ... -> ramassez la **5ème et dernière clé des enfants**



là ...

## Genova

**Sud de la fontaine** -> près de la **salle des gardes** -> vous présentez **automatiquement** les **5 clés des enfants** à *l'enfant* - il libère le passage -> ...

### le repaire des enfants

**point de sauvegarde** -> ... -> cassez les **pots** -> suivez *le prophète* au Nord - reste Est (**ok + tard**) -> cassez les **pots** -> suivez *le prophète* au Nord -> ... - il vous nargue ...

Nord Ouest -> raccordez les **tuyaux** et mettez en fonctionnement le circuit d'eau (**rond vert sur l'image ci dessous**)



...

retour dans la pièce précédente -> ... -> *le prophète* vous désigne comme *le grand destructeur* - il est fou selon *Fao*, Il faut l'arrêter ... -> *Velvet* -> ...



...

vous (**le joueur**) savez désormais que ces lumières que vous avez déjà vu au moins trois fois (**la forêt de Grimoar, la clairière et le sommet du mont Alpha**), sont des **gouttelettes d'eau** ... il suffit de les geler, par le pouvoir de **Velvet**, pour en faire une passerelle ...

... -> **le prophète** -> ... -> **Plum, Cherry** et ??? -> ... - ces 3 derniers sont ici pour y puiser de l'énergie - ce sont eux qui ont l'intention de t générer la **vrai** catastrophe -> **3 membres de forces spéciales de l'empire** -> **le prophète** s'en charge, vous suivez **automatiquement** les 3 démons -> ...

### les toits

**1er point de sauvegarde** -> **poursuivez Cherry** sans que le bord gauche de l'écran vous rattrape - sauf obligation, évitez les intérieurs, sautez très haut - vous pouvez utiliser l'attaque de **Fao** -> ... -> **2nd point de sauvegarde** -> toujours par dessus -> ... -> **3ème point de sauvegarde** -> ... -> **4ème point de sauvegarde** -> ... -> **5ème point de sauvegarde** -> ...

**une machinerie** -> **point de sauvegarde** -> affrontez **Cherry** -> ... -> avant de passer à trépas -> ...

elle parle de ??? ...

Peut-être que vous  
pourrez l'empêcher  
d'accomplir cette folie...  
Plum et moi, nous n'en  
avons pas la force...

elle vous demande de l'aider

Il est si seul...

...

droite -> ... -> vous êtes dans **l'ancienne prison** -> ... -> **je n'ai pas d'idée** - **il faut les chercher ailleurs qu'a Genova** -> **gelée verte** dans **coffre** -> redescendez dans le repaire des enfants -> Est -> **étoile de collection** dans **coffre**

allons voir au Sud Ouest -> ...

### le laboratoire

Nord Est -> **gelée rouge** dans **coffre** -> Ouest -> la **porte** est fermée (**ok + tard**) - les motifs rappelle quelque chose à **Velvet** sans qu'elle précise quoi ...

### le pont de mayenne

... -> il est bien toujours bloqué par l'énorme rocher ...

## la mine #2

... -> des *soldats de l'empire* ont été trucidés -> ... -> Plum & ??? -> il veut tout faire exploser quitte à tuer les *démons* qui se sont laissés réduire en esclavage - ce n'est pas digne de la race suprême - Plum est la sœur de feu *Cherry* -> affrontez Plum -> avec votre *épée en acier*, pratiquez un "retour à l'envoyeur" avec ses *bombes* -> ...

Pas question que je  
meure ici ! Je dois encore  
aider mon prince à  
assouvir sa vengeance...

"son prince" ...

ramassez *bombes* -> montez dans *chariot* -> ... -> 1er point de sauvegarde -> posez vos *bombes* de façon à exploser les rochers sur les rails et les *rats* -> montez dans *chariot* -> ... -> vous dépassez 1 cavité avec *coffre* (ok cf. la mine #3) -> ...

idem + *crabes* + 1er *levier* et *coffre* contenant *gelée verte* -> montez dans *chariot* -> ... -> 2nd *levier* -> montez dans *chariot* -> ...

5 *leviers* pour orienter les rails -> faites en sorte d'aller au Nord -> *étoile de collection* dans *coffre* -> 1/2 tour -> faites en sorte d'aller au Sud Est -> ...

2nd point de sauvegarde -> posez vos *bombes* contre *rats*, *crabes*, 2 *robots verts* et rochers -> ...

### niveau 18

attaque 40 - défense 39 - points de vie 86

*gelée verte* dans *coffre Sud Est* -> ... -> Nord Est -> montez dans *chariot* -> ... -> vous dépassez 2 cavités dont une avec *point de sauvegarde* (ok ce doit être le 5ème point de sauvegarde) -> ...

allez au Sud en montant dans *chariot* - il y aura 2 étapes, 1ère Nord Ouest et 2nde, Sud Est ... -> ...

3ème point de sauvegarde -> posez vos *bombes* contre *rats*, *crabes*, *robot verts* et rochers -> ...

### niveau 19

attaque 42 - défense 40 - points de vie 86

Sud Est -> déplacez *TNT* au Nord -> posez *bombe* -> ... -> déplacez *TNT* vers Ouest -> posez *bombe* -> ... -> 4ème point de sauvegarde

### cavité des rails manquant

*chariot Sud Ouest* -> *rats*, *crabes* et *rochers* -> récupérez 1er rail manquant



**Vous avez obtenu un Rail manquant**

Chouette ! Vous allez pouvoir continuer cette paisible balade dans votre joli wagon.

...

posez le dans la cavité des rails manquant -> ...

chariot Nord Ouest -> 5ème point de sauvegarde -> posez ici bombe à gauche de TNT ...



...

et dépêchez vous de monter dans chariot -> ... -> récupérez 2nd rail manquant -> posez le dans la cavité des rails manquant -> ...

levier -> chariot Nord près levier -> ... -> vous revenez à la cavité des rails manquant -> ...

chariot Nord Est -> ... -> liquidez toutes les taupes -> récupérez 3èmerail manquant -> 6ème point de sauvegarde -> revenez à la cavité des rails manquant -> posez le 3ème rail manquant -> sauvegardez ...

chariot Est -> ... -> vous dépassez coffre (ok cf. la mine #3) -> ....

----

multi bombes dans coffre



...

levier -> Bas -> rats, taupes, crabes et rochers -> ... -> 4ème rail manquant au Sud Est -> ... -> posez le au Nord -> chariot -> ...

rats -> 7ème point de sauvegarde -> posez bombe devant TNT -> ... -> Plum -> ... - vexée, elle dévoile le plan

...

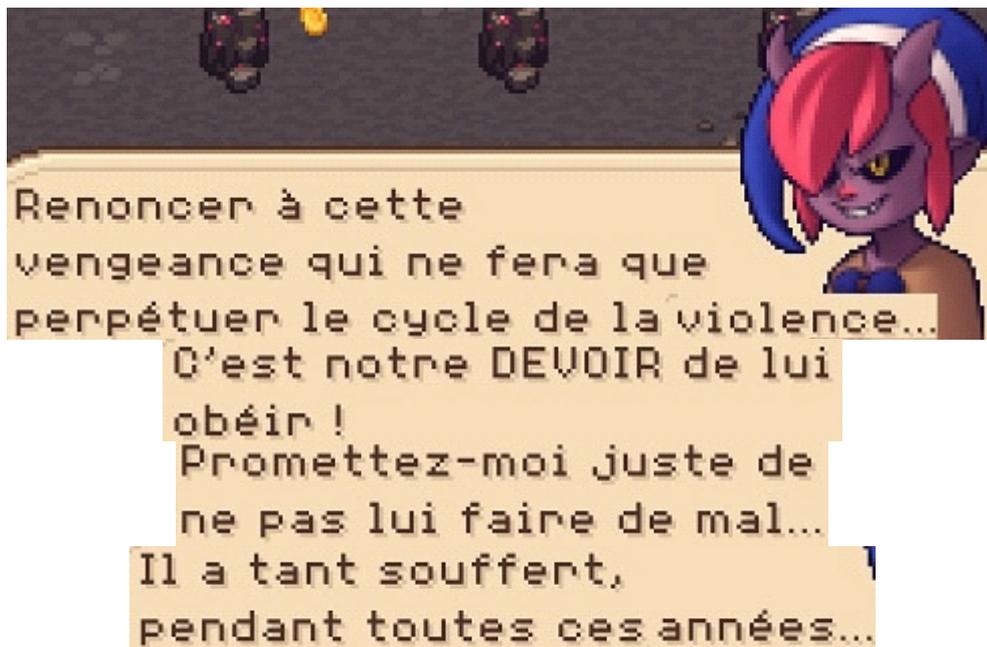
Alors, notre plan, c'est  
d'amasser assez  
d'énergie Magi.

De cette façon, nous  
pourrons entrer dans le  
Laboratoire du professeur Giro.

...

affrontez Plum -> dans un 1er temps : utilisez vos bombes -> ... -> je ne veux pas les lui donner, elle les prends quand même -> dans une 2nd temps : évitez ses bombes - ne cherchez pas à les lui renvoyer - frappez la avec votre épée en acier - utilisez les attaques de Fao et/ou Velvet

elle et Cherry n'ont pas put ...



sur ce, 3 membres de forces spéciales de l'empire débarquent -> ... -> vous partez vers la droite ... -> Plum .provoque une pluie de rochers sur elle et eux ...

Elle s'est sacrifiée pour nous...

chariot vers le Sud -> point d'entrée de la mine -> ...

vous devez aller au ...

## le laboratoire

essayez d'ouvrir la porte -> ... -> ??? rapplique -> ... -> si vous ne l'aviez pas deviné, il s'agit de Reno, le fils de Menos que vous aviez vu au camp des démons lors de la guerre idoine -> vous avez beau lui dire que son père est vivant, il veut vous tuer pour avoir aidé les humains et tué Cherry et Plum - son but ultime étant d'utiliser "l'Arme" pour détruire votre monde

affrontez Reno en utilisant votre épée en acier pour renvoyer vers lui ses boules magiques



La Catastrophe ne se  
produira pas, le futur est  
sauvé !

...

pour être certain que personne l'utilisera, il vous faut détruire "l'Arme"

l'énergie libérée par la décès de *Reno* a débloqué la porte -> allez y -> ... **automatiquement**, vous consultez le **1er hologramme du professeur Giro** -> 15 février 947 : il dit avoir tuer "quelqu'un et sa femme" et qu'il attend "le sujet X" - il peut lui aussi voyager dans le temps

vous pouvez casser des **réipients**



...

consultez les différents **objets** -> ... -> une alerte se déclenche quand vous passez sur la 1ère grille -> ... -> affrontez 3 **robots** en "mode team battle"



...

vous devez faire attention a **ne pas marcher sur les grilles** -> gauche -> haut -> droite -> **minerai d'Orikon** dans **coffre**

gauche -> grille gigantesque -> ... -> affrontez 3 **robots** en "mode team battle" -> **vous devez annihiler les alarmes** -> utilisez les 6 **ordinateurs** dans le bon ordre -> ...

Système de sécurité  
déconnecté dans Lab16 et  
Lab32.

...

Haut -> **1er point de sauvegarde** -> consultez le **2nd hologramme du professeur Giro** -> 14 Juillet 949 : il a capturé "le sujet X", une petite fille dotée d'une puissance phénoménale - ne pouvant la détruire, il a commencé a absorber son énergie

**il vous faut trouver réparer le générateur** sous peine d'être dans l'obscurité

Bas gauche -> 3 **tourelles** -> **1er contrôleur** en Haut à droite -> Bas gauche -> activez les 4 **consoles** de façon a avoir la croix verte - une passerelle se déploie à gauche -> avant d'y aller, Haut -> **robot** s'enfuit vers le Haut -> **2nd contrôleur** -> Haut -> 3 **tourelles** et 3 **robots hélicoptères** -> **3ème contrôleur** - **1ère porte verrouillée (ok voir ci dessous)** -> 1/2 tour -> droite -> 4ème **contrôleur** au dessus de la grille -> 1/2 tour jusqu'à la passerelle Bas gauche -> ... -> **5ème contrôleur** -> ...

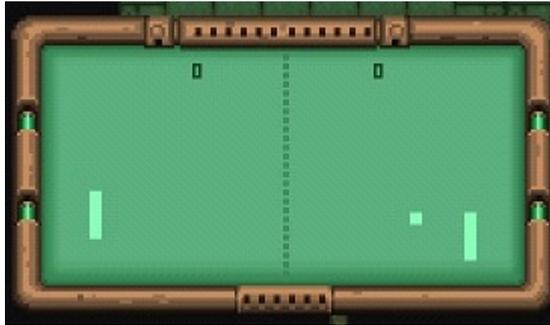
## Désactivation des mesures de sécurité.

...

je réponds que moi aussi, j'en avais marre de ces combats <- pas noté si c'était *Fao* ou *Velvet* -> étoile de collection dans caisson gauche -> consultez le 3ème hologramme du professeur *Giro* -> 2 Décembre 948 : mention du système de sécurité pour contrer la venue du "sujet X"

1/2 tour -> Haut -> porte est déverrouillée -> Haut -> ...

2nd point de sauvegarde -> 2nde porte verrouillée -> vous devez jouer au "tennis" sur la console de gauche -> vous êtes à gauche, le 1er à 5 points gagne ...



retour en enfance !

la 2nde porte est déverrouillée -> Haut -> vous êtes obligé de passer sur la grille électrifiée -> 2 robots hélicoptères et 1 robot brun -> 2nde porte verrouillée -> vous devez jouer au "serpent" sur la console de gauche - avalez le carré blanc (rond bleu sur l'image) 10 fois sans toucher les bords -> ...



...

la 3ème porte est déverrouillée -> Haut -> vous êtes obligé de passer sur la grille électrifiée -> 2 robots hélicoptères et 1 robot brun -> jouer à "space invader" sur la console -> ...



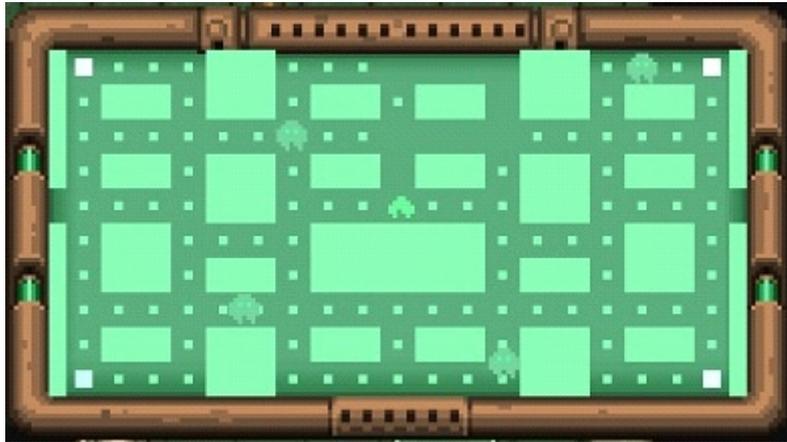
alors celui là, c'était top !

la 4ème porte est déverrouillée -> Bas droite -> ... -> 4 tourelles et 1 gros robot brun -> ...

niveau 20

attaque 42 - défense 40 - points de vie 92

jouez à "pac man" -> gobez tous les carrés verts - les 4 carrés blancs vous permettent d'avalier les aliens durant un temps limité - vous pouvez passer par les 4 portes à gauche et à droite -> ...



que d'heures de jeu ... c'était énorme <[;o)

Bas -> ... -> 3ème point de sauvegarde -> 2 robots hélicoptères, 2 robots brun et 1 gros robot brun -> ... -> droite -> ...

4ème point de sauvegarde -> droite -> ... -> créature dans cloche + 4 tourelles et 2 gros robots bruns -> Haut -> ...

la salle de "l'Arme" -> consultez le 4ème hologramme du professeur Giro -> 16 Juillet 949 : l'énergie du "sujet X" a été stockée dans "l'Arme" - il veut relâcher le contrôle qu'il a sur le "sujet X" pour l'interroger

automatiquement -> Fao et Velvet discute des raisons qui ont poussées le professeur Giro a concevoir cet engin, de vous, des effets du voyage dans le temps, de Menos et comment détruire "l'Arme" -> 3 membres de forces spéciales de l'empire vous surprennent une nouvelle fois -> ... -> une voix intérieure vous dicte d'activer "l'Arme"

ARME-001 activée.

...

vous êtes en 1049 - Fao est réveillée > la jeune fille du col du grizzli <- ce doit être aussi elle que vous aviez vu au sommet de la pyramide du prophète vous a sauvé de l'explosion de "l'Arme" -> Velvet se réveille -> ... -> Ceres dit être démons par son père et humaine par sa mère -> ... -> vous vous réveillez -> votre idée est de revenir, une nouvelle fois dans le passé, pour tenter de détruire "l'Arme" une seconde fois - Ceres affirme qu'avec un magilith se sera impossible (c'est absurde ... on l'a fait via le magilith de l'île maudite ...), vous arriverez toujours après la catastrophe

Ceres évoque la clé magi -> ...

Elle devait permettre...  
d'effacer quelque chose  
de la... trame du Temps

...

étant trop puissante, elle a été séparée en 5 fragments confiés chacune à un sage de leur civilisation

Ceres vous donne un terminal de contrôle ->

 Vous avez obtenu un **Terminal de contrôle**  
Un système qui a l'air technologiquement très avancé !

...

qui vous servira à voyager dans le temps -> ...



pourquoi ne pas s'en servir pour revenir directement juste avant l'explosion ?

vous devez trouver les 5 fragments de la clé magi

a partir de maintenant, pour alléger le texte, je ne mentionnerai plus la chaloupe ...

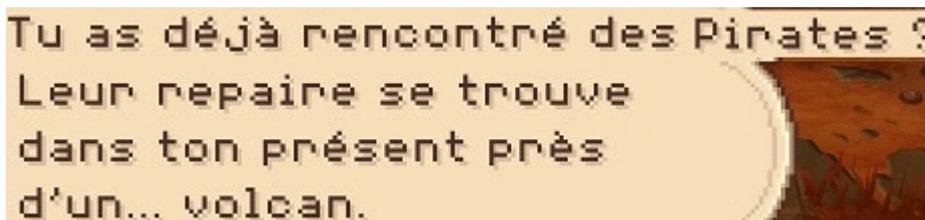
**le passé** = l'époque de l'Empire - la guerre des démons

**le présent** -> votre époque - juste après la catastrophe

**le futur** -> l'époque du conseil des marchands et du *prophète*

interrogez *Ceres* sur ...

## le fragment du feu



vous savez où se trouve **le repaire des pirates**, ils vous ont déjà interdit **le passage** car vous n'étiez pas pirate

vous devez obtenir le titre de pirate

portail magique -> les clairières -> **vous êtes dans le futur** -> commencez par aller à la **tente de Bibi** -> demandez lui a "éveiller un allié" -> présentez lui **maana** -> je choisis **Velvet** ...

...

## ► Augmentation de Pouvoir

Le pouvoir de Velvet a atteint le Niveau 2. Concentrez-le plus longtemps pour une attaque encore plus puissante !

...

le port de Seera -> l'île maudite -> la pierre du temps -> ... -> approchez du magilith -> Menos est resté là, vous discutez des derniers événements qui viennent de se dérouler dans le passé -> ... -> Menos est de nouveau avec vous



faudra penser au "éveiller" Fao ...

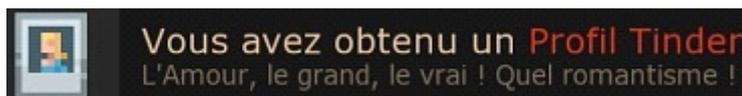
touchez le magilith -> vous êtes dans le passé sur l'île des pirates -> Ouest -> ... -> le fameux pirate Roberts -> ... -> acceptez de l'aider pour sa prochaine aventure -> ... -> sur proposition de Menos, il rédige une lettre d'amour -> ...



...

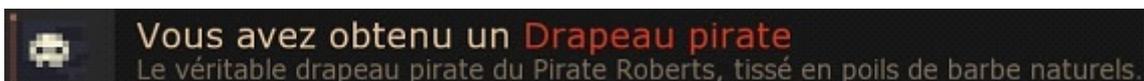
si ça marche, il vous cèdera tous ses trésors -> reste à trouver l'heureuse élue, elle est sur le continent

Seera -> la femme moche -> ... - elle pense que vous êtes le capitaine Roberts - donnez lui la lettre d'amour -> ... -> elle vous remet profil tinder ...



...

l'île des pirates -> présentez profil tinder au fameux pirate Roberts -> ... - trop occupés à penser à sa bien aimée, ce couillon en a oublié où ses trésors sont planqués - en dédommagement, il vous offre son drapeau pirate - je dis à Fao qu'il va nous servir



...  
le magilith -> vous êtes dans le présent sur l'île maudite -> Nord Est -> passage vers le repaire des pirates -> ... -  
cette fois ci, ils reconnaissent votre drapeau pirate -> répondez "oui" pour le défi à mains nues -> ...

## le repaire des pirates

Fao et Velvet reste sur le ponton -> allez y avec Menos, il vous expliquera en chemin le ...



...  
il y aura différents type de pirates, je vous laisse les découvrir ... -> pirate -> pirates -> 1ère passerelle -> 1er point de sauvegarde -> pirates -> 2nde passerelle -> pirates -> échelles -> 2nd point de sauvegarde -> pirates -> porte -> pirates -> pirates -> 3ème point de sauvegarde -> pirates -> caisses -> pont -> pirates -> caisses -> ...

niveau 21

attaque 44 - défense 40 - points de vie 94

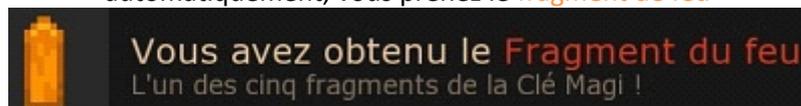
4ème point de sauvegarde -> échelle -> ...

les pirates de la baie dont wedge et biggs -> ... - ils s'enfuient pour décider de la marche à suivre -> capitaine Ababa -> soit vous évitez ses charges et vous le frappez dans le dos avec le coup de pied tourbillonnant, soit ...



...  
vous vous positionnez de façon à ce qu'il se coince contre la pierre en bas <- bug - vous n'avez plus qu'à utiliser l'attaque à base de concentration ...

automatiquement, vous prenez le fragment de feu



...  
le volcan entre en éruption, vous avez 5 minutes pour quitter le repaire des pirates - pirates en chemin -> ...  
-> Port de Seera -> les clairières -> portail magique -> interrogez Ceres sur ...

## le fragment du temps

Il existait un... Magilith  
spécial, dans la Vallée du  
Vent.  
Il donnerait accès au  
Fragment du temps, le  
plus mystérieux de tous.

portail magique -> les clairières -> vous êtes toujours dans le présent -> ...

quêtes déjà recensées pour la vallée du vent -> Sid, dans la vallée du vent, recherche un prototype de machine  
volante / le gardien Pazu dans le mont Alpha demandait l'éveil de Fao

le port de Seera -> l'île maudite -> magilith -> vous êtes dans le futur -> le port de Seera -> la pyramide du  
prophète -> le sommet de la pyramide du prophète -> récupérez ce qui reste de "votre aéronef" ... c'est le  
prototype-X01



la tente de Bibi -> demandez lui a "éveiller un allié" -> présentez lui maana -> je choisi Fao ...

► Augmentation de Pouvoir

Le pouvoir de Fao a  
atteint le Niveau 2.  
Concentrez-le plus  
longtemps pour une  
attaque encore plus  
puissante !

le port de Seera -> l'île maudite -> magilith -> vous êtes dans le passé sur l'île des pirates -> j'avais oublié  
d'explorer ... Seera -> Sud Ouest -> étoile de collection dans coffre -> l'île des pirates -> magilith -> vous êtes  
dans le présent sur l'île maudite -> le port de Seera -> ...

la vallée du vent -> le mont Alpha -> le gardien Pazu -> l'éveil de Fao étant réalisé, il demande un objet ... sans  
le nommer (cf. fin du fragment du temps)

la vallée du vent -> donnez le prototype-X01 à Sid -> il est ravi ... et promet de vous donner sa 1ère machine

volante - il lui faudra plusieurs années avant de la construire

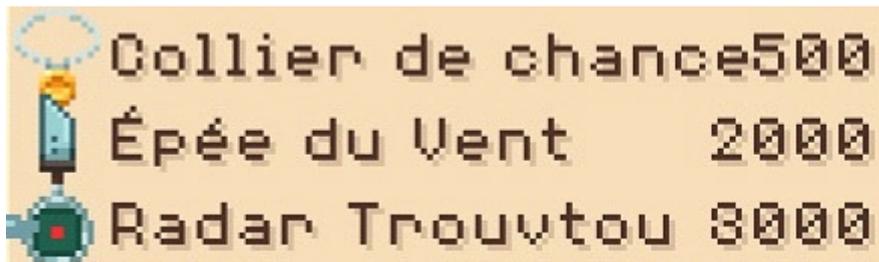
le port de Seera -> l'île maudite -> magilith -> vous êtes dans le futur -> le port de Seera -> la vallée du vent -> ...

comme vous le dit *viel homme déjà vu*, les choses ont bien changer -> ...

## le village de la vallée du vent

*plusieurs tiers* diront, sans vous reconnaître, que vous êtes le héros du **village de la vallée du vent**

1er escalier -> échoppe d'un commerçant -> il propose ...



... j'attends de finir d'explorer ...

2nd escalier -> maison -> étoile de collection dans coffre -> ... -> 3ème et 4ème escalier -> ...

organisateur de parcours aérien -> il vous faut une machine volante (ok durant l'anomalie) - il y a "un truc super à gagner" si vous réussissez le parcours (ok cf. fin du fragment de terre) -> habitation -> ...

1ère passerelle -> maison -> homme au cheveux gris -> il vous reconnaît - la machine volante que Sid avait construit pour vous a disparue (ok durant l'anomalie) - en compensation, il vous donne l'autorisation d'explorer les ruines magi - il y localise un coffre mystérieux

5ème et 6ème escalier -> ... -> Ouest -> 2nde et 3ème passerelle -> coffre, que vous aviez aperçu lors de votre 1ère venue dans la vallée du vent, contient maana

1/2 tour -> 7ème escalier -> les ruines magi -> coffre mystérieux - vous ne savez pas comment l'ouvrir

échoppe du commerçant -> je lui achète collier de chance, épée du vent et radar trouvtou et lui revends épée en acier - il me reste "que" 653 Po

niveau 21 bis

attaque 50 - défense 40 - points de vie 94

les ruines magi -> magilith -> ...

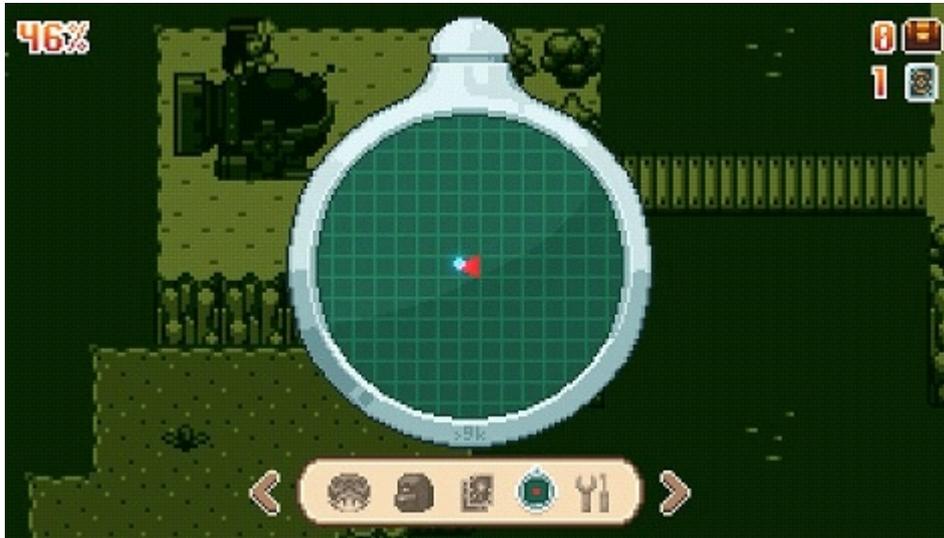
Nous sommes dans  
l'antiquité, à l'époque des  
Magi !

Velvet s'exprime, elle est aux anges !

## le centre de recherche temporel

Ouest -> Nord -> *magi* mentionne le **centre de recherche moléculaire** ... -> Nord -> **bâtiment de recherche sur l'anomalie** -> il est fait mention de l'**anomalie**, de la fin du temps et de la **clé du temps** <- la **clé magi** que vous cherchez a reconstituer

Ouest -> **passerelle** -> *femme magi* près du **large hyperion canon** - pour l'utiliser vers l'**anomalie**, il vous faudra l'**accord de l'anarchiviste de la grand bibliothèque** - il est membre du comité d'éthique temporel (ok voir + bas)



votre radar trouve et détecte le large hyperion canon

Sud -> embarquez -> vous pouvez observer l'**anomalie** à l'Ouest ... -> Sud Est -> ...

## la bibliothèque magi

*Velvet* veut y faire un tour, je suis d'accord -> vous êtes *Velvet*, faites le tour par la gauche, en discutant avec les tiers ...

*l'anarchiviste* est tout en Haut -> vous lui présentez votre livre, il traite de la science du froid <- d'où l'**attaque de Velvet** -> ... -> *Gaagle* en fait une copie ... -> *l'anarchiviste* vous autorise a utiliser le **large hyperion canon**

en repartant, vous pouvez aller à droite, 2 tiers mentionneront l'age sombre ... -> vers **point d'entrée** -> vous êtes vous

le **centre de recherche temporel** -> *femme magi* près du **large hyperion canon** -> demandez a être "canonisé" dans ...

## l'anomalie

vous êtes en mode "distordu" -> **1ère plaque à pression** -> ... - temps limités à 5 secondes > insistez vers les 3 autres **plaques à pression** jusqu'à ce que "2 doubles de vous" apparaissent -> temps limité à 7 secondes -> à chaque fois, depuis la **1ère plaque à pression**, chacun d'eux ira vers une autre, allez sur celle qu'ils ont ignorés -> **1ère passerelle** se forme à gauche -> ...

frappez le **1er cristal** -> vous êtes en mode **plateforme** -> gauche -> frappez le **2nd cristal** -> vous êtes en mode "distordu"

Haut -> escalier descendant -> frappez le 3ème cristal -> vous êtes en mode plateforme -> droite -> sautez de colonne en colonne ...



...

à la 4ème colonne, sautez vers le 4ème cristal et frappez le en vol -> vous êtes en mode "distordu" -> escalier vers le Haut -> ...

point de sauvegarde -> Haut droite -> 3 plaques - des toupies viennent dessus -> ...



...

affrontez les, elles et leurs semblables, 3 fois -> une 2nde passerelle se forme vers Haut droite (ok + tard - j'ai pensé que ce que disais Velvet était une blague ... et bien non !) -> ...

niveau 22

attaque 52 - défense 40 - points de vie 98

revenez au point de sauvegarde -> Haut gauche -> 3ème passerelle -> plaque à pression -> insistez jusqu'à ce que "2 doubles de vous" apparaissent -> vous devez casser, a vous 3, tous les pots en moins de 5 secondes -> une 4ème passerelle se forme vers le Sud -> ...

frappez le cristal le + au Sud avec l'attaque de Fao -> vous êtes en mode "plateforme"

sautez depuis ici vers la droite tout en frappant le cristal au Sud -> ...



...

vous êtes en mode distordu -> frappez le **crystal de droite** avec l'attaque de *Fao* -> vous êtes en mode "plateforme"

depuis la colonne, frappez l'**autre crystal de droite** en sautant -> ...



...

vous êtes en mode distordu -> frappez le **crystal le + au Nord** avec l'attaque de *Fao* -> vous êtes en mode "plateforme" -> faites le tour, depuis le Bas, par la droite -> ... -> frappez une 2nde fois, en sautant verticalement ,le **crystal le + au Nord** -> ...



...

vous êtes en mode distordu -> placez vous **dans l'axe de la colonne** et frappez une 3ème fois le **crystal le + au Nord** avec l'attaque de *Fao* -> ...



...

vous êtes en mode "plateforme" sur la colonne -> frappez le **crystal Haut gauche** en sautant verticalement -> ...



...

vous êtes en mode distordu -> touchez le coffre -> vous êtes téléportés près du point de sauvegarde - automatiquement, un des 4 piédestals s'allume -> arf ... il vous faut allumer les 3 autres piédestals

sauvegardez

retournez à la 2nde passerelle (Haut droite) -> avancez sur cette dernière - on distingue un autre coffre sur Haut gauche (ok + tard) -> marchez dans le vide (c'était pas une blague de Velvet ...) -> effectuez le parcours à l'aveugle sachant que devrez passer devant ces braséros ...



...

touchez le coffre -> vous êtes téléportés près du point de sauvegarde - automatiquement, un 2nd piédestal s'allume

sauvegardez

gauche -> escalier -> frappez le cristal -> vous êtes en mode "plateforme" -> chutez jusqu'en bas -> frappez le cristal le + près -> vous êtes en mode distordu -> frappez le cristal Bas droite avec l'attaque de Fao -> vous êtes en mode "plateforme"

gauche -> sautez jusqu'à être sur la colonne -> frappez le cristal Bas gauche en sautant verticalement -> vous êtes en mode distordu -> escalier montant -> frappez ce même cristal Bas gauche avec l'attaque de Fao -> vous êtes en mode "plateforme"

... -> depuis le Bas, faites le tour par la gauche en sautant -> ... -> frappez le cristal gauche en sautant verticalement -> ...



...

vous êtes en mode distordu -> faites le tour par le Haut puis droite -> frappez le cristal Haut droite avec l'attaque de Fao -> vous êtes en mode "plateforme" -> gauche -> cristal central a frapper ->

vous êtes en mode distordu -> touchez le coffre -> vous êtes téléportés près du point de sauvegarde - automatiquement, un 3ème piédestal s'allume

sauvegardez

droite -> parcours à réaliser en moins de 7 secondes - "le truc", c'est de montrer à vos "2 doubles" leurs cheminements respectifs -> commencez par Haut puis gauche (parcours du "1er double") -> ... -> faites le tour par Haut puis droite jusqu'à gauche (parcours du "2nd double") -> ... -> avancez d'une case vers le bas (votre parcours - vos "2 doubles réalisant simultanément les leurs) <[:o)

Velvet vous questionne sur l'œil chez les magi - je réponds que je ne sais pas -> en résumé, c'est le symbole de la quête, sans fin, de la connaissance

droite -> 5ème passerelle vient de se former -> plaque à pression -> vous avez 15 secondes pour rejoindre une autre plaque à pression située après le corridor vers le Bas -> sacrifiez vos "doubles" en allant au + près des 3 boîtes piquantes - vous pouvez passer à gauche de la 2nde boîte piquante -> ...

Velvet vous dit que vous vous débrouillez bien, c'est comme si vous connaissiez ce lieu ...

Bas par le corridor -> ... -> touchez le coffre -> vous êtes téléportés près du point de sauvegarde - automatiquement, le dernier piédestal s'allume

Velvet vous interroge ... je lui dis que moi aussi, j'ai peur

sauvegardez

plaque à pression allumée -> affrontez "3 doubles" - ils encaissent des dégâts uniquement dans le mode distordu - essayez de rester vers le Haut - surveillez bien "le double" qui va au cristal suivant, celui qui vous fait passer en mode "plateforme", afin de vous positionnez immédiatement de façon à rester le + Haut possible -> repérez où va apparaître le prochain cristal -> atteignez le et frappez le pour repasser en mode distordu ... commencez en Haut à gauche - j'ai utilisé une potion rouge et une potion verte

vous êtes téléportés + Haut -> Bas -> coffre que vous aviez aperçu depuis la 2nde passerelle contient carte Tim ? -> Haut -> fragment du temps dans coffre ...



...  
récupérez la machine volante fabriquée par Sid -> volez jusqu'au ...

-----

vous êtes toujours dans l'antiquité

Nord Est du centre de recherche temporel -> ...

**l'île du magilith**

... -> il n'est pas installé ... -> machine volante -> faites le tour par le Nord -> ...

**le centre de recherche moléculaire**

magi vous reconnaît -> rez de chaussée -> ... - vous observez des cloches et des robots comme dans le laboratoire du professeur Giro ... - les magis vous parlent d'énergie, de l'age sombre et de la grande destruction ..

robot vous autorise à descendre dans le sous sol -> ...

Dans les moments les plus critiques,  
il te faudra prendre des décisions  
difficiles, G.

Nous comptons tous sur toi pour  
préservier le projet.

seriez vous un magi ?

magi mentionne que vous avez été choisi pour le projet - un autre parle d'atteindre l'éternité

+ à gauche, vous êtes dans le secteur du tout début du jeu (cf. didacticiel) -> sortez ...

machine volante -> le centre de recherche temporel -> magilith -> ... - Ceres n'en reviens pas de votre exploit

vous êtes dans le futur -> les ruines magi du village de la vallée du vent -> vous n'avez toujours pas ce qu'il faut pour ouvrir le coffre mystérieux ... je fais l'impasse, pour le moment, avec l'organisateur de parcours aérien

machine volante -> la tente de Bibi -> je lui prends une potion verte (à base de 1 gelée verte redonne + 50 % points de vie) et une potion rouge (à base de 1 gelée rouge redonne + 100 % points de vie)

machine volante -> l'île maudite -> magilith -> vous êtes dans le passé -> magilith -> vous êtes dans le présent -> la vallée du vent -> le mont Alpha -> le gardien Pazu -> présentez lui, via *Fao*, *maana* - c'est bien ça qu'il veut mais vous n'en avez pas assez (ok + tard)

machine volante -> les clairières -> portail magique -> interrogez Ceres sur ..

## le fragment de glace #1

À l'époque de l'Empire...  
Avant que le Continent  
gelé ne commence à  
fondre...  
Vivaient les féroces  
Vikings.  
Ils gardent le Fragment  
de glace.

...

portail magique -> machine volante -> tout au Sud Est -> le continent gelé n'est pas totalement accessible -> machine volante -> l'île maudite -> magilith -> vous êtes dans le futur -> machine volante -> le continent gelé -> atterrissez ici ...



## la caverne gelée

utilisez le pouvoir de *Velvet* pour créer un pont gelé devant coffre, il contient *maana*

magilith -> vous êtes dans le présent -> un viking ... -> magilith -> vous êtes dans le passé -> Sud -> machine volante -> le continent gelé -> Ouest -> ...

## le village viking

commerce du *forgeron* -> il ne commerce qu'avec les *guerriers vikings* (ok près initiation dans *tunnel viking*)

*vikings* mentionne la grande tortue, le *grand tunnel viking* qui leurs permettra de piller le continent, le tournoi avec inscription au *comptoir* (ok après les *cavernes de la Noria*) <- "trésor des temps anciens" a gagner ...

Nord Est -> maison du *chef viking* inaccessible (ok cf. le *fragment de glace #2*) / *maana* dans coffre

l'entrée du *tunnel viking* au Nord nécessite l'accord de l'*ingénieur en chef* (ok juste après)

*Largo l'explorateur* est là, il vous reconnaît - il rédige son livre "les voyages de Largo LeGrand" <- c'est lui qui présentait les combats au *Colisée*

le *comptoir* -> les inscriptions pour le tournoi sont réservées à ceux qui ont réussi leur stage d'initiation

Sud Est -> habitation de l'*ingénieur en chef* -> il vous autorise a maraver des *trolls* dans le *tunnel viking* <- ce qui prouverait votre valeur

## le tunnel viking

point de sauvegarde -> *gelées bleues* - *cristaux de glace* - *insectes de glace*

droite -> la *gardienne Skadi* -> ... - je décide de lui donner 3 *maana* pour augmenter le pouvoir de *Velvet* ...

## ▶ Augmentation de Pouvoir

Vous avez obtenu  
l'invocation Skadi !  
Concentrez jusqu'au  
niveau 8 pour l'appeler.

...

1/2 tour -> gauche -> *tourelles de glace* -> ... -> *échelle* -> vous êtes sur une île au Nord Ouest du village viking

## les cavernes de la Noria

*Menos* vous informe sur les champignons remplacés par des trolls et leur chef ...

Le Grand Troll Vicieux !

...

*grosses araignées* - *gelées rouges* - **piques à éviter** - *totems*

### 1er passage

progresser vers la droite -> descendez -> gauche -> 2 *échelles* -> 1er point de sauvegarde

**niveau 23**

attaque 52 - défense 44 - points de vie 102

droite -> ... -> *échelle* -> ... -> juste avant le **pont cassé** ... - *Menos*, et non *Fao*, est enlevé par 2 trolls -> bloc de roche vous empêche de les suivre <- *Menos* étant + là, vous ne pouvez le casser

Bas côté droite -> *minerai d'Orikon* dans *coffre* -> 2nd point de sauvegarde

attaquez les *trolls qui bougent* dans le dos

pour les *trolls qui sont postés* : sautez par dessus le 1er, pour les 2 voir 3 autres, **placez vous dessous** pour utiliser efficacement le pouvoir 3 de *Velvet* <- avec un petit décalage vers la gauche pour le troll posté à droite

**niveau 24**

attaque 55 - défense 44 - points de vie 102

... -> *échelle* -> le **bloc de roche** et le **pont cassé** sont à gauche ... -> droite -> *pont ascenseur* -> troll monte avec vous ... -> 3ème point de sauvegarde

pour le 1er troll posté -> positionnez vous au début de la 1ère passerelle -> chargez le pouvoir 3 de *Velvet* -> **sauter et envoyer ce dernier** -> ... -> faites le tour par la droite -> ... -> 2 **flaques d'eau** -> chûtez de la dernière passerelle -> *échelle* -> 4ème point de sauvegarde

... -> *radar trouvtout* détecte ... -> ... -> 5ème point de sauvegarde

pour les 2 *trolls postés* -> chargez le pouvoir 3 de *Velvet* -> sautez vers eux et envoyez ce dernier

### niveau 25

attaque 55 - défense 44 - points de vie 110

chûtez depuis *petite passerelle* -> ... -> *coffre* derrière bloc de roche nécessite *Menos* + sauter vers la gauche en descendant (ok voir + bas au **2nd passage**) -> 6ème point de sauvegarde

pour les 2 *trolls postés*, placez vous dessous le 1er et utilisez le pouvoir 3 de *Velvet* -> ...

... -> le *grand troll vicieux* affirme que vous n'arriverez pas jusqu'à lui -> 7ème point de sauvegarde

liquidez le *grand troll vicieux* avec votre *épée du vent* -> ... -> *Menos* -> ... - le stage d'initiation est terminé -> *échelle* pour sortir -> les *cavernes de la Noria* -> ...

### 2nd passage

... -> cette fois ci, montez ici -> ...



...  
+ à gauche en haut, *maana* dans *coffre*

redescendez -> ... -> 1er point de sauvegarde -> ... -> *pont cassé*, allez en face et détruisez le bloc de roche par *Menos* -> droite -> *pont ascenseur* -> 3ème point de sauvegarde -> ... -> 4ème point de sauvegarde -> ...  
-> là, sautez depuis *le totem* vers la droite -> ...



...  
 étoile de collection dans coffre

... -> 5ème point de sauvegarde -> ... -> depuis petite passerelle - passez d'abord à gauche, chutez à droite puis à gauche ->



...  
 détruisez le bloc de roche par Menos -> gelée rouge dans coffre -> ... -> 6ème point de sauvegarde -> ...

**niveau 26**

attaque 57 - défense 46 - points de vie 111

7ème point de sauvegarde -> ... -> échelle pour sortir -> le tunnel viking -> ... -> le village viking -> le comptoir -> ...

vous devez remporter le tournoi

là, ne je comprend pas du tout ce qu'il faut faire ... ok cf. le fragment de glace #2

-----

retour sur l'île maudite via le magilith de la caverne gelée ... -> vous êtes dans le futur -> magilith -> vous êtes dans le passé

2 coffres du début a ouvrir -> le col du grizzli -> ... -> la clairière -> Sud -> via *Velvet*, fabriquez un pont gelé -> carte manimal dans coffre -> ... -> la forêt de Grimoar -> ... -> le tronc d'arbre n'est plus dans la rivière, vous ne pouvez plus traverser <- il faudrait y revenir depuis le village de Nibiru ... qui a disparu depuis longtemps déjà (ok cf. fin de l'aventure)

de nouveau le col du grizzli -> ... - radar trouvtout vous aide a localiser un coffre à gauche de cette cascade -> passez dessous -> ...



...  
il contient un steak de mammût (serait ce un des 3 ingrédients légendaires ?)

un secteur que j'avais ignoré jusqu'à présent ...

### la forge d'Héphas

Héphas forge des équipements en Orikon

	Ceinture en Orikon
	Bottes en Orikon
	Épée en Orikon
	Armure en Orikon

...  
ceinture en Orikon nécessite 2 minerais d'Orikon  
bottes en Orikon nécessite 3 minerais d'Orikon  
épée en Orikon nécessite 4 minerais d'Orikon  
armure en Orikon nécessite 5 minerais d'Orikon (ok après la mine #3)

passage sur sa gauche pour nous -> minerai d'Orikon dans coffre

-----

retour sur l'île des pirates -> magilith -> vous êtes dans le présent -> ...

### la mine #3

la mine -> radar trouvtout détecte 4 coffres et 1 joueur de cartes ...



...

vous ne disposez plus des bombes ... détruisez les rochers avec l'attaque de *Menos*

je ne vais pas détailler, vous avez déjà fait la plupart des manipulations (cf. **la mine #1**)

**1ère cavité** - **1er point de sauvegarde** -> Haut -> **2nde cavité** -> Haut -> **3ème cavité** -> Bas -> **4ème cavité** - **2nd point de sauvegarde** - troncs d'arbres sur les rails ... vous devez passer par là pour attendre un **1er coffre** (ok cf. **le carrefour**) -> Haut droite -> **5ème cavité** -> vous dépasser 2 cavités -> Bas -> **6ème cavité** - **3ème point de sauvegarde** - poussez la **TNT Bas droite** vers Bas gauche - déclenchez l'explosion avec l'attaque de *Menos* -> **coffre** contient **minerai d'Orikon** -> utilisez la **TNT Bas droite** puis la **TNT Haut gauche** pour pouvoir aller à gauche -> **4ème point de sauvegarde**

### le carrefour

**chariot Sud** -> ... -> cassez le mur grâce à l'attaque de *Menos* -> Haut -> **carte Menos** dans **coffre**

**le carrefour** -> **levier** - **chariot Haut gauche** -> **le carrefour** -> **levier** -> **chariot gauche celui qui était en Haut gauche** -> ... - vous passez dans **la 4ème cavité** sur les troncs d'arbres - ... -> **minerai d'Orikon** dans **coffre** -> **le carrefour** -> selon **radar trouvtout** resterait 1 **coffre** à localiser dans **la mine** - **chariot Sud** pour retrouver le **point d'entrée** -> ...

----

**l'île maudite** -> **magilith** -> **vous êtes dans le futur** -> **magilith** -> **vous êtes dans le passé** -> **la forge d'Héphas** -> **je lui donne** 5 **minerais d'Orikon** pour qu'il me forger une **armure en Orikon** ...



...

**niveau 26 bis**

attaque 57 - défense 52 - points de vie 111

**les clairières** -> **portail magique** -> interrogez *Ceres* sur ..

## le fragment de la nature

Loin au sud-ouest se  
trouve une île.  
Une forêt hors du temps...

En son coeur, tu  
trouveras le Fragment de  
la nature.

...

machine volante -> Ouest puis Sud Ouest -> ...



...

## la forêt des Sylves

vous êtes dans le présent, "hors du temps"

... -> passage secret ici pour coffre contenant étoile de collection



...

1er sylve parle d'une histoire sans fin -> 2nd sylve mentionne l'Oracle - je joue à "game of cards" et gagne carte sylve

... -> 3ème sylve -> ... -> 4ème sylve parle des héros venant consulter l'Oracle -> ... -> 5 héros ... -> 5ème sylve ne sait pas si vous êtes un héros -> 6ème sylve (Finrella) vous dit qu'il vous faut la permission de l'Oracle pour accéder au bosquet sacré

l'Oracle -> ...

Seuls certains possèdent  
la liberté absolue, celle  
de tout changer.

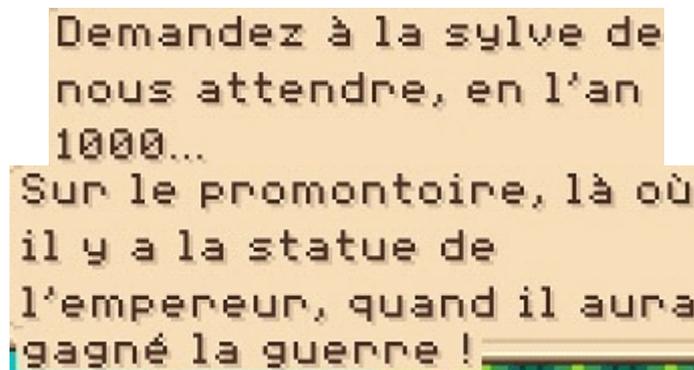
l'Oracle affirme que vous êtes un de ceux là ..

... -> le **fragment de la nature** est détenu par le **gardien du bosquet sacré** qui a été contaminé par de mauvais esprits, *les sadistas* - dans le **bosquet sacré**, les époques s'y mêlant, vous pourriez vous perdre -> ... -> une **larme de sylve** pourrait **ragallier le gardien du bosquet sacré** - comme ils n'ont pas pour habitude de pleurer, il vous renvoie vers *Finrella*

*Finrella (6ème sylve)* affirme que *Fao* a du sang sylve - elle n'est pas une **véritable** sylve, mais il y en a une dans sa famille -> **il vous faut retrouver cette personne** -> sortez ...

là, en recherchant le terme "*Fao*" dans le paragraphe **LA PARTIE**, vous retrouvez trace ceci dans **la clairière** -> "*pêcheur* vous demande si vous fuyez la guerre -> **je réponds non** -> *Fao* trouve qu'il ressemble à son père ..."

**l'île maudite** -> **magilith** -> **vous êtes dans le futur** -> **magilith** -> **vous êtes dans le passé** -> **machine volante** -> **la clairière** -> *pêcheur* -> **je réponds toujours non** -> ... -> *Fao* le reconnaît comme étant *Finrod*, père de *Finrost*, son grand père futur fondateur du **village de Nibiru** - c'est bien ce nom d'ailleurs que le **jeune Finrod**, celui qui est face à vous, retiendra + tard pour baptiser le village qu'il a l'intention de créer ... *Fao* lui confirme sa future lignée avec la sylve qui sera **sa femme (la grand mère de Fao)** ... elle lui fait promettre ...



Demandez à la sylve de nous attendre, en l'an 1000...  
Sur le promontoire, là où il y a la statue de l'empereur, quand il aura gagné la guerre !

...

**l'île des pirates** -> **magilith** -> **vous êtes dans le présent** -> **machine volante** -> **le promontoire** -> faites apparaître la grand mère de *Fao* -> ...



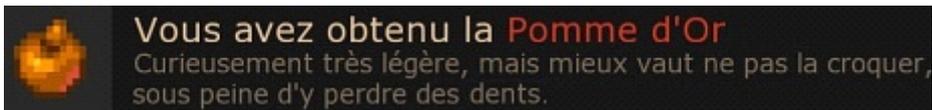
...

sa **grand mère** raconte son parcours à *Fao* ... elle finit par s'évaporer vers la mort -> ramassez **larme de sylve**



...

coffre au Sud Est contient **pomme d'or** (est ce un des ingrédients légendaires ?)



...

machine volante -> la forêt des silves -> vous êtes dans le présent, "hors du temps" -> Finrella -> ...

## le bosquet sacré

gelées bleues - radar trouvtout annonce 6 coffres (ok)

gauche -> Haut -> r.a.s. -> Bas -> via *Fao*, détruisez *ronces vertes* -> *1er tronc d'arbre vivant* à gauche (ok voir ci après) - 1ère plaque stroboscopique à droite -> vous êtes dans le passé -> Haut -> via *Fao*, détruisez *ronces vertes* -> coupez l'arbre -> poussez *tronc d'arbre* dans *rivière* -> traversez -> via *Fao*, repoussez le *1er tronc d'arbre vivant* vers le Bas

1ère plaque stroboscopique -> vous êtes dans le présent -> vous ne pouvez aller à gauche, c'est le 1er secteur mortel (ok voir ci après) -> 2nde plaque stroboscopique à gauche -> vous êtes dans le ... -> *1er tronc d'arbre vivant est mort* -> via *Fao*, poussez le vers la gauche puis vers le Bas -> ...

2nde plaque stroboscopique -> vous êtes dans le présent -> 1ère plaque stroboscopique -> vous êtes dans le passé

gauche -> 2nd secteur mortel en Bas (ok de suite) -> Haut -> 3ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le futur -> Bas -> poussez le *2nd tronc d'arbre vivant est mort* vers le Haut -> ...



selon l'époque, le 1er champignon volant ne peut plus envoyer de spores, ni en Haut ni à gauche

3ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le passé -> gauche -> ...

3ème secteur mortel à gauche (ok dans le futur) -> Bas -> arbuste -> ...

Quand ils sont grands, les tomatoz peuvent empêcher les sadistas de te voir.

...

Bas puis droite -> 4ème secteur mortel celui en Bas du 1er champignon volant (ok + tard) -> 1/2 tour ->

gauche -> pont gelé grâce à *Velvet* - le tomatoz semble ne pas être assez grand ...

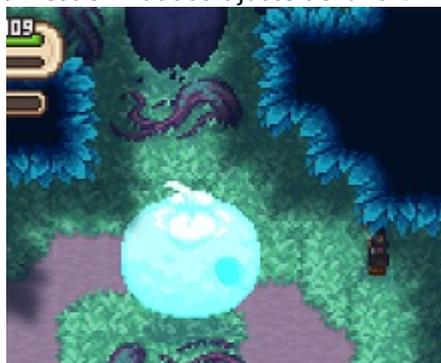
1/2 tour -> Haut -> attaque de *Menos* sur champignon bumper rouge -> attaque de *Menos* sur champignon bumper bleu -> attaque de *Menos* sur champignon bumper rouge -> avant d'utiliser 4ème plaque stroboscopique, attaque de *Menos* sur champignon bumper bleu

vous êtes dans le futur -> Bas -> droite -> Bas en dépassant 5ème plaque stroboscopique > droite -> étoile de collection dans coffre -> 1/2 tour -> 5ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le présent -> gauche -> de nouveau, pont gelé grâce à *Velvet* -> 5ème secteur mortel -> ...



le 1er tomatoz est bien + grand ...

gelez le 1er tomatoz quand il est en Haut soit juste devant le 2nd champignon volant -> ...



...

faites le tour par le Bas puis gauche -> ...

6ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le futur -> Haut par droite -> coffre n'est pas accessible dans cette époque (ok + tard) -> 6ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le présent -> Haut par gauche -> 6ème secteur mortel -> passez en gelant le 2nd tomatoz au bon moment via *Velvet* -> attaque de *Menos* sur champignon bumper rouge -> Bas en gelant le 2nd tomatoz au bon moment via *Velvet* -> 6ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le futur -> Haut par droite puis gauche -> poussez le 3ème tronc d'arbre vivant est mort vers la droite -> 6ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le présent -> Haut par droite -> coffre n'est pas accessible dans cette époque (ok + tard) -> 1/2 tour -> gauche -> attaque de *Menos* sur champignon bumper bleu -> ...

arbre Yoda, le gardien du bosquet sacré -> ... -> posez la larme de sylve -> ... -> il vous remet le fragment de la nature



...

Les sadistas, le bosquet sacré ont envahi.

Les étrangers,  
s'échapper ne peuvent...

...  
il mentionne "elle" - "la force" pour vous aider -> vous devez liquider tous les sadistas

Peut-être que la trouver  
vous pourrez.  
Mais sûrement ELLE vous  
trouvera.

...  
coffre n'est pas accessible dans cette époque (ok voir après rencontre Nawi)

Haut gauche -> arbuste vous dit de "continuer à LA chercher"

7ème secteur mortel -> gelez le 3ème tomatos au bon moment via Velvet -> Haut gauche -> une fée ...



...  
Tu sais pas comment  
détruire les sadistas ?  
C'est pourtant simple !  
Suffit de demander à un  
troncodile de les cramer !

troncodiles = troncs d'arbres vivants ... sadistas = champignons volants

elle peut leurs parler, j'accepte qu'elle rejoigne le groupe - je l'appelle Nawi



Nawi est LA force ...

coffre n'est pas accessible dans cette époque (ok voir + bas)

1/2 tour -> faites agir Nawi sur le troncodile -> utilisez <Ctrl> pour qu'il crache sur le sadistas - le 7ème secteur n'est plus (totalement) mortel ...

faites le tour par le Bas gauche puis Haut droite -> droite -> 7ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le futur -> retournez vers arbre Yoda, le gardien du bosquet sacré -> coffre contient gelée verte -> ...

retour sur 7ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le présent -> faites agir Nawi sur le troncodile -> utilisez <Ctrl> pour qu'il crache sur les "navets" -> 7ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le futur ->

...

droite puis Bas -> arbuste -> ...

Nawi peut voyager très loin, mais uniquement dans son époque.

...

8ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le passé -> Bas -> coffre inaccessible a cette époque (ok + tard)

bon là, j'ai pas noté l'époque -> le champignon bumper rouge via Menos -> 7ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le présent -> faites agir Nawi sur le troncodile à l'Est de façon a ce qu'il crache sur le sadistas - tomatos à côté -> 8ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le futur -> droite -> Haut -> gauche -> via Fao, poussez le troncodile vers la gauche -> Haut -> gauche -> coffre inaccessible a cette époque (ok + tard) -> via Fao, poussez le troncodile vers la gauche -> ...

8ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le passé -> retournez où vous aviez rencontré Nawi -> maana dans coffre -> retour près de 8ème plaque stroboscopique -> ...



coffre déjà vu le + au Sud s'ouvre dans le passé (ok voir voir + bas)

8ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le futur -> 7ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le présent -> Bas -> minerai d'Orikon dans coffre

Haut -> droite -> via Fao, détruisez les racines vertes -> 7ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le futur -> via Fao, redétruisez ces mêmes racines vertes -> droite -> poussez le trondicule vers la gauche -> 7ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le présent -> via Fao, redétruisez ces mêmes racines vertes -> faites agir Nawi sur le troncodile à l'Est de façon a ce qu'il crache sur le sadistas -> 7ème plaque stroboscopique -> via Fao, poussez le dernier trondicule mentionné vers la droite -> 8ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le passé -> droite toute -> ..



vous êtes là ...

9ème plaque stroboscopique (+ tard) -> coupez l'arbre et poussez le tronc vers la rivière -> allez y -> *Fao* s'exclame, elle dit que vous avez réussi ... vers le Bas, c'est proche du point d'entrée ...

allons d'abord vers le Haut droite -> poussez, via *Fao*, le *trondicule* vers le Haut -> 1/2 tour -> retraversez rivière -> Haut - 10ème plaque stroboscopique et 11ème plaque stroboscopique -> passez au présent -> droite -> poussez, via *Fao*, le *trondicule* vers la gauche et dépassez le dans sa course pour arriver ici -> ...



...

poussez le, via *Fao*, le Bas -> faites agir *Nawi* sur le *troncodile* pour qu'il crache sur le *sadistas* au Sud -> 10ème plaque stroboscopique et 11ème plaque stroboscopique -> revenez dans le passé -> Sud -> 9ème plaque stroboscopique -> vous êtes dans le présent -> vous n'avez plus qu'à aller ouvrir le coffre que vous aviez vu en Haut, il contient *carte Nawi*

pour le dernier coffre qui 'ouvre au passé, je vous laisse chercher le cheminement vous même, sachez cependant cela -> bug -> vous ne pourrez pas passer ici <[:o(((



il vous faudra emprunter ...



le pont gelé en Bas de là ... pensez aussi à liquider les *sadistas* encore vivants <- celui (iou ceux) du début

coffre (en Haut à gauche de l'image) contient carte *Tim*

dans le présent via 1ère plaque stroboscopique -> Haut -> racine verte via *Fao* -> vers le point d'entrée -> *Nawi* ... - léger bug dans l'ordre des dialogues -> il faut qu'elle vous demande de revoir l'arbre *Yoda*, le gardien du *bosquet sacré* et qu'elle soit avec vous -> 1ère plaque stroboscopique -> vous êtes dans le passé -> Haut -> racine verte via *Fao* -> faites le tour pour parler à l'arbre *Yoda*, le gardien du *bosquet sacré* -> en récompense d'avoir détruit tous les *sadistas*, il vous offre carte *arbre Yoda* > ...



Vous avez obtenu **Arbre Yoda**

Vous avez désormais 10/61 cartes du jeu "Game of Cards" !



dans le présent via 1ère plaque stroboscopique -> Haut -> racine verte via *Fao* -> vers le point d'entrée -> *Nawi* vous quitte ...

C't'une question de physique quantique, j'peux pas être dans tous les temps et plusieurs espaces à la fois apparemment...

...

machine volante -> les clairières -> portail magique -> interrogez *Ceres* sur ..

## le fragment de la terre

Les démons ont caché le fragment dans leur... temple le plus sacré. Mais son... emplacement a été... perdu lors de la destruction de *Démonia*, pendant la Grande Guerre...

...

machine volante -> l'île maudite -> *magilith* -> vous êtes dans le futur -> *magilith* -> vous êtes dans le passé -> machine volante -> Nord Ouest -> vous ne pouvez atterrir qu'ici ...

## démonia



...  
Nord -> **magilith** dans **ruines magi** -> ... -> Ouest -> ...

### le débarquement

G. Magus et le *colonel Dalkin* s'oppose <- cela confirme ce que vous avais dit, dans le futur, *la femme au cheveux bleu* dans la **bibliothèque** "*le colonel Dalkin a sacrifié toute son armée pour pouvoir tuer le démon Magus*" ->



...  
Ouest -> ... -> *le colonel Dalkin* -> ... -> **vos alliés** lui propose de rassembler l'Empire et *les démons* contre G. Magus - ce qui changera le cours de l'histoire - **vous devez le convaincre** - vous avez déjà fait ce qui est suggéré dans les dialogues, soit le rencontrer chez lui dans le futur ... -> présentez lui **médaille de l'Empereur** que vous aviez pris chez lui dans le futur à **Genova**



...  
Bien, je n'ai pas le choix, les ordres sont les ordres. Vous aurez toute l'aide que je serai en mesure de vous fournir...

...  
*le colonel Dalkin* rejoint le groupe

► Dalkin  
Avec l'aide de Dalkin,  
vous allez pouvoir  
recruter et commander  
une armée.

...  
G. Magus ne doit pas atteindre le château de démonia

Ouest -> ...



...  
le 1er combat -> utilisez <Echap> pour donner les ordres à chaque membre du groupe

... -> vous devez établir un campement -> Ouest -> ...

### le poste avancé

le campement sera ici ... le colonel Dalkin vous conseille de recruter des troupes de l'Empire

Plus nous remporterons  
de victoires, plus les  
troupes seront motivées  
à l'idée de rallier notre cause.

...  
vous devez aller à la 1ère tente de commandement - le colonel Dalkin quitte le groupe

la 1ère tente de commandement -> ...



recrues, soldats, archers, paladins et cavaliers peuvent se proposer  
en bas à droite, derrière la boîte de dialogue, des points de réputation vous permettent de les recruter ...

acceptez d'engager 1 recrue pour 100 points de réputation

Ouest -> *le colonel Dalkin* réintègre le groupe -> Ouest -> *G. Magus* ordonne à un *1er Lieutenant* de vous attaquer ... il doit capturer *le colonel Dalkin* - *G. Magus* s'en va -> **2nd combat** -> ... -> *le colonel Dalkin* annonce que **le campement** pour être fortifié ... **1ère tente de commandement** -> **j'engage** 1 *soldat* pour 300 points de réputation

avant cela, *Velvet*, selon plan trouver sur les cadavres, annonce qu'il y a 2 voies pour parvenir au **château de démonia** ...

La voie du Sud est la plus rapide, mais le gros des forces mobiles des rebelles s'y trouve.

...

La voie du Nord est plus longue, mais plus praticable.

L'ennemi a envoyé ses machines de sièges par cette route.

...

vous devrez choisir une voie terrestre

... -> Ouest -> ...

### **l'attaque surprise**

**2nde tente de commandement** -> ... -> Sud -> des *démons* vous tendent une embuscade - *Menos* n'arrive pas à les convaincre ... -> **3ème combat** -> ... -> **2nde tente de commandement** -> **j'y engage** 1 *recrue* et 1 *archer* pour 125 + 300 points de réputation

Ouest de la **2nde tente de commandement** -> *le démon Nullos* -> ... - *son frère Poutros*, que connaît bien *Menos*, a été capturé ...

Je suis sûr qu'il ralliera les démons résistants à vos côtés.

...

vous devez délivrer *le démon Poutros* (ok cf. **les démons**)

je joue à "game of cards" et gagne carte *Roi des démons Arthur*

Sud Ouest -> **je décide de** passer par le Nord -> ...

### **les armes secrètes**

*G. Magus* et *2nd Lieutenant* -> ...

Et la moindre égratignure  
sur les catapultes sera  
retenue sur votre solde !

...  
vous devez neutraliser les catapultes (ok durant le 4ème combat)

G. Magus s'en va -> 3ème tente de commandement -> ... -> 4ème combat - j'ai 1 recrue et archer -> ... -> 3ème tente de commandement -> j'y engage 1 recrue et 1 paladin pour 125 + 700 points de réputation -> Sud Ouest -> Nord -> ...



indiqué ???

allez y -> carte Dalkin dans coffre -> ...



...  
1/2 tour -> Ouest -> ...

### le pont

G. Magus et 3ème Lieutenant -> le 1er explique au 2nd son plan ...

J'ai donc décidé de leur  
tendre un piège...  
Mouhahahahaha haha ha !!!

il parle d'attaque à revers ...

G. Magus s'en va -> 4ème tente de commandement -> ... -> 5ème combat - j'ai 1 recrue, 1 archer et 1 paladin - combattez d'abord au sud Est en laissant Menos mener une opération kamikaze à l'Ouest -> ... -> comme "ils" en avaient eux aussi, Velvet suppose qu'il y a un atelier de fabrications de catapultes dans les parages

Il vaudrait peut-être mieux explorer les alentours...

...  
vous devez le localiser

4ème tente de commandement -> j'y engage 1 *archer* pour 300 points de réputation -> Ouest -> ...



### les catapultes

... -> *G. Magus* et 4ème *Lieutenant* -> le 2nd expose son plan au 1er -> ... -> *G. Magus* a lancé un sort dans cette forêt pour vous perdre ...

Nos ennemis doivent donc être en train d'errer dans ces bois...

... -> il demande au 4ème *Lieutenant* où sont ses troupes ...

C'est que je les ai justement envoyées dans la forêt...

vous et vos adversaires étant perdus dans cette forêt, *G. Magus* décide ...

Je vais lever l'effet du sort immédiatement !

...

*G. Magus* s'en va -> 6ème combat - j'ai 1 *recrue*, 2 *archers* et 1 *paladin* avec moi au Nord - *Fao* et *Menos* sont à l'Est - *Velvet* et le *colonel Dalkin* sont au Sud Est -> ...

Nous avons trouvé l'atelier de fabrication des catapultes ennemies !

...

le *colonel Dalkin* est aux anges, il se l'approprie pour sa propre -> Nord Est -> 5ème tente de commandement -> ...



catapulte est désormais proposée -> vous en aurez une automatiquement

ressortez -> Sud -> ouest -> ...

### les magiciens

... -> G. Magus et 5ème Lieutenant -> ... -> 7ème combat -> je dispose de 2 archers, 1 paladin et 1 catapulte  
-> ...3 pyromages vont assister la troupe du 5ème Lieutenant qui s'en ira ainsi que G. Magus

6ème tente de commandement -> j'y engage 2 archers

une fois la bataille gagnée ... le colonel Dalkin s'exprime ...

Il faut que nous nous  
débarrassions de Magus  
et de ses disciples !

...

ressortez par l'Est -> Sud Ouest -> ...

### les démons

G. Magus et 6ème Lieutenant -> ... - le plan est de se servir du groupe du démon Poutros comme bouclier -  
G. Magus s'en va

vous devez convaincre le démon Poutros de retourner sa veste

8ème combat -> je dispose de 4 archers, 1 paladin et 1 catapulte -> ... durant l'affrontement, faites en sorte que  
Menos parle au démon Poutros -> ...



...

Poutros fait désormais  
partie de votre armée.

...

7ème tente de commandement -> j'y engage 1 soldat -> ressortez par l'Est -> Nord -> ...

## le château de démonia

### l'extérieur

je dispose de 4 archers, 1 paladin, 1 soldat, Poutros et 1 catapulte -> ...

9ème combat -> affrontez G. Magus et les 4 chevaliers de l'apocalypse qui ont perdu leurs montures ... ->  
ciblez G. Magus et les 2 magiciens à gauche

Tu es fait comme un  
fromage corse, Magus !

ainsi s'exprima le colone Dalkin ...

G. Magus se réfugie à l'intérieur ... maana dans coffre dans à l'Est

8ème tente de commandement -> j'y engage 1 cavalier -> Nord -> ...

### l'intérieur

vous êtes en sous sol -> ... -> Fao part devant, le colonel Dalkin garde le point d'entrée

... -> Fao et des démons dans des cloches -> ... -> Velvet s'exprime ...

Se pourrait-il que ce  
soient les Magi qui ont  
créé les démons ?

...

Les humains ont créé les  
démons à l'époque Magi,  
puis les ont détruits  
pendant la Grande Guerre...

...

discussion sur les voyages dans le temps et le fait de changer le cours des choses -> ... -> à la question de *Fao* qui veut savoir si je devrais modifier le temps comme je le veux, je réponds non -> ... -> *Fao* est de nouveau dans le groupe

Nord -> *G. Magus* -> ses propos confirme ce qu'a énoncé précédemment *Velvet* ...



...

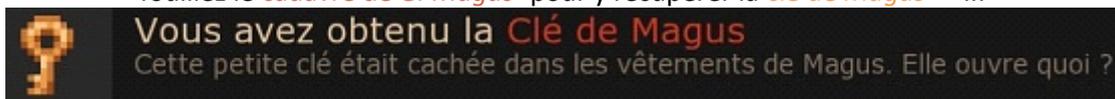
vous devez tout simplement intercepter, de façon coordonnées, les boules colorées qu'ils vous lancent

<flèche gauche> *Fao* / <flèche Bas> *Menos* / <flèche Haut> Vous / <flèche droite> *Velvet*



...

fouillez le cadavre de *G. Magus* - pour y récupérer la clé de *Magus* -> ...



...

coffre contient le fragment de la terre ...



...

*l'extérieur* -> le colonel *Dalkin* vous remercie grandement avant de partir faire son rapport à *l'Empereur* - il a deviné comment vous avez eut la médaille de *l'Empereur*

les ruines magi de démonia -> *magilith* -> vous êtes dans le présent -> *magilith* -> vous êtes dans le futur -> ...

*machine volante* -> le village de la vallée du vent -> la clé de *Magus* n'ouvre pas le coffre mystérieux des ruines magi -> organisateur de parcours aérien -> j'accepte de réaliser le 1er parcours -> ... - j'ai utilisé 1 potion verte et 1 potion rouge -> en récompense, il me donne carte saxu -> organisateur de parcours aérien propose un 2nd parcours

*machine volante* -> la tente de *Bibi* -> je lui prends une potion verte (à base de 1 gelée verte redonne + 50 % points de vie) et une potion rouge (à base de 1 gelée rouge redonne + 100 % points de vie)

## le fragment de glace #2

machine volante -> le continent gelé -> la caverne gelée -> magilith -> vous êtes dans le présent -> magilith -> vous êtes dans le passé -> Sud -> machine volante -> le continent gelé -> Ouest -> le village viking -> ...

rappel -> il vous faut remporter le tournoi viking en affrontant, dans un 1er temps, successivement 6 guerriers vikings présents dans le village viking

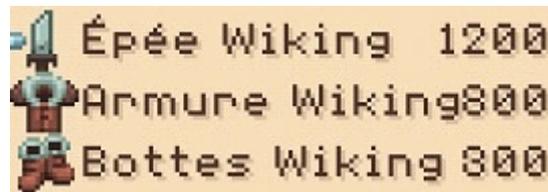


<Ctrl> pour avoir des détails pour chaque signe  
utilisez <Espace> pour déplacer un signe, d'un case, de façon à ce qu'il soit aligner horizontalement ou verticalement avec 2 de "ses compères" -> exemple sur l'image : le signe épée dans le rond violet peut être déplacé vers le Haut pour être ainsi aligné avec les 2 autres signes épées -> 4 signes alignés donne un tour bonus effectué immédiatement -> aligner des gemmes sacrées déclenche(raient) des attaques spéciales

en mode aventure, concentrez vous sur les signes épées et les possibilités de tour bonus

le point d'entrée -> 1er viking du tournoi : ok -> ...

commerce du forgeron -> ...



...

je lui achète bottes viking et lui revend bottes en acier et armure de bronze - je dispose de 9 789 Po

niveau 26 ter

attaque 57 - défense 54 - points de vie 111

2nd viking du tournoi : ok -> Haut -> 3ème viking du tournoi : ok -> Haut -> 4ème viking du tournoi : ok -> gauche -> 5ème viking du tournoi : ok la 2nde fois -> 6ème viking du tournoi : ok la 2nde fois -> droite -> viking devant maison du chef viking

Au nom de la Grande Tortue, vous êtes autorisé à défier notre chef !

...  
entrez -> ... - *Velvet* parle du probable dégel du continent gelé -> sa théorie est liée au déplacement, par *Largo*, du livre de Boréas (la 3ème relique magi légendaire - celui qui lui donne son pouvoir de glace) vers la Bibliothèque de Genova - c'est là qu'elle l'a trouvée dans le présent <- vous y êtes passé "un peu" après - c'est donc normal s'il n'y était plus (cf. **Genova** dans le présent ...)

Appelez-moi John Snow.

je vous laisse découvrir qui il est ...

combat contre *John Snow* : ok du 1er coup -> il vous remet le livre de Boréas ...



... - *Menos* affirme a raison que c'est celui que *Velvet* a trouvée dans la Bibliothèque impériale de Genova -> ...  
-> pour ne pas chambouler une partie importante de votre histoire commune - vous ne rencontrerez jamais *Velvet* si elle ne le trouve pas dans le présent (il est indique "futur" dans les dialogues, il aurait + judicieux de mentionner "le présent" ... qui est le futur du passé), il est décidé par elle même d'...

impérativement remettre ce livre à l'anarchiviste Largo.

pour qu'il le ramène, "comme prévu", à Genova ...

gauche -> devant le comptoir -> *Largo* -> ... - donnez lui le livre de Boréas - *Velvet* insiste pour qu'il le ramène à la Bibliothèque de Genova ... en retour, il vous offre le fragment de glace



...  
vous détenez les 5 fragments de la clé magi, bravo !

la caverne gelée -> **magilith** -> **vous êtes dans le futur** -> **machine volante** -> **les clairières** -> **portail magique** -> **Ceres** -> ... - elle assemble la **clé magi** -> ... -> dans le présent, **le cratère** est dissipé - "l'Arme", fabriquée par **le professeur Giro** grâce l'énergie de **Ceres**, est détruite, **le laboratoire** est condamné -> ... - elle vous raconte comment elle lui a échappée -> avant de vous quitter, **Ceres** mentionne le **gardien volant** qu'elle doit rencontrer et ...

*Fao ou Velvet* -> ...

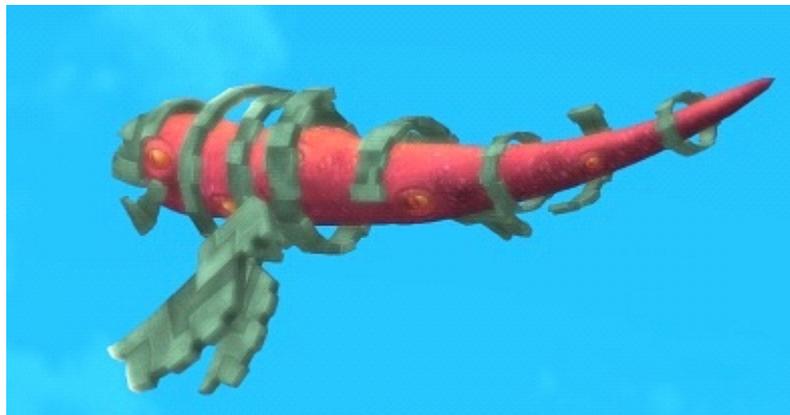
Elle a parlé de DÉTRUIRE  
le temps !

...

vous devez retrouver **Ceres** pour connaître ses réelles intentions

*Fao* veut revoir **le village de Nibiru**

sortez -> **cinématique** -> "quelque part" dans les profondeurs aquatiques, **le gardien volant** se réveille et ... s'envole



...

vous devez affronter **le gardien volant**

**fin de l'aventure**

pour les déplacements, je ne détaillerai plus ... vous savez faire <[;o)

**le village de Nibiru** -> il est abandonné ... - **femme** vous donne **étoile de collection** -> Nord Est -> **carte Gardien volant** dans **coffre**

via un **magilith**, rendez vous **dans le présent**

**le village de Nibiru** -> parlez au **tiers** et surtout, à **Finrost**, le père de **Fao** ... -> passez par ici ...



...

Sud -> pont gelé grâce à *Velvet* -> coffre contient *maana* -> Ouest -> coffre contient *minerai d'Orikon*

Nord -> la forêt de *Grimoar* -> Nord -> pont gelé grâce à *Velvet* -> étoile de collection dans coffre <- mieux vaut tard que jamais !

le mont alpha -> *gardien pazu* -> pour *Fao*, je lui donne 3 *maana* -> ...

► Augmentation de Pouvoir  
 Vous avez obtenu  
 l'invocation Pazu !  
 Concentrez jusqu'au  
 niveau 3 pour l'appeller.



il manque le pouvoir 3 de *Menos* ... il me reste 1 *maana*

via un *magilith*, rendez vous dans le passé

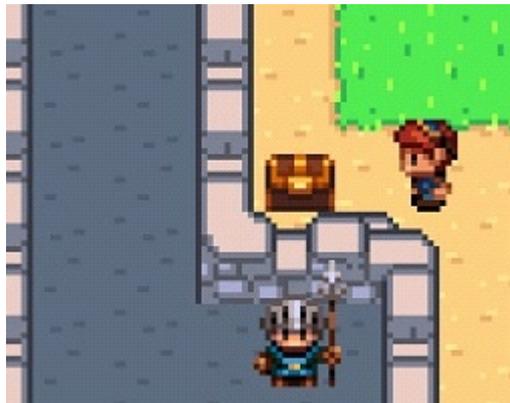
*Genova* -> *G. Magus* étant le chef des sorciers ... -> le QG des sorciers -> utilisez la *clé de Magus* pour entrer -> *garde* vous lance un défi "rhythm game" -> ...

Magus - Facile  
Forêt Hantée - Facile  
Magus - Difficile  
Forêt Hantée - Difficile  
Aucun

pour les 2 difficiles, concentrez vous sur 2 personnages

si vous jouez les 4 titres, garde vous récompensera avec la carte grand Magus

sortez de Genova et faites le tour des remparts par l'Est -> coffre contient carte de collection ...



...

via un magilith, rendez vous dans le futur -> machine volante -> approchez du gardien volant -> passez à l'abordage avec <Espace> -> ...



...

je décide d'entrer en lui -> depuis votre machine volante <- n'en descendez surtout pas, combattez différents types de bestioles en utilisant à bons escients les attaques de Fao - quelques blocs de roche nécessiteront Menos <- niveau 2 pour les 2 superposés -> ...

1er point de sauvegarde -> ... -> 2nd point de sauvegarde -> ... -> 3ème point de sauvegarde -> ... -> 4ème point de sauvegarde -> ... -> 5ème point de sauvegarde -> ... -> 6ème point de sauvegarde -> ...

niveau 27

attaque 58 - défense 54 - points de vie 111

7ème point de sauvegarde -> ... - descendez -> 8ème point de sauvegarde -> ... - remontez -> ...

Menos ...

Cette créature est en train de descendre !

...

Ceres -> ...

J'ai détruit le coeur du Gardien, il va s'écraser et me permettre d'accéder au Projet.

...

c'est confirmé, Ceres veut détruire le temps - elle dit être pressée car le *professeur Giro* serait toujours vivant et il pourrait l'en empêcher

la chute du *gardien volant* a provoquée l'apparition de l'*anomalie* dans le futur -> ...



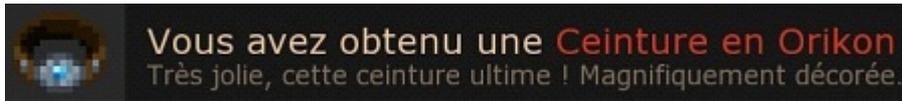
...



...

vous devez retourner dans l'*anomalie*

rendez vous dans **le passé** via un **magilith** -> la **forge d'Héphas** -> je lui donne 2 **minerais d'Orikon** pour qu'il me fabrique **ceinture en Orikon**



Il me reste 1 minerais d'Orikon

niveau 27 bis

attaque 58 - défense 54 - points de vie 111

rendez vous dans le futur via un magilith -> entrez dans l'anomalie -> un piédestal avec le symbole de l'oeil est nouvellement apparu -> ... -> Fao ...

En tout cas, ce symbole est le même que celui de la Pierre du Temps !

...

vous devez poser la pierre du temps sur le piédestal dans l'anomalie

l'île maudite -> récupérez la pierre du temps - vous n'avez + accès au magilith ...

l'anomalie -> posez la pierre du temps sur le piédestal -> portail vers le projet apparait -> ... -> Menos rappelle que Ceres à la puissance de "l'Arme", vous devez être prêt <- vérifier votre équipement - faites le nécessaire à la tente à Bibi ou à la forge d'Héphas -> je dis à Velvet que Ceres a aucune bonne raison de faire ce qu'elle entreprend ...

portail vers le projet -> vous êtes devant un curieux objet ... - Velvet pense qu'il contient l'univers -> Ceres -> ...



...

Les Magi voulaient empêcher la Fin du temps. Ils ont donc construit le Projet Pour... courber le temps.

Détruire le Projet va certainement détruire le temps...

...  
elle dit être connecté directement au projet et fait "se dissiper" vos 3 *compagnons*

vous, vous résistez ... et mieux encore ...

► **Augmentation de Pouvoir**  
Le pouvoir de Tim s'est réveillé. Vous pouvez désormais ralentir le temps !

...  
l'évidence est face à elle, votre destin commun n'était pas de se comprendre mais de s'affronter

... -> **vous êtes seul** -> combattez *Ceres* en plusieurs scènes ... et **sans interruption** !

### 1ère scène

*Ceres* est protégé par un triangle de faisceaux

liquidez les "*barils*" qui s'éveillent et vous attaquent de temps en temps

**frappez un poteau du triangle**, sa base s'éteint -> ...



la base de ce poteau est éteinte, passez au suivant

...  
les 3 bases des **poteaux** éteintes, vous avez quelques secondes <- ou un peu + si vous avez ralenti le temps pour maraver *Ceres* au corps à corps -> recommencez jusqu'à passer à la ...

si tout se passe bien, vous devriez être quasiment au top niveau points de vie et cela, sans avoir user de *potions*

### 2nd scène

type "plateforme antique" -> *Ceres* use de sorts ... évitez les en essayant de **rester en haut** - n'oubliez pas que si vous sautez en bas de l'écran, vous serez téléportés en haut -> attaquez à distance ou au corps à corps - le gameplay étant volontairement ce qu'il est, faites au mieux <- 1 **potion verte**

**niveau 28**

attaque 58 - défense 55 - points de vie 113

**niveau 29**

attaque 63 - défense 57 - points de vie 121

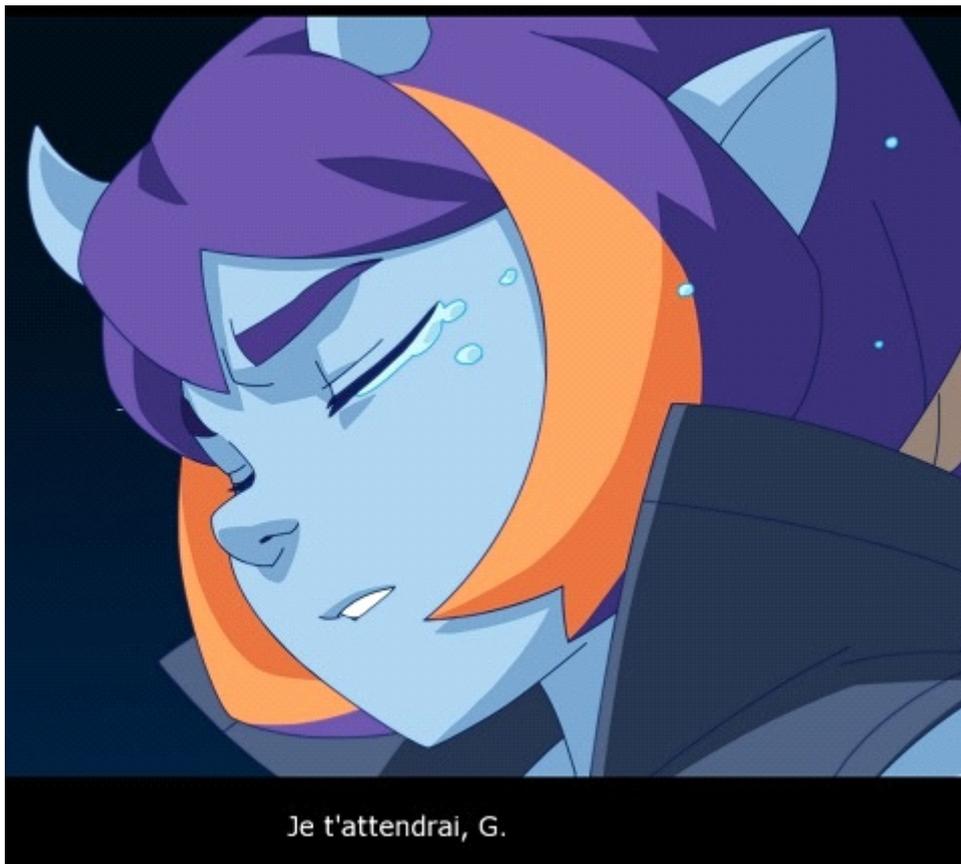
### 3ème scène

*Ceres* est dans un aéronef armé -> combattez à distance -> **visez les zones violettes quand elles clignotent** <-  
1 **potion rouge**

### 4ème scène

*Ceres* à distance dans l'espace temps ...

**allez bien jusqu'au bout** des cinématiques de fin ... je vous met juste cette image -> ...



*robot* vous avait déjà nommé comme cela au **centre de recherche moléculaire** dans l'antiquité

ne pouvant être *G Magus* (se tuer serait aberrant), sommes nous *le professeur Giro* ?

\*\*\*\*\* **BILAN DE LA PARTIE** \*\*\*\*\*



reste 8 étoiles de collection dans la nature ...

comme indiqué dans *LA PARTIE*, -> impasse quasi totale pour "game of cards" -> 47 cartes non trouvées ou recherchées

ce que j'ai laissé de côté ou non trouvé :

village de la vallée du vent -> coffre mystérieux - 2nd parcours de l'organisateur de parcours aérien <- futur

retour prison pour 4ème niveau <- a priori impossible quelque soit l'époque

Genova dans futur : restaurant -> 3 ingrédients légendaires <- je pense qu'il m'en manque 1

la mine -> reste 1 coffre <- présent

le sommet du mont alpha -> coffre

la forge d'Héphas -> pas suffisamment de minerai d'Orikon pour l'épée d'Orikon <- passé

Genova -> époque du cinquantenaire soit le présent -> *homme* parle d'un trésor au Nord du pont de mayenne ...

durée estimée + rédaction du document -> 74 h 00

## \*\*\*\*\* CRITIQUES ET AVIS \*\*\*\*\*

### les défauts du jeu

sauvegarde unique

demande une grande coordination clavier

la trame du jeu (évolution des jeux vidéos) et sa non linéarité font qu'il est difficile de nommer des défauts sans savoir (ou deviner) s'ils sont volontaires ou pas

le plus pénible, ce sont les *ennemis* qui réapparaissent

quelques incohérences ... avec les voyages dans le temps, il est complexe d'être totalement crédible - juste un exemple : comment se fait-il que *certaines magis*, dans l'antiquité, jouent à "game of cards" ?

l'affichage tourne souvent au ralenti lors des passages en 3D distordue dans l'*anomalie* (antique) et systématiquement près de la cascade du *village de la vallée du vent* ..

rejouabilité -> dépend de ce que vous avez trouvé et/ou éventuellement écarté en 1ère partie

### les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement assez rapide

exploration partiellement libre puis totalement libre

l'histoire principale est très bien développée avec une fin ... "mystérieuse"

les nombreux dialogues sont pertinents - l'humour est très présent ... les malheurs ne sont pas en reste

les styles de combat sont bien plus diversifiés que dans **Evoland 1** qui n'en comptait que 2

**Evoland 2** est un très bon jeu qui renverra certains quelques décennies en arrière et fera découvrir ces dernières aux plus jeunes