

GOthic III - FORSAKEN GODS

Novembre 2008 - dev. Trine Games

ENHANCED EDITION

Mars 2011 - dev. Mad Vulture Games



société fondée par des membres du **Community Patch Team**

acheté 2.49 euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

[Commentaires](#) / [Textes](#) / [Objets](#) / [Interaction](#) / [bonus permanent](#) / [formateur](#) & [chapelle](#) / [donneur de quête](#)

[mise en garde - astuce - bug - important](#) / [Tiers](#) / [Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé](#)

***** TECHNIQUE *****

disposer des textes en Français -> menu "Options" -> "Audio"



suivez le didacticiel

<Windows> ne fonctionne pas , utilise <Alt> + <Echap> fonctionne / <Impr écr> ne fonctionne pas

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

↑  > Ce PC > Documents > Gothic3ForsakenGods

le répertoire des sauvegardes

manuel en Français de **Gothic 3** -> http://didier.merle1.free.fr/TEMP/GOTHIC_3_Manuel.pdf

le manuel de l'**Enhanced Edition** de **Forsaken Gods**, en Anglais, est dans le répertoire d'installation du jeu
-> "Manual_ee.pdf"

***** DESCRIPTION / CONSEILS *****



votre personnage est de retour, 2 ans après les évènements de **Gothic 3** (2006 - dev. **Piranha Bytes** / **Enhanced Edition** - 2012 - **Community Patch Team**) - vous débuterez au niveau 10 avec des compétences initiales imposées -> libre à vous ensuite de le faire évoluer comme bon vous semble -> l'aventure se déroulera uniquement dans la région centrale, soit celle de **Myrtana**

les grands principes de **la trilogie "Gothic"** sont conservés - seules les réputations envers les factions sont absentes

9 attributs -> force - chasse - savoir des anciens - vol - alchimie - forge - énergie vitale - endurance - mana

à chaque gain de niveau, vous obtenez 10 **Points d'Apprentissage**

pour augmenter un attribut, il vous faut juste payer le **formateur** ou faire un don dans le cas d'une **chapelle**

pour apprendre une compétence souhaitée, il vous faudra le nombre de **PA** demandé par le **formateur** ou la **chapelle**, éventuellement un score minimum dans 1 (ou 2) attribut(s) et pouvoir le rémunérer (**formateur**) ou faire la donation (**chapelle**)

le nerf de la guerre, ce sont les **Pièces d'or**, tant pour payer les **formateurs** ou faire un don dans le cas d'une **chapelle**, que pour vous équiper au mieux -> des compétences spécifiques servent à gagner des **Po** en revendant les **objets** obtenus grâce à ces dernières (dépeçages d'animaux, crochetages de serrures, chercheur d'or, forgeron etc.) -> la compétence marchandage pour obtenir - 10 % sur les achats et + 10 %

sur les ventes auprès des *marchands* nécessite 50 dans l'attribut vol

certaines **équipements** ont des pré requis d'attributs (force - chasse - savoir des anciens) et/ou de compétences

votre but unique sera d'unir les 5 factions

il vous faudra **absolument** pouvoir attaquer à distance -> **arc**, **arbalète** ou sorts

les ennemis ont une meilleur IA, certains continueront a vous suivre un bon moment si vous fuyez -> sprintez

en cas de difficulté pour un combat, hors ceux d'**arènes**, vous pouvez les rabattre jusqu'à vos (futurs) alliés les plus proche

bénissez et/ou **affûter** vos **armes** -> si inutilisées, elles valent + cher à la revente

pour certaines quêtes, vous devrez assassiner un ennemi inconscient (humain ou orque) -> les 2 <boutons de la souris> enfoncés

dans "Options" -> "Commandes" -> "personnalisé" -> mon paramétrage clavier souris ->

Sauter : <Click de la molette de la souris> = <Bouton de souris 3>

Discrétion : <Suppr>

Sprinter : <Fin>

Dégainer - Rengainer : <Tab> ou la <touche numérique> affectée à l'**arme voir au deux armes si tel est votre RP**

Cibler : <Espace> <- **plutôt pour les sorts à distance**

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

niveau de difficulté -> normale

pour les **coffres**, seuls ceux non ouvert à l'instant T ont été indiqués - tous les **éléments du décor** n'ont pas été signalés, il y en a trop - je n'ai pas non plus mentionné les **bonus permanent** apportés par certaines quêtes ou par les **lutrins** ... ce seront pour vous, comme qui dirait, des "pochettes surprises" <[:o]

Silden #1

des **lits** un peu partout ...

niveau 10

... -> avant de reparler à *Anog*, faites d'abord la visite [**sans ramasser** les **miettes de pains**] de **Silden** ...

en haut

2 coffres (1 chez Anog - 1 maison vide] - 2 lutrins - marmites - feux de camp - troncs d'arbres - enclume - pierre a aiguiser

Kunz vend des armes / chapelle (santé - mana - endurance - sorts magie de maîtrise) / forgeron gerbrand (forge - chercheur d'or - affûtage de lames) vend des objets de forge / Nisim vend des objets d'alchimie

en bas côté rivière

Obert -> allez vaincre Griswald dans l'arène de Silden -> revoir Obert -> allez vaincre Ritt dans l'arène -> revoir Obert -> allez vaincre Evert dans l'arène -> revoir Obert, il vous donnera 4 potions de soins (quêtes terminées) - coffre dans l'arène de Silden (ok après Gotha #2)

niveau 11

Jurgen vend des outils / marchand vend des objets magiques

en bas côté plaine

coffre + lutrin dans maison - table d'alchimie dans maison de Cornélius

auberge -> coffre - alchimiste vend des objets d'alchimie -> marchand à l'extérieur de l'auberge vend des arcs, flèches, armures légères, amulettes et anneaux

près du moulin, marchand vend des objets de chasseur / coffre dans le moulin (ok après Gotha #2)

revenez en haut voir Anog -> quête principale, obtenir 5 lettres de recommandation pour Anog auprès des villageois de Silden (ok + tard)

en bas côté rivière

Meryl le voleur vous demande de lui ramener l'amulette de Dylan qui réside à Geldern (ok + tard)

Jurgen exige que vous décimiez le troupeau de Thaber <- je ne lui donne pas de réponse pour l'instant

Oelk désire que les mouettes ne viennent plus sur son toit -> depuis ce dernier, suivez le chemin tracé par les miettes de pain (vous pouvez les ramasser) -> il passera par le ponton du moulin (en bas côté plaine) -> ... -> campement de l'homme oiseau dément -> ... -> proposez lui 500 Po ou combattez le - reste coffre (ok après Gotha #2) -> rendez compte à Oelk, il vous donnera une lettre de recommandation pour Anog et 700 Po (quête terminée)

en bas côté plaine

la maison de Cornélius -> pour concocter une nouvelle potion, il lui manque 5 orties de feu non digérée -

vous devriez en trouver dans des panses de charognards dans le secteur de **Nordmar** <- FAUX -> il est indiqué "proche du ruisseau" dans votre journal - c'est bien ça, **la rivière** voir + bas)

j'achète 450 Po un habit de fermier au marchand à l'extérieur de l'auberge

l'auberge -> **Anton** -> non seulement **Barnabas** lui doit de l'argent mais il est aussi l'amant de son épouse -> vous devez récupérer l'argent auprès de **Barnabas** - décidez de le punir (ou pas) pour le cocufiage -> retournez en bas côté rivière -> **Barnabas** est près du feu de camp -> il vous propose que vous avanciez l'argent qu'il doit à **Anton** et d'appliquer sur lui un sort d'oubli, qu'il vous fournira, pour effacer de sa mémoire sa liaison éphémère avec l'épouse d'**Anton** (**Isabelle**) -> acceptez ou mettez lui une rouste -> ... -> il me donne 500 Po que je remet à **Anton** qui me reverse immédiatement 100 Po et une lettre de recommandation pour **Anog** (quête terminée)

niveau 12

j'achète un arc de chasse au marchand près du moulin pour 200 Po

empruntez le tunnel (6 charognards puis 3 loups) avant le campement de l'homme oiseau dément -> n'attaquez pas les bisons - petite grotte aux serpents en hauteur sur votre droite -> ... -> carrefour entre **Silden** et **Geldern** -> ...



vous êtes là ...

suivez le panneau **Geldern** -> 2 mouches sanguinaires ... -> grotte des zombies (ok après **Trelis**) -> ...

Geldern #1

des lits un peu partout ...

quartier Nord

sous les remparts Nord -> porte gardée et fermée -> 1ère maison vide en journée -> lutrin et coffre (ok de nuit) dans la maison du 1er forgeron

l'auberge -> 2 coffres en bas (ok de nuit) - 3 coffres (2 de nuit) en haut reste coffre

Dylan est près du feu de camp -> avant de vous donner l'amulette de **Dylan**, il veut que vous persuadiez **Meryl**, le voleur de **Silden**, de ne plus l'attaquer (ok + tard)

à côté de l'auberge, maison d'un marchand vendeur d'objets d'alchimie - marmite - table d'alchimie

en face de l'auberge, maison d'un **marchand** qui vend des **outils** - **lutrin** (ok de nuit) - table d'alchimie

maison à étage -> en bas ... -> en haut, **lutrin** - **marchand** proposant des **objets magiques**

vers l'entrée Nord -> maison du 2nd forgeron / 2nde maison vide en journée

le château

hall d'entrée -> **coffre**

salle du trône -> *Inog* ne veut pas communiquer plus que ça ... -> **Ardian** (savoir des anciens - druide - bâton)
vend des **objets d'alchimie** / 6 **coffres** - 4 **lutrins** (2 jour 1 nuit) **reste 1**

salle a manger -> 2 **lutrins** - **coffre** (ok après **Gotha #2**) - 2 tables d'alchimie / les remparts Nord -> une **chambrée**

quartier Sud

depuis le recoin Ouest, sous les **remparts Sud** -> escalier descendant vers la **porte** d'une **remise** pour un "**petit trésor**" -> **salle a manger** avec 4 **coffres** (ok pour 2 cf. **Geldern #2**), **marmite**, 2 tables d'alchimie et 2 **lutrins** (1 de nuit) **reste 1** (ok cf. **Geldern #2**) - *Hamlar* est là ... -> **habitation d'un marchand** vendant de la **nourriture** -> **maison vide** en face -> **habitation d'un forgeron** vendant des **objets de forge** -> **habitation d'un guerrier** - **coffre** ... -> vers la mine de **Geldern** (ok cf. **Geldern #2**)

les remparts Sud -> **salle a manger** - **marchand** vend des **armes** - 3 **coffres** (+ tard de nuit)

maison à étage - avec une **maison de mineurs** derrière

Père, devant son **domicile**, vous demande de corriger *les mineurs* qui se battent dans l'**arène** la nuit - il vous conseille de le faire en journée -> **n'avancez pas** pour l'instant ... (ok cf. **Geldern #2**)

arène -> parler à **Derex** pour lancer les défis (ok cf. **Geldern #2**)

j'achète 80 Po, une pioche au **marchand** en face de l'**auberge**

Silden #2

en bas côté rivière -> **Meryl** -> dites lui de ne plus attaquer **Dylan**, il le promettra -> revenez à **Geldern**, quartier Nord près du **feu de camp** -> **Dylan** est soulagé, il vous donne une **lettre de recommandation pour Anog** et l'**amulette de Dylan** -> ramenez la à **Meryl** -> ... -> il vous remettra une **lettre de recommandation pour Anog** et 300 Po -> **Meryl**, le voleur (vol - marchander - crochetage - vol à la tir) vend des **objets de voleur**

niveau 13

allez au Nord dans la **plaine de Silden** -> juste à droite en sortant, dans le **cerle de pierres dressées**, ramassez la **Pierre de téléportation vers Silden** -> le long de la **rivière**, liquidez les 5 **charognards** et récupérez ...



les **orties de feu non digérées**

+ loin -> **1ère habitation vide** - lits - coffre à l'extérieur (ok après **Gotha #2**) - 2 rôdeurs et 1 loup -> encore + loin
-> **2nde habitation** occupée par un *druide* et des *forestiers* - des loups proche de 2 coffres à l'extérieur (ok après **Gotha #2**) -> revenez à **Silden** -> en bas côté plaine -> donnez les 5 orties de feu non digérées à **Cornélius**, il vous remettra une lettre de recommandation pour **Anog**, 1 potion de mana et 2 potions de soins -> **Cornélius** enseigne l'alchimie (alchimie - potions de mana et à effet permanent - flèches explosives - poison)

en haut, chez **Anog**, remettez lui vos 5 lettre de recommandation pour **Anog** -> ... -> **Anog** souhaite vivement avoir des conseils de la part de frère **Inog** -> quête principale, faire venir **Inog** de **Geldern** (ok cf. **Geldern #2** puis **Trelis**) / **Anog** (force - maître bretteur - grandes armes - arbalètes - boucliers)

niveau 14

Anog -> force + 10 (10 PA - 500 Po) -> j'achète 275 Po, une épée de soldat à **Kunz** et 1 500 Po une tenue en cuir au marchand à l'extérieur de l'auberge

Geldern #2

allez au **Château de Geldern** -> quêtes principales, vous devez réaliser 4 tâches urgentes pour **Ignos** -> 1. escorter la caravane d'**Hamlar** (ok voir un peu plus bas) - 2. récupérer **Clovis**, un espion à **Trelis** (ok cf. **Trelis**) - 3. percevoir l'impôt auprès **Meryl**, **Dylan**, **Boris**, **Cornelius**, **Anton** et **Barnabas** (ok voir ci dessous) - 4. détruire le camp orque le plus proche de **Geldern** (ok voir un peu plus bas)

commencez par collecter l'impôt, soit 300 Po auprès de chaque tiers concerné -> sortez par l'entrée Sud -> campement de **Boris** -> ... - ramassez la pierre de téléportation vers **Geldern** près du coffre -> **Dylan** est toujours dans le quartier Nord -> allez de nouveau à **Silden** -> **Anton** (l'auberge) et **Cornelius** (en face de l'auberge) sont en bas côté plaine -> **Meryl** et **Barnabas** (qui ne sera pas d'accord ...) sont en bas côté rivière -> amenez les 1 800 Po à **Anog**, chez lui en haut, il vous donnera 300 Po (quête terminée) / **Anog** a des soupçons concernant **Anton**, l'aubergiste -> allez chercher sa femme **Isabelle** à l'auberge (suivant l'heure, il se peut qu'elle soit à l'étage) -> escortez la jusqu'à **Anog**, il vous donnera 500 Po (quête terminée)

téléportez vous à **Geldern** -> le quartier Sud -> allez vers les 4 mineurs agressifs -> affrontez les ... -> rendez compte à **Père** qui vous récompensera de 500 Po (quête terminée)

niveau 15

l'arène de **Geldern** -> parlez à **Derex** pour affronter **Yohann** -> parlez à **Derex** pour affronter **Brennus** -> restera à combattre le champion (ok cf. un peu partout #1)

explorez la mine de **Geldern** -> vous y trouverez 12 filons d'or et, tout au fond, des objets notamment 1 potion de force vitale que je consomme de suite -> énergie vitale + 8

sous les remparts Sud -> salle à manger -> parlez à **Hamlar** -> escortez le ainsi que **Dylan** et 5 caravaniers jusqu'aux abords de **Silden** - vous devrez combattre 4 orques au carrefour entre **Silden** et **Geldern** ... et 1 loup dans le tunnel -> **Hamlar** sera en bas côté plaine - il vend de la nourriture et des outils

allez voir **Anog**, chez lui, en haut -> **Isabelle** a cracher le morceau - **Anton**, l'aubergiste, héberge des espions orques - vous devez le tuer -> allez y -> affrontez le puis achevez le (quête terminée) -> rendez compte à **Anog**, il vous demandera de raccompagner **Isabelle** -> parlez à cette dernière puis escortez la jusqu'à son auberge -> ... (quête terminée)

Anog -> force + 5 (5 PA - 250 Po)

téléportez vous à **Geldern** -> sous les remparts Sud -> **salle a manger** -> elle est dorénavant désertée, vous êtes libre de la piller - reste 2 **coffres** (ok après **Gotha #2**) -> allez au **Château** -> **Inog** vous donne 1 000 **Po** pour avoir collecté l'impôt et 1 000 autres pour avoir escorter *Hamlar* et *les caravaniers* (quête terminée)

niveau 16

sortez par l'**entrée Sud** -> à droite, 3 ogres et une **grotte pleine de bandits** (ok partiellement cf. **Trelis**) -> quelques animaux en descendant ... en bas, avant le pont, le camp orque le plus proche de **Geldern** -> tuez les 4 guerriers orques (quête terminée) -> rendez compte à **Inog** dans le **Château** de **Geldern**, il vous récompensera de 1 000 **Po**

allez au carrefour entre **Silden** et **Geldern** -> suivre le panneau indiquant **Trelis**, soit le Sud -> ... - charognards puis loups -> habitation abîmée - 2 coffres dans la petite grotte en face (ok après **Gotha #2**) -> ... -> 2 coffres (ok après **Gotha #2**) - rôdeurs des marais (ok après **Okara**) -> ... -> coffre (ok après **Gotha #2**) -> ... -> coffre (ok après **Gotha #2**) -> ... -> le bas de la petite grotte des *personnages louches* -> coffre contient l'**arme lourde trancheuse** (ok après **Gotha #2**) - l'un d'eux vend objets divers - sanglier en face -> ...

niveau 17

gobelin -> ... -> mouche sanguinaire -> habitation en hauteur au Nord -> lits - a propos de *Thorus*, *Geoff* évoque des mages dont un *mage noir* - il vend, au choix, un de ses deux fils - mère mentionne l'*officier Osch* et son bureau ... -> faites le tour en repartant vers le Nord -> ... -> le haut de la petite grotte des *personnages louches* -> ... -> ressortez -> mouches sanguinaires -> ... -> vous arrivez au niveau du camp orque le plus proche de **Geldern** -> 1/2 tour -> ... -> Sud -> ...

Trelis

vous êtes à l'**entrée Nord**, passez le 1er pont en pierres -> ...

le quartier Est

maison du 1er forgeron -> il vend des outils et des objets de forge - lutrin

maison d'un Shaman Orque -> il vend des objets magiques - je lui achète 1 500 **Po** une amulette de protection merveilleux

maison d'un guerrier -> l'**entrée Est** -> magasin ... -> maison d'un mercenaire - table d'alchimie

l'**arène de Trelis** -> **Lewis** (marchander - mise à terre - assassinat - crochetage - vol à la tir - maître voleur) -> **Drud** - ... -> **Harmann** - ... -> **Steiner** pour initier les combats (voir + bas)

garde devant la prison où est enfermé l'espion *Clovis* -> ... - ne décidez pas pour l'instant, le temps de traverser le 2nd pont en pierres et visiter ...

le quartier Ouest

maison -> entrepôt -> l'**entrée Sud** -> entrepôt à étage -> maison du 2nd forgeron

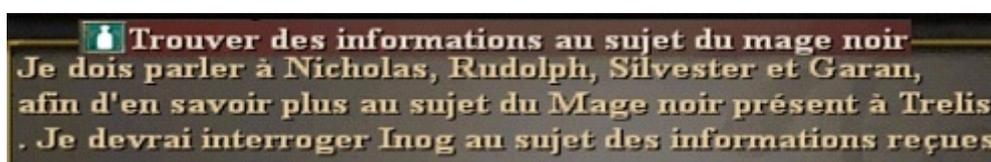
le temple intérieur -> 3 entrées gardées (ok cf. les temples de Trelis) -> 3 chapelles (santé - mana - endurance -

sorts magie d'invocation)

dortoir -> 3ème pont en pierres vers le Château de Trelis (ok voir + bas) -> maison -> maison -> l'entrée Ouest

revenez au quartier Est -> l'arène de Trelis -> *Steiner* -> affrontez *Harman* -> *Steiner* -> affrontez *Lewis* -> reste le champion *Drud* (ok juste avant **Vengrad**)

garde devant la prison -> versez lui un pot de vin de 500 Po ou bien défiez le -> emmenez le un tout petit peu à l'écart ... dès qu'il est à terre, allez chercher *Clovis* et filez vite d'ici par l'entrée Nord jusque dans la salle du trône du Château de Geldern (quête terminée) -> informez *Inog* - il vous demandera quelles sont les informations dont il dispose - quête principale -> dans la salle à manger, questionnez *Clovis* -> il mentionne lui aussi *le mage noir* - les orques seraient à la recherche d'artefacts - il les a entendu parler de la griffe dracoliche



niveau 19

repartez par l'entrée Sud -> de suite sur la droite, nettoyez le bas de la grotte pleine de *bandits* - 4 filons - coffre - reste le haut (ok cf. un peu partout #1)

direction l'entrée Nord de Trelis -> ... *Nicholas* -> ... -> allez au 3ème pont en pierres -> *Silvester* est l'ami d'enfance du *mage noir* et de *Thorus* qui veulent conquérir *Myrtana* -> avancez -> ...

le Château

entrée Ouest -> local de suite à gauche -> ... -> explorez les remparts - *Urbanus* mentionne *Kan* -> redescendez au niveau de l'entrée Ouest -> ...

à droite, *Garan* est devant la bibliothèque - 3 lutrins - table d'alchimie - il dit que *le mage noir* s'absente toutes les nuits -> ...

pour *Rudolph*, *le mage noir* est l'incarnation du mal - il a entendu parlé de l'apparition de nouvelles créatures, des humains ressemblant à des orques -> ...

passez devant l'entrée Est, l'officier *Osch* est près de l'habitation de l'esclave forgeron ...

salle d'armes -> *Erhang* dit qu'une attaque est prévue contre **Gotha** -> *Ogit* ... - coffre (ok après **Gotha #2**) -> ...

escalier vers une remise -> ... - pierre de téléportation vers Trelis -> ...

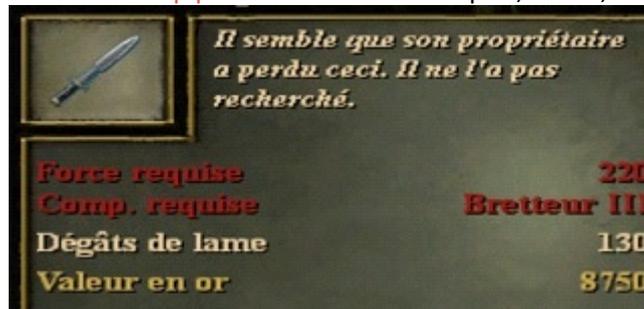
salle du trône -> *Thorus* affirme que c'est *Gorn* qui a attaqué en premier - il contrôle Trelis, Montera et Cap Dun soit les 3 régions orques accompagnés de mercenaires humains - 3 lutrins - coffre (ok après **Gotha #2**) -> *Thorus* (force - maître bretteur - grandes armes - arbalètes - boucliers)

Thorus -> force + 5 (5 PA - 250 Po)

téléportez vous à Geldern -> le Château -> *Inog* -> vous lui dictez les informations récoltées - quête terminé ->

Inog - le mage noir doit mourir - quête principale

téléportez vous à **Trelis** -> en journée histoire de repérer les lieux, sortez par l'entrée Ouest -> **camp d'orques**
-> **les berges** - 3 **rôdeurs** -> nettoyez ce secteur jusqu'au **pont** qui mène à **Geldern** -> **mouches sanguinaires** -
sangliers - **des bisons** - **gobelins** - **charognards** - **loups en contre bas** -> **grotte aux loups** -> 5 **lutrins** - 3 tables
d'alchimie - pipe à eau - lit - ne ratez pas , au sol, ...



l'épée d'Austin

retournez à **Trelis** et revenez ici en pleine nuit -> s'il n'apparaît pas, dormez dans le **lit** jusqu'au lendemain soir et ressortez, le **mage noir** sera dans les parages - tuez le ... (quête terminée)

niveau 20

repartez à pieds vers **Geldern** -> finissez de nettoyer le secteur de l'autre côté du **pont** - **saurinides** - **mouches sanguinaires** -> **le Château de Geldern** -> rendez compte à **Inog** pour **le mage noir** - il vous remet 500 **Po** - parlez lui et escortez le jusqu'à **Silden** -> juste après l'entrée Nord, **rôdeur mystique** vous interpelle (fin de la quête cf. **le triangle Montera - Okara - Gotha**) -> il vous indique la présence d'un des trois éléments (**métal rare**) de l'**armure mystique du vagabond** dans une **grotte** à proximité (**ok voir un peu + bas** -> **grotte des zombies**) -> ... -> meute de loups au **carrefour entre Silden et Geldern** (**ok + tard**) -> ... -> **Inog** a bien rejoint son frère à **Silden**, **en haut**, chez **Anog** (quête terminée)

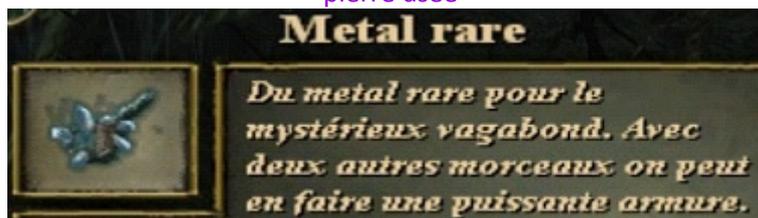
niveau 21

Anog (quête principale) -> **vous devrez choisir entre** demander à **Thorus** de cesser les raids contre les caravanes de **Geldern** (**ok cf. un peu partout #2**) ou demander à **Gorn** d'envoyer des troupes en renfort

Anog -> **force + 39** (39 PA - 1 950 Po) -> **maître bretteur** (20 PA - 5 000 Po)

j'achète 50 flèches pour 50 Po au **marchand** à l'extérieur de l'**auberge**

rendez vous à la **grotte des zombies** en bas de l'entrée Nord de **Geldern** -> 5 **zombies** - 4 **filons d'or** - **tablette de pierre usée**



métal rare sur la table

avant de prendre une décision concernant la quête principale, je choisi de me rendre à **Okara** ...

depuis **Silden** -> longez la rive gauche de la **rivière** -> ...

2 coffres (ok après **Gotha #2**) -> ... -> coffre (ok après **Gotha #2**) - charognards -> coffre (ok après **Gotha #2**) -> ...
-> **habitation détruite** -> Ouest en direction des **falaises escarpées** -> coffre près d'un chariot (ok après **Gotha #2**) -> montez ...



vers le Sud Est -> ...

feu de camp -> **grotte des lézards de feu** (ok cf. **un peu partout #1**) -> ... -> au niveau des 3 coffres, allez vers le Nord Est dans le canyon -> ... -> coffre (ok après **Gotha #2**) -> ...



sur la fin, grimpez en sautant -> Ouest avant la **passerelle en bois** -> ...

Okara



une **Pierre de téléportation vers Okara** est juste à l'entrée, une autre dans "**le trou**" -> coffre (ok après **Gotha #2**) - enclume - pierre a aiguiser - feu de camp - lits - **chapelle** (santé - mana - endurance - sorts de la magie de maîtrise) - gobelins

descendez -> ... -> **filon de fer** -> gauche -> **salle de Baltus** -> 4 **tablettes de pierre** - 3 **lutrins** - lit - table d'alchimie - filon de fer - ...



métal rare sur la table

1/2 tour -> descendez -> gobelins - gobelin noir - 3 filons de fer - 2 lutrins - table d'alchimie - lits - 2 coffres (ok après **Gotha #2** - arc camarde dans un des deux) -> ressortez -> ...

retournez vers la rivière depuis les 3 coffres -> Sud -> ... -> sangliers - 2 coffres espacés (ok après **Gotha #2**) -> ... -> coffre (ok après **Gotha #2**) -> rôdeurs des marais que vous aviez évité rive droite -> feu de camp - coffre (ok après **Gotha #2**) -> ... -> 3 coffres dans la grotte des squelettes (ok reste 2 après **Gotha #2**) -> ... -> ferme - gobelins - feu de camp - lits - chapelle (santé - mana - endurance - sorts de la magie de maîtrise) -> vers Trellis -> charognards - loups - sanglier - coffre (ok après **Gotha #2**) - crocodiles dans l'eau sous la ferme (ok + tard) -> mouches sanguinaires - gobelin -> retour à la ferme - shrats -> prenez les un par un -> ...

Est -> coffre (ok après **Gotha #2**) -> ... -> charognards - mouche sanguinaire - sanglier - loup - meute de loups (ok + tard) - mouches sanguinaires -> vers Montera -> meute de loups - mouche sanguinaire - sanglier - charognard - mouche sanguinaire - sanglier -> chapelle (santé - mana - endurance - sorts de la magie d'invocation) - loups (ok + tard)

Montera

le quartier Bas

Udolf le forgeron vend des objets de forge - 3 coffres

maison à étage -> pierre de téléportation vers Montera au rez de chaussée - coffre à l'étage -> coffre dans 1 des 2 habitations en face

l'auberge -> forestier vend des objets de chasse et d'alchimie - marchand vend des armes, des armures, des boucliers et des casques - coffre -> étage -> ...

habitation a pillar (ok de nuit) -> habitation a pillar (ok de nuit) -> remise -> ... - vous contournez en dépassant les remparts -> ...

le quartier Haut

chantier du temple -> ... -> local -> ... -> passez devant le château -> habitation -> habitation à étage -> ... -> l'arène inutilisée

le Château

local a pillar (ok derrière le guerrier orque et/ou sur la table) -> meule -> force + 5

bibliothèque -> Galin - il semble prisonnier -> vous discutez avec lui de Thorus et Gorn ...

les remparts -> coffre dans la tour Nord (c'est celui de Théo cf. un peu partout #1) -> ... -> redescendez -> escalier descendant -> coffre dans un local (ok après **Gotha #2**) -> ...

salle de *Kan* -> ... -> remise

les fermes en face de *Montera* -> *Vikram* a concocté une *potion de transformation en démon* -> décidez (ou pas) de la revendre à *Thorus* ou à *Gorn* (ok cf. un peu partout #2)

filez au Nord Est -> **campement des orques** - des cadavres - **moulin** -> ...

campement des humains -> questionnez *Ian* -> ... -> *Lennard* -> ... -> *le soldat inquiet* - *Raik* et *Garrick* sont mentionnés -> *Bran* -> ... -> *Gero* et *Gothard* vous informe que *les paladins* ne sont pas encore dans la sauce -> *Linhart* -> ...

coffre près de l'habitation équipée d'une tour de guet (ok c'est le coffre de l'arc de *Barik* cf. **Gotha #2**) - pierre de téléportation vers **Gotha** dans le coffre à l'intérieur

Gotha #1

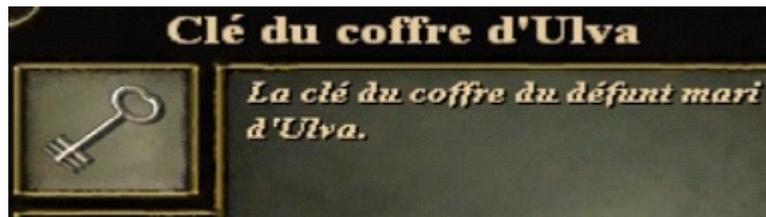
le quartier Bas

coffre (ok après **Gotha #2**) et pierre de téléportation vers **Gotha** dans la forge - **coffre** dans la maison en face (celle de la femme de *Galín*) - guerrier affirme qu'ils n'ont pas besoin de *Lee* (*les paladins*)

Vaingard -> tuer les renégats - ils seraient dans une grotte au Sud de la tour de **Cap Dun** (ok cf. **Cap Dun**)

coffre dans l'armurerie

le donjon de *Gorn* -> **coffre des prisonniers** près des cadavres d'orques (ok cf. **Gotha #2**) -> *Ulva* -> son espion d'époux a été liquidé par les orques - elle ne sait où il a caché son argent -> acceptez (ou pas) de rechercher le **coffre** en question - elle vous remet la ...



clé du coffre d'*Ulva* et nomme des amis à lui pour le localiser (ok voir fin **Gotha #1**)

local de jardinage -> **lutrin** dans maison -> femme du guerrier

en remontant -> habitation à étage -> rez de chaussée a piller (ok de nuit) -> reste 2 **coffres** (ok après **Gotha #2**) - table d'alchimie - **lutrin** -> étage -> **coffre**

le quartier Haut

guerrier -> ... -> les remparts -> **coffre** en haut de la tour Est (ok après **Gotha #2**) -> **lutrin** et **coffre** dans la tour Ouest (ok après **Gotha #2**)

marchand vend des armes, des armures, des boucliers, des casques, de la nourriture et des outils

Tavin (savoir des anciens - apprentissage rapide - régénération de mana - amélioration des aubes - bâtons - mage de l'eau)

domicile d'**Ignatius** -> **lutrin** - coffre (ok après **Gotha #2**) / domicile du **1er forgeron** ... qui fabrique des têtes réduites d'orques ...

local vide -> coffre dans le domicile du **2nd forgeron** (ok après **Gotha #2**) -> ... -> **guerrier**

Errol demande 50 000 **Po** pour vous donner accès à **Gorn**

le temps de réfléchir, fouillez les **3 dernières pièces**

je dis à **Errol** que je n'ai pas la somme demandée (**2nde réponse**) - revenir avec les 50 000 **Po**

retournez au **campement des humains** -> concernant la demande d'**Ulva**, **Gothard** ne peut vous aider, **Lennard** localise le coffre d'**Ulva** près d'un pont à **Faring** (ok voir ci après) -> partez vers l'Est -> ... - groupe de **saurinides** - **Garik** et ses **recrues** - **gobelins** - **sangliers** -> 2 coffres (l'un des deux est celui d'**Ulva** - cf. après **Red Rock #1**) -> ...

avant le pont de la rivière, **voleur** veut, en échange de **Po**, les noms de "**marchands corrompus**" pour les voler et redonner aux pauvres <- je ne répond pas pour l'instant - (ok cf. **un peu partout #1**) -> en bas, de l'autre côté du pont de la rivière, gardé par des rhinocéros (ok + tard), le coffre de **Rollan** (ok + tard)

Faring

le quartier Bas

coffre de **Garik** (ok cf. **Gotha #2**) / la mine -> ... - **saurinides** - coffre **hashishin** - pierre de téléportation vers **Faring**

coffre de **Kazuk** contient la clé de **Kazuk** (morceau de la légendaire clé de **Kendl**)

coffre dans la maison d'un marchand de **nourriture** / auberge -> marchand vend des objets d'alchimie et de magie -> marchand vend des objets d'alchimie et de chasse -> étage de l'auberge - reste 3 coffres (1 ok après **Gotha #2**)

Khalif -> ... -> il vend des outils et de la nourriture

Tila -> son mari est un pingre et la force a travailler - décidez d'accepter de tuer **Gerell** (ou pas - ok cf. **le château bas**)

l'armurerie -> marchand vend des armes dont l'épée **El bastardo** (ok après **Red Rock #1**), armures, casques et objets magiques - coffre

allez derrière l'armurerie -> clé de **Khalif** (morceau de la légendaire clé de **Kendl**) dans la brouette -> ... -> des rôdeurs -> cimetière

la tour de Guet

tout en haut avec une **arène inutilisée** en y allant -> **lutrin** à l'intérieur - gargouille sur **le grand pont** (ok + tard)
- **grotte aux rampants** à l'extérieur (ok après **Red Rock #1**)

le château bas

explorez les remparts et les tours -> ... -> **Lebrecht** (force - résistance au froid)

domicile du **forgeron** / **Floyd** - **Alicia**

Kazus (force - combat à deux armes)

domicile de **Kahif**, le négociant en trolls ... -> **lutrin** - table d'alchimie - coffre (ok après **Gotha #2**)

Gerell -> selon lui, suite à l'achat d'un troll qu'elle ne veut pas rendre, **Tila** lui coûte très cher et, de surcroît, elle est infidèle -> **Gerell** -> décidez de le tuer ou d'accepter plus d'argent pour liquider **Tila** et son amant (annulera la quête de **Tila**) -> **ami de Gerell** -> tuez le -> **le quartier Bas** -> **Tila** -> tuez la -> **le château bas** -> rendez compte à **Gerell**, il vous donnera 5 000 Po - il vend des outils

niveau 22

domicile de **Kendl** -> **lutrin** / **meule** (force > 205 -> ok après **Est Faring - Nord Vengard**)

des gardes vous empêchent d'entrer chez **Khadim** (ok après **les temples de Trellis**)

le château haut

explorez les remparts Ouest -> 4 coffres (ok de nuit) / secteur en travaux

Rickard (force - résistance au froid)

1er laboratoire -> 4 lutrins dont 1 de nuit - 2 coffres de nuit - table d'alchimie -> en face, 2nd laboratoire -> 2 lutrins - coffre -> l'étage de nuit ...

ancienne prison -> "petit trésor" - 2 coffres (1 ok après **Gotha #2**)

domicile d'un guerrier -> **lutrin** - coffre -> domicile inhabité -> **enclume** -> explorez les remparts Est et la tour de nuit -> 7 lutrins

allez de nouveau à la tour de guet -> **le grand pont** - liquidez les 3 gargouilles ...

à l'**armurerie** du quartier bas, j'achète le heaune de plate renforcée au marchand pour 2 500 Po

un peu partout #1

ressortez de **Faring** -> après le pont de la rivière, décidez pour le voleur et "les marchands corrompus" -> j'accepte et dénonce **Dylan** à **Silden** et **Hamlar** à **Geldern** - il me donne 500 Po pour chacun d'eux (suite cf.

Vengard #2)

à **Montera**, dans l'**auberge**, j'achète au **marchand** l'armure légère de mercenaire orque pour 5 000 Po

<i>Protection d'armure</i>	
Protection contre les lames	55
Protection contre les impacts	50
Protection contre les missiles	25
Protection contre le feu	0
Protection contre la glace	0
Protection contre l'énergie	0

....

Geldern -> l'arène -> **Derex** -> affrontez le champion **Cort** -> **Derex** vous récompensera de 4 **potions de soins**

Geldern -> grotte aux bandits -> le haut - procédez par raids -> 4 **filons d'or** - filon de soufre - coffre (ok après **Gotha #2**)

entre **Silden** et **Okara** -> la grotte des lézards de feu (cf. après **Trelis** pour le cheminement) -> 22 filons - coffre (ok après **Gotha #2**)



partez pour **Cap Dun** depuis **Montera**

mouche sanguinaire - **sangliers** - **loups** -> 2 **coffres** dans la **grotte aux gobelins** (ok après **Gotha #2**) -> ...

camp des orques renégats -> **renégat** -> mettre une rouste au **shaman orque** qui leurs donne des tâches qui ne sont pas à la hauteur du statut des **guerriers orques** (ok cf. **un peu partout #2**) - coffre (ok après **Gotha #2**) -> **grotte des orques renégats** - 2 **bêtes des ombres** -> ...

meute de loups (ok + tard) - coffre (ok après **Gotha #2**) -> ... -> **ferme** - **sangliers** - **vermines** - route continue vers le Sud Ouest (ok cf. **un peu partout #2**) -> **passerelle** -> ... **grotte des bêtes des ombres** - **vermines** (ok cf. **un peu partout #2**)

... -> **loups** - **charognards** - **sanglier** -> **camp de chasseurs** -> **Martel** vous demande de les aider contre des orques qui leurs volent leurs **peaux de loups** pour l'armée -> acceptez (**ou pas**) -> 4 orques attaquent le **camp de chasseurs** - tuez les (quête terminée) -> **Martel** (chasse - **chasseur de gros gibiers** - **chasseur d'orques** - **chasse silencieuse** - **dépeçage d'animaux** - **dépeçage de reptiles** - **arracher les dents, griffes et cornes**) vous récompense

d'un arc de chasse - il vend des arcs et des objets de chasse

Martel -> chasse + 30 (30 PA - 1 500 Po) - chasse silencieuse (3 PA - 1 000 Po) - dépeçage d'animaux (3 PA - 500 Po)
- arracher les dents, griffes et cornes (3 PA - 500 Po) - achat d'un arc de guerre pour 5 000 Po et 100 flèches pour 200 Po

grotte des mouches sanguinaires -> ... -> des guerriers humains - lit - 3 coffres (ok après **Gotha #2**)

suivez la route -> mouches sanguinaires - loups -> carrefour des panneaux -> direction Ardéa puis Cap Dun -> ...

Theo, un orque peureux en fuite vous demande de l'emmener dans une hutte sur la plage de Cap Dun (ok cf. **Cap Dun**) - acceptez (ou pas) - il reste là le temps que je repère et nettoie le secteur ...

en face de Théo -> mouches sanguinaires - loups - 2 coffres (ok durant **Red Rock #2**) - grotte d'un grand prêtre mort vivant (ok durant **Red Rock #2**)

... -> ferme -> gobelins - sangliers -> ...

Cap Dun

extérieur Est -> chapelle (santé - mana - endurance - sorts d'invocation)

les 4 1ères maisons -> ... -> Ouest, passage vers la plage de Cap Dun (ok + tard)

5 et 6 ème maison -> tente -> coffre (ok après **Gotha #2**) - lutrin - table d'alchimie au rez de chaussée de la 7ème maison -> 4 coffres a voir de nuit (ok **1 buggé**) dans la chambrée à l'étage

marmite - pierre a aiguiser

lutrin - 2 coffres a voir de nuit au rez de chaussée de la 8ème maison -> chambrée à l'étage

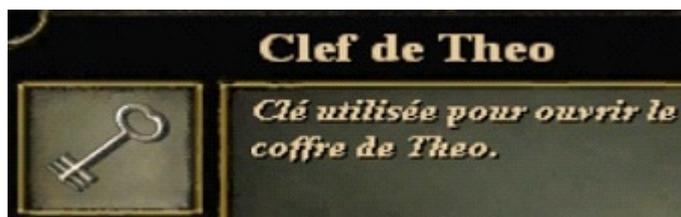
9ème maison -> ... -> la forge avec une enclume

entrepôt -> pierre de téléportation vers Cap Dun - minerais magiques a voir de nuit (ok - prenez en 10 - si tant est que ce soit possible, ne les revendez pas)

montez -> ... -> cimetière -> ... -> Tabor dirige l'arène de Cap Dun (cf. juste avant **Vengrad**)

pierre a aiguiser devant la tour de Cap Dun -> lutrin et coffre au rez de chaussée (ok après **Gotha #2**) -> coffre tout en haut (ok après **Gotha #2**)

descendez vers la plage de Cap Dun par le passage Ouest -> grotte des trolls (ok cf. **un peu partout #2**) -> ... -> la hutte semble là avec un lit - s'il n'est pas avec vous, allez chercher Théo et emmenez le ici -> parlez lui, comme promis, il vous remettra ...



la **clef de Théo** (quête terminée)- il affirme que son **coffre** est "dans la **tour de Montera**" (cf. juste après **Red Rock #1**)

Ouest -> rôdeurs - **gobelin** -> **grotte des humains renégats** -> en haut -> **coffre** - **rampants des mines** - **coffre** (ok après **Gotha #2**) - 3 ogres (ok cf. **un peu partout #2**) -> en bas -> lits - marmite - 4 coffres (ok **reste 1** après **Gotha #2**) - **chef des renégats** vous propose de tuer **Vanguard** et de vous donner pour cela, plus d'argent que ce que ce dernier propose pour les assassiner - **je ne prend pas de décision pour l'instant** (ok cf. **un partout #2**) -> **renégat** pense que vous êtes la meilleure personne pour diriger **Myrtana** - "le courage de **Gorn**, la ruse de **Thorus** et l'intelligence de **Lee**" -> **marchand** vend des **armes**, de la **nourriture** et des **objets divers**

niveau 23

la **plage de Cap Dun** -> vers l'Est - **lézards des sables** - **lézards de feu** - **ogre** en la quittant (ok + tard) -> ...

retour par la route -> **je vais lui acheter 400 flèches à Martel pour 800 Po** -> **carrefour des panneaux** -> direction **Ardéa** -> ... -> **ferme brûlée** -> ...

Ardéa #1

à l'extérieur, **Séverin** parle des paladins de **Lee**

domicile de Conz -> **Pierre de téléportation vers Ardéa** - il vend des **armes**

maison à étage -> 2 **lutrins** -> par la gauche -> **maison d'Asdis** -> **maison** -> **Sindri** - **Rosswald** -> **maison équipée d'une tour** - **coffre** en bas (ok après **Gotha #2**) -> **maison d'un citoyen** -> ...

l'**auberge** -> étage -> **lutrin** - **coffre** a voir de nuit - **Segfried**

habitation près de l'**entrée Est** -> **lutrin** a voir de nuit (ok) - **coffre** contient la **recette de la potion des soins** - **table d'alchimie** - **je concocte 3 potions de soins**

retour en dépassant l'**auberge** -> **Asdis** -> **chapelle** **chapelle** (**santé** - **mana** - **endurance** - **sorts magie de maîtrise**)

entrepôt -> étage -> **laurent** - **lutrin** a voir de nuit

la **forge d'Hilldur** -> **enclume** - **Pierre à aiguiser** - une des **coffres** contient le **schéma de l'épée large**

ressortez par l'**entrée Ouest** ->

suivez le **panneau Cap Dun** indiquant le Sud -> ... -> **habitations squattées par des déserteurs orques** - 2 **coffres** (ok **reste 1** après **Gotha #2**) -> **Olis** vous demande de les protéger contre des attaques de **paladins** - acceptez (**ou pas**) - les **équipements des paladins se vendront très cher** -> subissez la 1ère attaque, il vous remet 200 **Po** et 2 **potions de soins** (quête terminée) -> ... -> **Olis** subissez (**ou pas**) la 2nde attaque, il vous remet 200 **Po** et 2

potions de soins (quête terminée) -> ... -> **Olis** subissez (ou pas) la 3ème attaque, il vous remet 200 Po et 2 potions de soins (quête terminée) -> ... -> **Olis** subissez (ou pas) la 4ème attaque, il vous remet 1 000 Po (quête terminée) et, comme promis, **Olis** est disposé à vous enseigner (force - armes lourdes 2 ou 3 ? - régénération)

explorez le plateau derrière - mouches sanguinaires -> ... - reste la plage de Red Rock (ok voir ci dessous) -> remontez pour atteindre

Red Rock #1



l'escalier descendant est là ...

meute de loups - coffre (ok après **Gotha #2**) - lits - feu de camp - pierre de téléportation vers Red Rock

descendez -> ... -> **lutrin** - table d'alchimie - coffre dans la 1ère cavité (ok durant **Red Rock #2**) -> ... - loups - saurinides - golem (ok durant **Red Rock #2**) - golem de feu (ok durant **Red Rock #2**)

ressortez, c'est trop chaud -> ...

explorez les alentours - wargs (ok cf. **en Myrtana**) - gobelins - rôdeurs puis la plage de Red Rock -> ... - lézards - lézards des sables

un peu partout #2

téléportez vous à **Montera** -> le château -> les remparts -> la tour Nord -> le coffre de **Théo** contient **Katana**, **lame des anciens** et **lance de fer**

téléportez vous à **Faring** -> dans l'**armurerie** du **quartier bas**, j'achète ...



l'épée El Bastardo pour 27 500 Po

redescendez et passez le pont de la rivière -> direction **Gotha** -> un des deux coffres est celui d'**Ulva** -> il contient le parchemin du sort 'onde de flammes' et 3 000 Po -> vous pouvez les garder pour vous (la quête

ne sera pas validée) ou bien, téléportez vous à **Gotha** -> **le quartier bas** -> **le donjon de Gorn** -> remettez les 3 000 Po à **Ulva** (quête terminée) -> **Ulva** (apprentissage rapide - régénération de mana)

niveau 24

je vais acheter 184 flèches à **Martel** pour 368 Po -> **Martel** -> **chasse + 8** (8 PA - 350 Po)

revenez à **Faring** -> **le château bas** -> **Kazus** -> **combat à deux armes** (10 PA - 2 500 Po) -> **la tour de guet** -> nettoyez la **grotte aux rampants**

téléportez vous à **Montera** puis repartez direction **Cap Dun / Ardéa** -> ... -> dépassez le **camp des orques renégats** -> ... -> arrivée à la **ferme**,



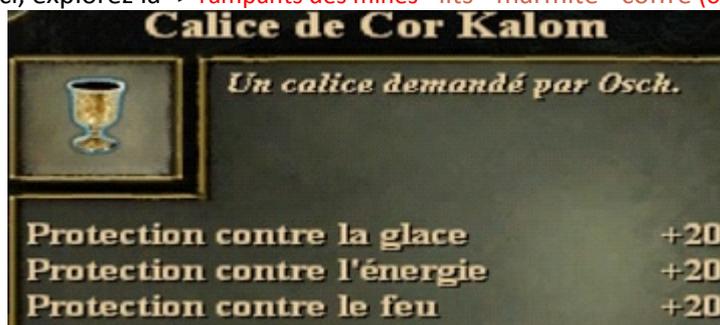
cette fois ci, continuez sur la route -> ...

coffre sur la berge opposée (ok après **Gotha #2**) -> ... -> coffre presque au bout de cette berge (ok après **Gotha #2**) - rôdeur - rôdeurs de marais -> ... -> Est -> **sangliers** - **bâtiment calciné** - coffre dans 1 des 3 **cavités** (ok après **Gotha #2**) - **éventreur** -> Ouest -> **1ère cavité** -> **bâtiment calciné** - **lit**, **marmite** et **lutrin** dans la **2nde cavité** -> ... - **charognards** - **saurinides** - **sangliers** -> ... -> continuez jusqu'au croisement - **loups** -> 1/2 tour -> ...



Ouest ici ..

en bas, **habitations détruites** -> **rôdeur mystique** mentionne la **grotte derrière le Temple extérieur de Trelis** -> c'est celle ci, explorez la -> **rampants des mines** - **lits** - **marmite** - **coffre** (ok + tard) - ...



calice de Cor Kalom et métal rare sur la table

vous possédez les trois morceaux de métal rare pour l'armure du vagabond -> reste à avoir quoi ou comment faire ?

remontez vers le Sud Est -> **cercle de pierres dressées** -> **coffre** dans la **grottes aux tombes** (ok après **Gotha #2**)

Ouest - Nord Ouest pour descendre sur **Trelis** -> à gauche, le **Temple extérieur de Trelis** (cf. **la berge du Temple extérieur de Trelis**) -> **la berge** jusqu'à l'entrée Est de **Trelis** - **rhinocéros** (ok + tard) - **loups** - **rôdeur des marais** -

éventreur

concernant *les humains renégats*, je décide d'aller à **Gotha** -> je défie *Vaingard* (*sa quête est annulée*) -> ... -> téléportation à **Cap Dun** -> *la grotte des humains renégats* -> *chef des renégats* me donne 10 000 **Po** (*quête terminée*) !

53e jour, 10:54		Force	207
Actuelles	8	Compétence de chasse	140
Réussies	35	Savoir des Anciens	66
Echouées	0	Forge	30
Défaites	0	Vol	10
Total	43	Alchimie	40
		Énergie vitale	268 / 268
		Endurance	150 / 150
		Mana	150 / 150

petit point intermédiaire ...

concerne la **quête principale** -> je choisi d'aider *Thorus* plutôt que *Gorn* -> **Trelis** -> **le château** -> proposez lui (*ou pas*) la **potion de transformation en démon** de *Vikram* -> ... - il le connaît, c'est un charlatan dangereux - il envoie une troupe le liquider (*quête terminée*) -> abordez le sujet des pillages des caravanes humaines par des orques (*quête terminée*) -> ... - il dit qu'il n'en a pas connaissance mais qu'il en profite (sic) - *Thorus* vous demande d'effectuer plusieurs tâches avant de vous accorder sa confiance -> ...

1. escorter *Ogit*, d'*Erhag* et d'*Urbanus* à **Montera** auprès du *Kan* (*ok juste après*) qui prépare une réception pour *Thorus*

1. parler à l'*officier Osch* (*ok voir plus bas*)

niveau 25

Urbanus est toujours sur **les remparts**, *Erhag* et *Ogit* attendent dans **la salle d'armes** -> sortez de **Trelis** par **l'entrée Est** et suivez la route -> ... - *quelques animaux* -> **Montera** -> **le Château** -> **salle de Kan** -> dites au *Kan* que les renforts sont arrivés (*quête terminée*) - *Kan* vous confie la mission de négocier une trêve auprès de *Gabriel* (*ok juste après*) - pour cela, il libère *Galin* que vous devez "rendre à *Gabriel*" comme preuve de bonne foie - *Kan* désire aussi que vous aidiez *Ogit* qui est à la recherche d'un **artefact** (*ok voir + bas*)

Galin veut d'abord voir sa famille dans **Gotha**, acceptez (*ou pas*) -> filez à **Gotha** -> **le quartier bas** -> la *femme de Galin* est dans la **maison** en face de la **forge** (*quête terminée*)

niveau 26

discutez avec elle -> ... -> parlez à *Galin* - il veut que vous vous occupiez d'apporter de la **nourriture** (**10 sacs de farine indiqués sacs de blé dans votre journal**) à *sa femme* - il a des informations importantes, selon lui a vous livrer -> descendez à **l'habitation équipée d'une tour de guet** -> ramassez 10 **sacs de farine** -> apportez les à *la femme de Galin* (*quête terminée*) -> rendez compte à *Galin* qui affirmera qu'il connaît la localisation d'une "**puissante épée**" - il la précisera si vous faites un don (**de 1 000 Po**) à *son épouse* -> faites le (*quête terminée*) -> reprenez à *Galin* - il vous indiquera précisément où se trouve "**la puissante épée**" (*ok voir + bas*) et vous donnera la **clef de Galin**

redescendez jusqu'au **feu de camp** près de **l'habitation équipée d'une tour de guet** -> *Gabriel* -> discutez avec lui ... - dites lui pour la trêve proposée par *le Kan* - il refuse mais vous remet 2 000 **Po** pour avoir ramener *Galin* (*quête terminée*)

niveau 27

téléportez vous à **Montera** -> au **château** -> -> **salle de Kan** -> vous lui rendez compte de l'opposition de **Gabriel** à la trêve et lui remettez **automatiquement** ses 2 000 Po - **Kan** est furieux - il vous redonne **automatiquement** les 2 000 Po et vous charge d'aller à **Cap Dun** pour récupérer 3 **armures de Soma** et 3 **épées de Soma** auprès de **Soma** (ok voir un peu + bas)

allez au **quartier bas**, vous trouverez **Ogit** vers l'**auberge** -> parlez lui -> ... - (quête terminée) -> **Ogit** vous renvoie vers **Urbanus** -> ce dernier est sur les **remparts** au dessus de l'**entrée** - il avoue que l'**artefact** a été volé par des bandits qui seraient du côté de **Cap Dun** - **Urbanus** a besoin de la permission de **Kan** pour aller le rechercher avec vous (ok + tard) -> effectuez cette demande auprès de **Kan** -> pour qu'**Urbanus** puisse s'absenter, **Kan** exige qu'il soit remplacé par **Arthur** (ok voir ci dessous) -> sortez -> demandez à **Omert** où réside **Arthur**, il le localisera à **Cap Dun**

téléportez vous à **Cap Dun** -> **Arthur** est dans l'**entrepôt** -> questionnez le sur les atouts de **Thorus** et de **Gorn** -> parlez lui d'**Uranus** (quête terminée) -> discrètement, **Arthur** vous conseille **Morg** pour remplacer **Uranus**

niveau 28

Morg est près de l'**arène**, emmenez le avec vous - vous pouvez le questionner -> **Soma** est dans sa **forge** - questionnez le lui aussi - abordez le sujet des 3 **sets d'armures** -> **Soma** a besoin de 10 **minerais magiques** pour terminer le 3ème - si vous ne les possédez pas, allez les voler dans l'**entrepôt** - donnez les à **Soma** (quête terminée), il vous remettra 3 **armures de Soma** et 3 **épées de Soma**

direction **Montera** -> animaux - 3 shrats - **Martel** -> **chasse + 20** (20 PA - 1 000 Po) je lui achète 250 flèches pour 500 Po -> animaux -> à l'**entrée** de **Montera**, **automatiquement**, vous ordonnez à **Morg** de prendre la place d'**Urbanus** (quête terminée)

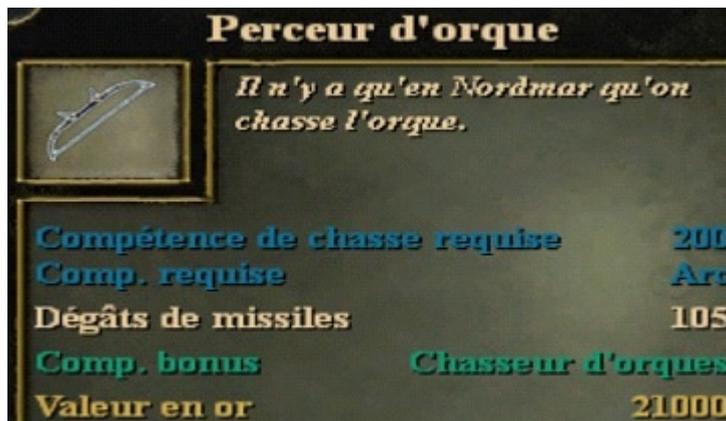
niveau 29

allez au **château** -> dites à **Kan** que vous avez trouvé le remplaçant d'**Urbanus** -> remettez lui les 3 **armures de Soma** et 3 **épées de Soma** (quête terminée) -> ... -> **automatiquement**, **Kan** vous les rends et vous demande de les remettre à **Thorus** - vous devrez aussi lui dire que **Gabriel** a refusé la trêve - **Kan** (force - régénération)

téléportez vous à **Trelis** -> le **château** -> dites à **Thorus** que l'escorte d'**Ogit**, d'**Erhag** et d'**Urbanus** jusqu'à **Montera** a été réalisée -> remettez lui les 3 **armures de Soma** et les 3 **épées de Soma** (quête terminée - notez qu'il n'y a pas de dialogue pour **Gabriel**)

niveau 30

Martel -> **chasse + 40** (40 PA - 2 000 Po) je lui achète 21 000 Po, ...



l'arc perceur d'orques

Galin
 L'épée est dissimulée dans une grotte. Lorsque vous éloignez de Montera en direction de Trelis, arrêtez-vous au deuxième embranchement du chemin.

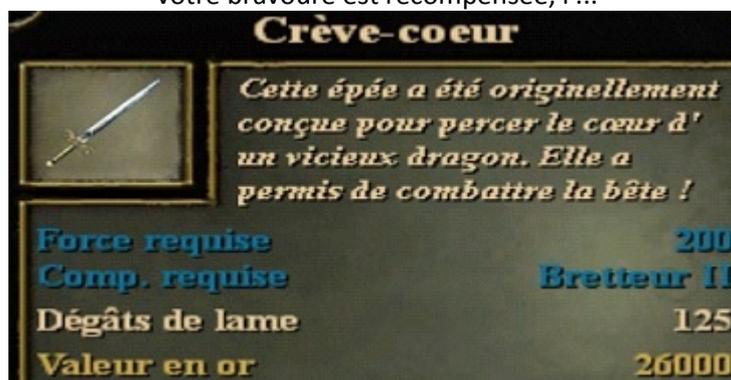
Galin
 Tournez à droite, et quittez la route en direction de la face escarpée des montagnes. Vous trouverez alors la grotte.

occupons nous maintenant de cela !



le coffre de Galin est dans ... la grotte du troll noir !

votre bravoure est récompensée, l'...

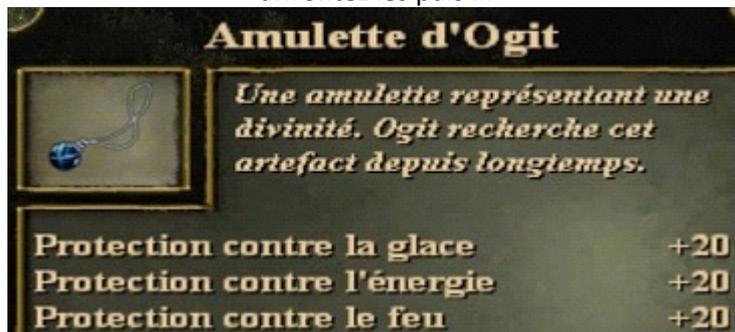


l'épée crève cœur est à vous <[;o) (quête terminée)

retour à Montera -> le quartier bas -> les remparts juste au dessus de l'entrée -> dites à Urbanus qu'il a

l'autorisation de *Kan* pour quitter son poste (quête terminée) - lancez le départ pour le **camp des bandits hashishins**, suivez *Urbanus* -> il vous mènera au **camp des bandits hashishins** qui se trouve juste après la passerelle de la ferme sur la route menant à **Cap Dun / Ardéa** (quête terminée)

affrontez les puis ...



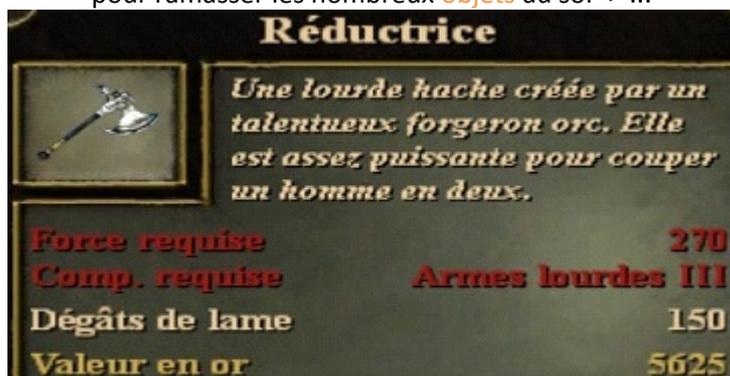
récupérez l'**amulette d'Ogit** sur un des trois cadavres

téléportez vous à **Montera** -> le **quartier bas** près de l'**auberge** -> dites à *Ogit* que vous avez l'**artefact** (quête terminée) - il vous ordonne de **le donner à Kan - je le garde pour moi**

dans les parages, se trouve *Thomosch*, parlez lui -> vous le menacez, c'est le shaman qui donne des tâches ingrates au **orques renégats** -> si vous lui rendez un service, il vous donnera un **artefact** et vous enseignera la magie, -> je refuse et l'affronte (quête terminée - si vous acceptez, la quête "vaincre le shaman orque" sera annulée, une autre sera annoncée)

niveau 31

repartez vers **Cap Dun** -> ... -> **camp des orques renégats** -> *renégat* vous donne 300 **Po** de récompense -> ... -> **grotte des bêtes des ombres** -> tuez les, elles sont trois, ainsi que toutes les vermines, vous serez plus à l'aise pour ramasser les nombreux **objets** au sol -> ...



hache réductrice dans un des trois **coffres** - reste 1 **coffre** (ok après **Gotha #2**)

téléportez vous à **Cap Dun** -> descendez par le **passage Ouest** -> **grotte des trolls** -> liquidez les, ils sont deux - reste 2 **coffres** (ok après **Gotha #2**) -> sauter en bas depuis une des deux poutres -> vous atterrissez dans la **grotte des humains renégats** -> liquidez les 3 ogres - reste 1 **coffre** (ok après **Gotha #2**)

téléportez vous à **Trelis** -> le **château** -> abordez l'*officier Osch* (quête terminée) - l'*officier Osch* vous confie un **caisse de matériel pour Kosar** du **campement des orques** près de **Montera** -> téléportez vous à **Montera** -> allez au **campement des orques** en suivant bien la route -> *Viet* vous interpelle - *Thorus* exige de contrôler la **caisse de matériel pour Kosar** -> téléportez vous à **Trelis** -> le **château** -> *Thorus* ... - il est de mauvaise

humeur - il vous donne 300 Po (quête terminée) -> téléportez vous à **Montera** -> allez au **campement des orques** en suivant bien la route -> remettez la **caisse de matériel pour Kosar** à **Kosar** (quête terminée)

niveau 32

téléportez vous à **Trelis** -> **le château** -> abordez de nouveau *l'officier Osch* - il vous donne 500 Po -> *l'officier Osch* vous confie une seconde tâche, lui ramener le **calice de Cor Kalom** - vous le possédez -> donnez lui, il vous paiera 1 000 Po (quête terminée) -> lors de la discussion qui s'en suit, je lui répond cela ...

Eh bien, il semblerait que cette fois, les orques se comportent de manière pacifique. Ce sont les humains - C'est ce Gorn qui a déclenché la guerre. Dans les circonstances actuelles, j'aurais plutôt confiance en les orques.

il est rassuré ... - *l'officier Osch* vous confie une troisième tâche -> apportez la **lettre à Gorn**, rédigée par **Thorus**, pour envisager un traité de paix -> téléportez vous à ...

Gotha #2

allez jusqu'au **quartier Haut** -> dites à **Errol** que vous êtes un messager de **Thorus** - il prendra la **lettre à Gorn** et vous demandera d'attendre (quête terminée) - faites le ...

niveau 33

Errol revient - la décision de **Gorn** est de vous emprisonner ("**votre ami**" ne sait pas encore qui vous êtes) -> **Errol** vous propose de payer 5 000 Po pour un laissé passer d'une journée (**avant emprisonnement ?**) -> je refuse - **tous vos équipements et vos Po sont confisqués** - suivez le jusqu'au **donjon de Gorn** (quête terminée)

dormez un peu -> **Errol** revient et discute avec vous ... -> dormez un peu -> **Errol** revient et vous informe que, dorénavant, vous êtes l'esclave d'**Ignatius** -> allez au **quartier Haut** -> **domicile d'Ignatius** -> annoncez vous ... (quête terminée)

Ignatius vous demande de lui rapporter 12 **plantes de soins** -> **si comme moi, vous avez ramassé toutes les plantes** partout où vous êtes déjà passé, allez dans le grand secteur entre **Montera** et **Okara** (**rappel : vous n'avez plus accès à la carte de Myrtana**) -> récoltez au moins 12 **plantes de soins** en **évitant tous les ennemis présents** - prenez aussi les **herbes à mana** -> ... -> revenez au **domicile d'Ignatius** dans **Gotha** au **quartier Haut** -> donnez les lui, il vous "offrira" 2 **potions de soins** (quête terminée)

Ignatius vous demande de lui rapporter 12 **herbes à mana** -> allez les récolter en **évitant tous les ennemis présents** - avec celles que venez de ramasser, vous en trouverez quelques une à l'Ouest de **Trelis** et d'autres au Nord - Nord Est de **Geldern** - **a voir aussi du côté d'Ardéa ? sinon, le forestier de l'auberge de Montera en vend pour 80 Po l'unité - j'en ai acheté une** -> ... -> revenez au **domicile d'Ignatius** dans **Gotha** au **quartier Haut** -> donnez lui vos 12 **herbes à mana**, il vous "offrira" 2 **potions de mana** (quête terminée)

niveau 34

ne figure pas dans votre journal -> **Ignatius** vous signale que **Garik** veut vous parler -> sortez de **Gotha** -> Est -> **Garik** envisage de vous proposer une mission qui consisterait au nettoyage d'une grotte équipé d'un **bouclier** et d'une **arme** - si vous réussissez, il vous rachèterait **<- ce dialogue est pour vous faire peur, vous n'aurez pas à faire "ça ...** -> **Garik** veut vous racheter, **automatiquement**, vous lui dites que vous devez en parler à ... **Ignatius** -> **figure dans votre journal** -> il est d'accord pour vous vendre à **Garik** au tarif de 11 Po -> retournez voir **Garik**, il n'a que 10 Po - vous devez mendier pour compléter (**je possède ce montant -> il faut "jouer le jeu"**) -> dans **Gotha**, personne ne vous donnera l'aumône -> allez au **campement des humains**, votre

bienfaiteur sera *Gero* (quête terminée) -> apportez les 11 Po à *Ignatius* (quête terminée) -> ...

ne figure pas dans votre journal -> retournez voir votre nouveau maître, *Garik* -> figure dans votre journal -> *Garik* -> si vous travaillez bien, il vous fera rencontrer *Gorn* (son cousin est le gardien - il s'agit d'*Errol*) ... il vous remet l'*amulette de Garik* à livrer à *Gothard* dans le **campement humain** -> faites le - de nuit, il est dans une des tentes ... -> revenez vers *Garik* -> il vous donne 500 Po (quête terminée)

Garik vous confie une seconde tâche, récupérez de l'**équipement** dans son **coffre** à **Faring** - il vous remet la **clé de Garik** -> filez à **Faring** en évitant tous les ennemis présents -> le **quartier Bas** -> **épée de Garik** + **bouclier de Garik** dans le **coffre de Garik** -> rapportez les à *Garik* en évitant tous les ennemis présents, il vous remettra 500 Po (quête terminée)

niveau 35

Garik ne sait plus où est son **arc** - selon lui, il peut être soit au **campement humain** soit dans "des grottes" -> vous devez lui ramener - il vous donne la **clé du coffre de l'arc de Garik** - *Gabriel* étant mentionné dans votre journal ... vous trouverez le **coffre de l'arc de Barik** près de *Gabriel* - ce dernier stationnant encore au **feu de camp** près de l'**habitation équipée d'une tour de guet** -> ramenez l'**arc de Garik** à son propriétaire, il vous récompensera de 500 Po (quête terminée)

Garik vous propose une 4ème tâche -> entraîner, dans l'**arène de Garik**, les **recrues** qu'il a formé - il vous offre une **épée rouillée** - ça m'en fait 3 - je combattrai avec 2 - vous pourrez vous reposer entre chaque combat -> la 1ère recrue -> ... - ramassez l'**épée hashishin** et équipez vous en - *Garik* vous donne 500 Po (quête terminée) -> *Garik* -> la 2nde recrue -> ... - ramassez l'**épée hashishin** et, si vous combattez à deux armes, équipez vous - *Garik* vous donne 500 Po (quête terminée) -> *Garik* -> la 3ème recrue -> ... - *Garik* vous donne 500 Po (quête terminée)

niveau 36

Garik -> la 4ème recrue -> ... - *Garik* vous donne 500 Po (quête terminée) -> *Garik* -> la 5ème recrue -> ... - *Garik* vous donne 500 Po (quête terminée)

Garik vous demande d'informer *Gorn* qu'il se rend au **campement des humains** - vous êtes libéré de votre statut d'esclave - il vous remet la **poitrine clé d'Errol** et 5 **herbes des marais** pour soudoyer son cousin, le **gardien (Errol)**

Garik (tueur d'orques) vend des arcs et des objets de chasse

rendez vous immédiatement dans le **quartier Bas** de **Gotha** -> le **donjon de Gorn** -> récupérez tous vos **équipements** dans le **coffre des prisonniers poitrine**

allez au **quartier Haut** -> *Errol* -> ... - il prend des 5 **herbes des marais** et vous laisse entrer dans ...

le quartier de Gorn

les remparts -> ... -> **marmite** et **coffre** dans la cour

cahute -> **lutrin** - **table d'alchimie** - **lit** - **coffre**

la salle du trône -> **lutrin (ok + tard)** - **coffre**



épée lame des cavaliers dans le 2nd coffre

Gorn vous accueille chaleureusement, il affirme que **Thorus** prépare la guerre et mention des **os de dragons** - pour que vous en soyez persuader, il vous envoie écouter un **mage de l'eau** à **Okara** (ok voir un peu + bas - c'est un druide ...) -> vous lui passez le mot pour **Garik** - **Gorn** vous demande de lui dire préparer ses troupes au combat - **Gorn** (force - maître bretteur - grandes armes - arbalètes - boucliers)

sortez de **Gotha** -> dites a **Garik** de se préparer (quête terminée)

à **Faring** -> le château bas -> **Kazus** -> maîtrise du combat à deux armes (20 PA - 5 000 Po)

à **Silden** -> en bas, côté rivière -> **Meryl** -> vol + 20 (20 PA - 1 000 Po) -> crocheter serrures difficiles (5 PA - 2 500 Po)

là, je refais le cheminement depuis le début pour les coffres non ouverts jusqu'à présent -> à **Silden**, j'ai acheté 100 flèches et 22 trousses de voleur pour un total de 420 Po -> ... -> je consomme une potion de chasse -> chasse + 3, une potion d'endurance -> endurance + 6 et une potion de force vitale -> énergie vitale + 8

téléportez vous à **Okara** -> **rôdeur mystique** vous interpelle ... - vous avez déjà trouvé le métal rare "ici" -> descendez -> des orques agressifs -> ...

niveau 37

gauche -> salle de **Baltus** -> **Kan** et **Baltus** s'affrontent -> liquidez **Kan** - il possède une épée à deux mains de l'ordre -> **Baltus** révèle que les **os de dragons** ont aucune magie et que **Kan** voulait l'emmenner de force auprès de **Thorus** (quête terminée) -> **Baltus** (savoir des anciens - sorts de la magie de transformation)

téléportez vous à **Gotha** -> le quartier de **Gorn** -> dites lui pour **Kan** et **Baltus** - vous lui dites aussi que vous êtes revenu pour unifier **Myrtana** - il en est satisfait mais ne démord de la préparation d'un mauvais coup venant de **Thorus** - vous vous mettez d'accord, avec **Gorn**, pour demander à **Lee** des renforts - ce dernier commande **Vengard** (ok cf. **Vengard #2**)

entre Ardéa et Vengard

Est d'**Ardéa** -> **loups** - **Corrado** veut impressionner des filles - acceptez (ou pas) de perdre un duel contre lui - si vous le faites, il vous donnera une épée longue (quête terminée) -> tour de guet -> lit - pierre de téléportation vers **Ardéa** -> **Gustav**, quand il est posté, se fait voler sa nourriture par des **farçeurs** - acceptez (ou pas) de l'aider -> "ils" sont tout à l'Est - **Ekhard** -> ... - mettez leurs une rouste -> ... - (quête terminée) -> rendez compte à **Gustav** qui vous offrira un parchemin de sort de vérité <- conservez le

vers le Nord, côté mer -> gobelins près d'habitations calcinés - 3 éventreurs - ...



2 monstres - des saurinides - 3 ogres > ...

niveau 38

revenez sur Ardéa en suivant la route -> gobelins -> Ouest -> ...



grotte d'Ardéa "là" -> 4 bêtes des ombres - des zombies - reste le grand prêtre de l'ombre (ok juste après Red Rock #2) -> ressortez ...

Nord -> cercle de pierres dressées -> ... -> grotte des troglodytes et des rôdeurs (conservez les orties de feu non digérées des troglodytes) -> ...

Silden -> Meryl -> vol + 20 (20 PA - 1 000 Po) -> marchandage (7 PA - 2 500 Po) - je lui achète 12 trousse de voleur pour 117 Po -> Gerbrand ->

affûtage (10 PA - 1 500 Po) / grosse session de ventes avec achat, dans l'armurerie de Faring, d'une ...



armure de prétorien pour 135 000 Po -> Martel -> achat de 246 flèches pour 246 Po

puits -> progressez côté falaises -> ... - des gobelins - 4 ogres - coffre en hauteur -> ... -> vous arrivez sur la route entre Faring de Vengard -> vers Faring - 3 rhinocéros -> 1/2 tour -> descendez sur Vengard -> ... -> allez

au Sud avant le pont en pierres -> ...

Ubel est fou, il pense être le fils de *Rhobar II* - ... -> l'affrontement est inévitable ... (quête terminée) -> descendez et longez la longue plage entre **Vengard** et **Ardéa** ... - rôdeurs des sables -> 1ère grotte -> ... - zombie - 2 bêtes des ombres -> ... -> 2nde grotte -> ... - vermines

Trelis -> le quartier Ouest -> l'arène -> *Steiner* -> affrontez *Drud* -> ... -> *Steiner* (force - grandes armes - arbalètes - boucliers - régénération) vous donne 4 potions de soins

l'arène de Cap Dun -> *Tabor* -> affrontez *Gus* -> ... - reste 2 combats (suite après **Red Rock #2**)

niveau 39

Vengard #1

l'entrée Ouest -> coffre

le bas quartier Ouest

gauche -> maison d'un marchand qui vend des armes - je lui prend 300 flèches pour 300 Po

paladin - armurerie -> auberge à étage -> remise du forgeron

maison à étage -> *citoyen* -> petite maison

lutrin dans la maison d'un *alchimiste* qui vend des objets d'alchimie

domicile à étage d'un *citoyen* - remise près des cochons

le bas quartier Nord

1ère forge avec enclume et pierre à aiguiser -> maison à étage -> remise

2nde forge -> *Isenfried* (forge - amélioration des armures) - lutrin

le temple

coffre dans l'annexe - coffre dans l'entrée

lutrin - reste 2 lutrins (ok tard de nuit) / chapelle (santé - mana - endurance - sorts magie de maîtrise) <- pierre de téléportation vers **Vengard** dessus et coffre derrière / *mage du feu* vend des potions et des parchemins

revenez au bas quartier Ouest -> empruntez l'escalier jouxtant l'armurerie pour atteindre les remparts Ouest -> tour -> ... -> redescendez et empruntez le 1er pont au Sud - juste avant, une passerelle en bois mène à un coffre -> ...

le haut quartier Centre

maison à étage d'une *citoyenne bûcheronne* - petit dépôt d'**armes** - forge

marchand vend des **armes** et des **arbalètes**

2nd pont vers la cour d'entrée du château (ok un peu + tard) - 3ème pont menant dans ...

le bas quartier Sud

alchimiste vend des **objets d'alchimie**

lutrin et **coffre** dans une **salle**

remise sous l'escalier menant aux remparts Sud -> en face, maison à étage <- coffre en hauteur au rez de chaussée
- l'étage donne sur le haut quartier Est -> escalier en pierres vers ...

le haut quartier Est

escalier vers les remparts Est -> 2 **coffres** en haut de la tour (ok en journée) -> ... -> remise sous l'escalier

maison à étage -> 4ème pont vers ...

la cour d'entrée du château

2 maisons - **marmite**

Jacob veut 5 **gnôles** - donnez lui en - si vous en avez pas, prenez en à l'étage de l'auberge du bas quartier Ouest
(quête terminée) -> escalier en pierres vers ...

le château #1

Theodor ne vous laissera pas entrer tant qu'une maladie qui affecte les citoyens de **Vengard** se propagera - il vous demande de contacter *Marc* à **Ardéa** -> téléportez vous à ...

Ardéa #2

rencontrez *Marc* qui réside dans l'habitation près de l'entrée Est -> il exige que vous lui rendiez l'**artefact** - il semble dément -> téléportez vous à **Vengard** -> le château -> vous rendez compte à *Theodor* (quête terminée)
- ce dernier vous donne 1 000 **Po** et vous conte l'histoire récente de *Marc* et son grand intérêt pour la recherche d'**artefacts** (qui a coûté la vie à bon nombre de soldats sous ses ordres, qui lui valut de passer par la case prison, ensuite, il fut exilé pour une année à **Ardéa**) - vous et *Theodor* déduisez que la maladie vient d'un des **artefacts** de la région - il vous faut tous les trouver, ils seraient au nombre de cinq (ok voir ci dessous) - téléportez vous de nouveau à **Ardéa** ...

domicile de *Conz* près de l'entrée Ouest -> il n'en peut plus que des *citoyens* lui demande des **potions de**

soins, le responsable est *Asdis* qui les provoque et les blesse -> *Conz* vous demande de l'assassiner, acceptez -> s'il n'est pas dehors, *Asdis* sera dans la **maison d'Asdis**, à gauche en sortant du **domicile de Conz** -> parlez lui - combattez - tuez le (**quête terminée**) -> rendez compte à *Conz* - il vous remettra 3 **potions de soins** - demandez s'il possède un **artefact**, il vous remettra l'**anneau de Conz**

Sindri vend l'**artefact de Sindri** pour 1 000 Po -> achetez le (**quête terminée**)

la **forge d'Hilldur** -> *Hilldur* veut récupérer un **artefact** qui se trouve à **Red Rock** (ok cf. **Red Rock #2**) - il vous conseille dy aller accompagné (**cela ne nous m'étonnes pas** -> ok avec *Séverin*)

étage de l'auberge près de l'**entrée Est** -> *Segfried* - depuis son enfance, tout le monde se moque de lui - il veut devenir chasseur - pour cela, il vous demande fermement de lui ramener un loup apprivoisé (**ok voir un peu + bas**)

allez de nouveau discutez avec *Marc* -> vous lui dites pourquoi vous êtes là ... -> il s'inquiète de la disparition de *Séverin*, vous devez le retrouver lui et son **artefact** (**quête terminée**)

sortez par l'**entrée Est** -> Sud jusqu'à la **tour de guet** -> *Solviq* est persuadé que son mari, *Rosswald*, la trompe avec "un femme de **Silden** [...] rencontrée dans une **auberge**" (**ce ne peut être qu'Isabelle qui aurait un autre amant ...**) - *Solviq* dit posséder un **artefact** -> vous devrez faire dire, à l'époux, la vérité à l'aide du sort idoine -> téléportez vous à **Ardéa** -> parlez à *Rosswald* -> ... -> utilisez le **parchemin de sort vérité** que vous possédez (**ou le sort de vérité si vous le connaissez**) sur lui - il avouera -> rendez compte à *Solviq*, elle vous donnera une **amulette des éléments** (**quête terminée**)

téléportez vous à **Ardéa** -> sortez et allez juste au Nord -> lancez le sort dressage d'animaux sur le loup (**si vous ne le connaissez pas, utilisez un parchemin de sort dressage d'animaux**) -> ramenez le à *Segfried*, il vous donnera le **collier de Segfried** (**quête terminée**)

niveau 40

Séverin est dans la **maison d'Asdis** -> il vous donne l'**anneau de Séverin** et vous accompagne -> allez avec lui à ...

Red Rock #2

3 **troglydites affamés** - ... -> descendez -> 2 **troglydites affamés** - **golem** - ... - vous trouverez le **collier d'Hilldur** dans ce secteur souterrain (**je n'ai pas fait attention à sa localisation précise**) -> **lutrin** dans la **2nde cavité** -> **3ème cavité** -> ... - **golem de feu** - **pierre a aiguiser** - **enclume** -> **4ème cavité** -> **armes** dans la **5ème cavité** -> **corridor** -> ... - "**petit trésor**" -> ressortez -> ...

profitez de la présence de *Séverin* pour explorer la **grotte d'un grand prêtre mort vivant** (**celle en face d'où était Théo**) -> vous trouverez un ...



cimeterre droit dans le coffre ... restera à l'affûter quand je pourrai m'en équiper ! -> reste un dragon et des squelettes (ok cf. en Myrtana)

profitez toujours de la présence de Séverin pour retourner dans la grotte d'Ardéa -> liquidez le grand prêtre de l'ombre et servez vous ...

retour à Ardéa -> la forge d'Hilldur -> présentez lui le collier d'Hilldur (quête terminée) - selon lui il est abîmé, vous le conservez -> ramenez Séverin à Marc dans l'habitation près de l'entrée Est (quête terminée) - il dit que Lee n'est pas neutre ...

téléportez vous à Vengard -> le château -> vous donnez les 5 artefacts à Theodor - il vous récompense de 1 000 Po (quête terminée)

niveau 41

Theodor vous confie une nouvelle mission, localiser son meilleur groupe d'éclaireurs - il a eut vent que l'orque Ebolt détenait des prisonniers - vous ne devez pas l'affronter -> téléportez vous à Cap Dun -> suivez la route vers Ardéa -> l'orque Ebolt est près d'un feu de camp avec 3 éclaireurs -> parlez lui -> ... -> filez rendre compte à Theodor - il vous récompense de 500 Po (quête terminée)

Theodor ... - ramener les éclaireurs sans effusion de sang -> téléportez vous à Cap Dun -> ... -> vous persuadez automatiquement l'orque Ebolt de libérer les éclaireurs -> parlez à l'un d'entre eux, ils vous suivront tous jusqu'à Vengard -> le château -> Theodor vous remercie et vous offre 500 Po (quête terminée)

Theodor ...-> l'heure de la guerre contre les orques approche - il vous demande de lui ramener 15 viandes crues (ok cf. Vengard #2)

à l'arène de Cap Dun -> Tabor -> affrontez Garey -> Tabor -> affrontez Benat -> Tabor vous donne 4 potions de soins

secteur Nord du carrefour des panneaux



2 gargouilles - ferme incendiée -> grotte des golems -> golem - golem de glace - golem de feu (ok cf. en Myrtana)

niveau 42

redescendez vers l'Est -> ... -> coffre près d'un panneau Vengard et d'une grotte mixte -> gobelins - squelettes - grand prêtre mort vivant & momie (ok cf. en Myrtana) -> ...

le triangle Montera - Okara - Gotha



grotte des cimetières -> squelettes - zombies - chapelle (santé - mana - endurance - sorts magie d'invocation) - lit - lutrin



campement de 3 bandits "ici" - monstre en remontant



là, un campement spécial -> **rôdeur mystique**, avec les 3 **morceaux de métal rare**, vous fabrique ...

Armure Mystique

Cette armure a été façonnée dans des alliages de métaux rares.

Protection contre l'énergie	+40
Protection contre les missiles	+120
Protection contre les impacts	+145
Protection contre les lames	+145
Valeur en or	44800

l'armure mystique du vagabond (quête terminée) - **rôdeur mystique** (alchimie - poison - potion de mana et à effet permanent)

Rollan -> il vous demande de tuer les 3 bêtes dans l'immense grotte derrière eux -> faites le - **squelette - rampants - gargouilles (quête terminée)** -> dans des **coffres**, ...

Dent de Dragon

-

Force requise	330
Comp. requise	Armes lourdes III
Dégâts de lame	260
⚔️ Aiguisé(e)	(+10)
Valeur en or	22400

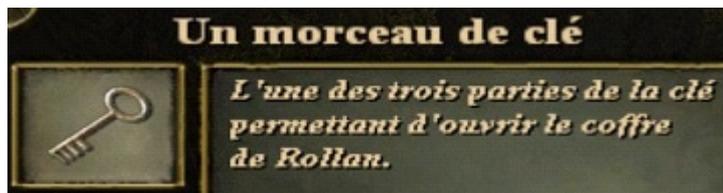
l'épée dent de dragon et ...

Mort paisible

Porter cet arc demande plus de talent, mais les flèches volent plus loin, les ennemis ne voient donc pas leur mort venir.

Compétence de chasse requise	250
Comp. requise	Archer
Dégâts de missiles	130
Valeur en or	11200

l'arc mort subite (chasse 250 - archer - dégâts 130) -> **Rollan** vous remet ...

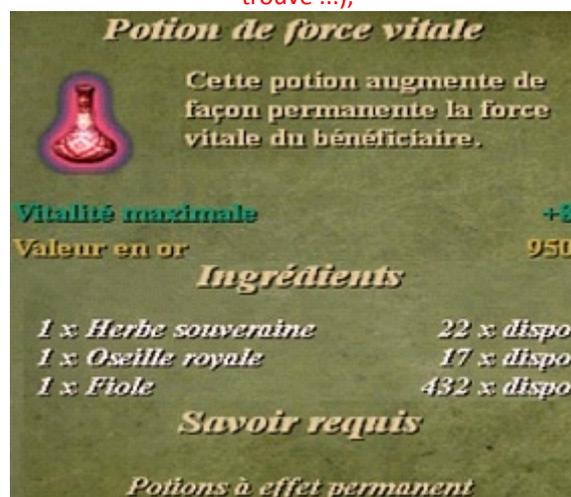


un morceau de clé du coffre de *Rollan* (pour les deux autres morceaux de clé du coffre de *Rollan* -> cf. après **Est Faring - Nord Vengard**)
Rollan (savoir des anciens - bâton)

rôdeur mystique -> alchimie + 16 (16 PA - 800 Po) -> **potion de mana** (3 PA - 1 000 Po) -> **potion à effet permanent** (8 PA - 4 000 Po)

Silden -> *Meryl* -> achat de 11 trousse de voleur pour 99 Po

salle à manger du château de **Geldern** -> table d'alchimie -> grâce à cette recette (je n'ai pas noté où je l'avais trouvé ...),



je concocte 10 potions de force vitale que j'avale de suite -> **énergie vitale + 80**

depuis le **campement spécial** -> Ouest - Nord Ouest -> ...



une passerelle en bois près d'une habitation incendiée mène à ...

la forêt entre Okara et Gotha

du côté **Okara**, en bas des ruines, cette ...



épée coeur glacé dans un coffre

côté Gotha -> charognards - saurinides - 5 trolls - "le trésor" en surplomb de l'immense grotte - loups

niveau 43

squelettes et saurinides - habitation en mauvais état -> loups - saurinides - charognards - éventreurs



tanière de bête des ombres

d'autres ruines d'un château juste au Sud, côté Okara - 2 trolls - saurinides -> Nord - wargs

Nord Est - Nord - Nord Ouest de Silden

Silden -> Jurgen -> achat de 7 trousses de voleur -> marchand près de l'auberge, quelques flèches



grotte des rampants des mines

Nord -> loups - 2 éventreurs -> 1er camp de bandits - lits - passerelle (ok + tard) -> Est -> 2nd camp de bandits - lit
-> à l'Est, c'est la forêt entre Okara et Gotha ...



pour atteindre la **source de la rivière**, longez la en grim pant ou bien progressez légèrement au Nord depuis le **2nd camp de bandits** jusqu'à trouver un **corridor** -> montez -> **coffre** -> le **plateau de la source de la rivière** est à main gauche (**tout droit, l'accès au Nordmar sera bloqué**)

redescendez par la **passerelle du 1er camp de bandit** ou le long de la **rivière** -> ... -> **cascade** -> en face, **rodeurs - lézards** -> ... -> montez direction Nord Est -> **mouches sanguinaires - shrats - gobelins - charognards** -> redescendez -> ... -> Ouest -> **sangliers - mouches sanguinaires**

descendez -> Ouest -> **grotte des gobelins près de la maison incendiée** -> ...



tanière d'éventreurs "ici"

secteur des cascades rive gauche -> **rôdeurs - rôdeurs des marais - troll - coffre** au **cercle de pierres dressées**

traversez la **rivière** au point le plus haut -> ... -> **feu de camp - chariot - dolmen** -> Ouest (**a voir + tard -> ok cf. Nord Nord Ouest de Geldern**)

descendez vers la **rivière** -> ... -> explorez l'île - **loups - rôdeurs des marais** -> ...

Silden -> **Meryl** -> achat de 15 trousse de voleur pour 135 Po -> **marchand près de l'auberge**, 98 flèches pour 98 Po

salle à manger du château de Geldern -> table d'alchimie -> je concocte 6 potions de force vitale que j'avale de suite -> **énergie vitale + 48** + 7 baies des gobelins -> **chasse + 14** -> 4 racines draconiques -> **force + 4** -> 10 baies de feu -> **mana + 20** - 14 herbes de harnois -> **enurance + 34**

Trelis -> **quartier Est** -> **maison du 1er forgeron** -> je lui prend 10 trousse de voleur pour 90 Po

la Berge du Temple extérieur de Trelis

Orque vous empêche d'entrer dans le **Temple extérieur de Trelis** (ok cf. **les temples de Trelis**)

2 rhinocéros - rôdeurs des marais - 3 trolls - 3 monstres - 5 gargouilles

niveau 44

cercle de pierres dressées -> **chapelle** (**santé - mana - endurance - sorts magie d'invocation**)

Est Faring - Nord Vengard

j'avale -> 10 racines draconiques -> **force + 10**

rive gauche de la **rivière** - **rhinocéros** -> Est -> 2 trolls - **rampant des mines dans cabane** équipée d'1 lit -> ... - **momies dans une tour en ruine** -> ...

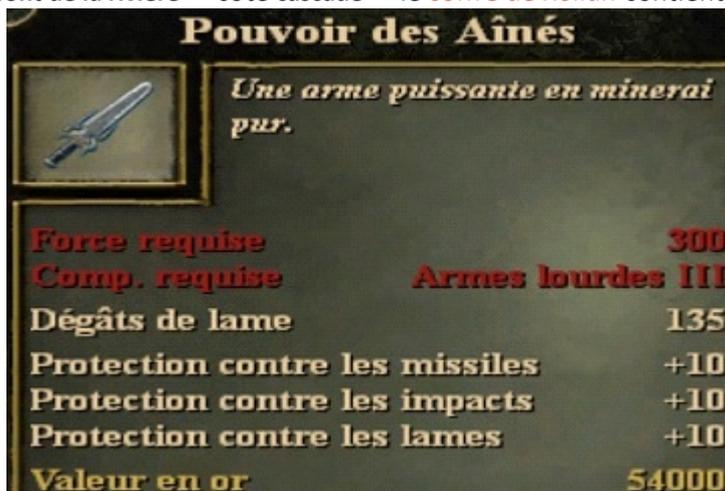
2 golems de glace (ok cf. en Myrtana) - 3 golems de feu - 3 troglodytes - 2 ogres - sangliers - 2 démons -> ...



arc runique dans un coffre

téléportez vous à **Gotha** -> le quartier Haut -> **Tavin** vous donne un morceau de clé du coffre de **Rollan** -> téléportez vous à **Faring** -> le quartier Bas -> j'achète des trousse de voleur et la recette du ragoût de vermine à **Khalif**, le tout pour 135 Po -> le quartier Haut -> **Morgan** vous donne un morceau de clé du coffre de **Rollan** -> meule (ok force = 250) <- force + 5 -> j'achète 7 trousse de voleur à **Gerell** -> ...

descendez au pont de la rivière -> côté cascade -> le coffre de **Rollan** contient, entre autres, ...



l'épée à deux mains pouvoir des aînés

Martel -> je lui prend 303 flèches pour 303 Po

Nord - Nord Ouest de Geldern

sortez par l'entrée Nord -> de suite, à gauche -> la grotte du souffre - 3 bêtes des ombres - 7 filons de souffre

descendez dans la vallée -> mouches sanguinaires -> camp de gobelins en hauteur sur votre droite - explorez ce secteur puis revenez -> ... -> Sud Est -> l'homme oiseau dément -> 1/2 tour -> loups -> ...



tanière d'éventreurs -> ... - 4 filons d'or

finissez d'explorer le bord de la rivière puis remontez le long de la falaise -> ... -> camp de 2 esclaves libérés - 4 filons d'or -> ... -> chemin qui s'enfonce dans la roche -> ... - troll -> ... -> 1/2 tour -> continuez jusqu'à apercevoir la vallée -> ... - 2 bêtes des ombres en contre bas

revenez à la rivière -> remontez la, rive droite, jusqu'au niveau du chariot à côté d'un dolmen (cf. Nord Est - Nord - Nord Ouest de Silden) -> ...



montez vers l'Ouest cette fois ci -> ...

en bas, rôdeurs -> camp de bandits - lit - table d'alchimie -> je concocte 4 potions de force vitale que j'avale de suite (énergie vitale + 32) et 33 potions de soins



+ haut -> grotte du sarcophage - gargouille -> filon de minerai après 2 chariots -> de l'autre côté et encore + haut -> petit plateau surplombant le chemin qui s'enfonce dans la roche

auberge de Faring -> j'achète à 1 des 2 marchands les recettes de la potion d'endurance et celle de la potion de force (les deux à effet permanent) pour 1 440 Po -> salle à manger du château de Geldern -> table d'alchimie -> concoction de 3 potions d'endurance que je consomme immédiatement -> endurance + 18

Vengard #2

le château #2

donnez 15 **viandes crues** à *Theodor* au **château de Vengard** (**quête terminée**) - il vous remet 500 **Po** -> *Theodor* vous demande de lui ramener 20 **sacs de farine** -> le **bas quartier Ouest** -> **domicile à étage d'un citoyen** près des cochons -> ramassez les 5 **sacs de farine** -> sous l'escalier de l'**auberge à étage**, prenez les 7 **sacs de farine** -> le **bas quartier Sud** -> devant la **maison à étage**, saisissez vous des 8 **sacs de farine** -> apportez le tout à *Theodor*, il vous remettra 500 **Po** (**quête terminée**) et vous laissera passer

chapelle (**santé - mana - endurance - sorts magie de maîtrise**)

les **éclaireurs** sont là - *Hubertus* et son épouse sont en vacances - il commerce du bois avec *Thorus* et non avec *Lee* -> *Hubertus* souhaite que vous escortiez son épouse jusqu'à **Faring** (**aller et retour**) -> parlez à **la femme de Hubertus** pour déclencher (**ou pas**) cette ballade -> emmenez la jusqu'au **quartier Haut de Faring** -> ... - (**quête terminée**)

niveau 45

la femme de Hubertus veut acheter de l'alcool -> donnez lui 10 **gnôles** (**quête terminée**) <- *khalif*, au **quartier Bas**, en vend ainsi que la **recette de la gnôle** (je l'achète 75 **Po**)

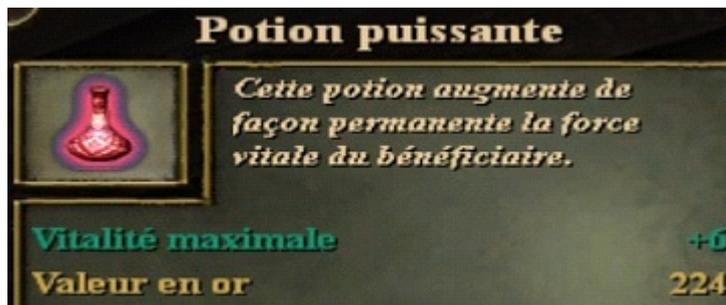
la femme de Hubertus veut acheter une **armure Nordmarienne** -> *Kendl*, juste à côté, ...



en vend une bien emballée, pour 900 **Po** - achetez la et donnez la lui (**quête terminée**) - elle vous remet 500 **Po** et exprime le souhait de retourner à **Vengard** -> **la femme de Hubertus**, dites lui que c'est bon **pour déclencher ce voyage retour dans votre journal** -> escortez la jusqu'au **château de Vengard** -> une fois sur place, reparlez lui pour finaliser cette escapade qui vous aura, au final, coûté des **Po** (**quête terminée**)

explorez **les remparts** -> ... - 3 **lutrins** dans la pièce Sud

salle latérale à la **salle du trône** -> *Egidius* vend des **armures**, des **boucliers** et des **casques** - *Egidius* veut la **recette de Cornélius** (celle à base d'**orties de feu non digérées de charognards**) -> téléportez vous à **Silden** -> **en bas, côté plaine** -> **maison de Cornélius** -> demandez la lui, il vous la donnera (**c'est l'équivalent de la recette de la potion de force à effet permanent ...**) - je profite d'être à **Silden**, pour acheter 120 flèches et 9 trousses de voleur -> téléportez vous à **Vengard** -> le **château** -> **salle latérale à la salle du trône** -> donnez à *Egidius* la **recette de Cornélius** (**quête terminée**) -> *Egidius* -> il note une erreur dans la formule, ce n'est pas des **orties de feu non digérées** de charognards qu'il faut mais des **orties de feu non digérées** de troglodytes - il vous demande de lui en trouver 5 (**si vous n'y avez pas encore été, ça se passe à coup sûr, dans la grotte des troglodytes et des rôdeurs entre Ardéa et Vengard**) -> donnez les lui, il vous récompensera de ...



3 potions puissantes (quête terminée) -> je le consomme de suite -> énergie vitale + 18

Egidius (alchimie - flèches empoisonnées - empoisonnement de lames - poison - potions de transformation)

la salle du trône -> 2 coffres (ok + tard - potion de force -> force + 3) - abordez Lee (quête terminée) -> Lee, pour qu'il accorde son soutien à Gorn, vous devrez d'abord convaincre ses généraux (ok voir un peu + bas)

depuis la salle du trône, passage à main gauche -> coffre (ok + tard) -> 1er balcon -> ... -> montez -> à droite -> 2nd balcon -> ... - épée à deux mains briseuse de crânes (force 270 - armes lourdes III - dégâts 200) dans le coffre -> montez -> ...

la tour des mages -> table d'alchimie - 2 lutrins (reste 1) - mage du feu vend des objets d'alchimie - Immanuel vend des bâtons, des aubes, des tablettes et des parchemins - je lui achète les 2 tablettes pour 202 Po et les consulte de suite -> savoir des anciens + 10 -> Immanuel (savoir des anciens - mage noir - mage du feu)

redescendez et montez l'autre escalier -> tour de guet -> armure de Rhobar dans un des deux coffres

allez au bas quartier Ouest -> près de l'armurerie -> 3 paladins -> discutez avec Hanz ... - a partir du moment où vous lui dites qui vous êtes, il est convaincu - Hanz (acrobaties - endurance du loup - résistance au froid - résistance à la chaleur - résistance contre des maladies - résistance au poison) -> retournez dans la salle du trône, informer Lee (quête terminée) -> Lee, informer les troupes de se préparer -> faites le auprès de Hanz (quête terminée) -> rendez compte à Lee ...

Lee -> reste à informer les mages -> allez dans la tour des mages -> Immanuel -> ...

Au lieu de cela, nous avons choisi de laisser les prédictions ancestrales s'accomplir en suivant leur cours naturel.

leurs présences ne servirait à rien - vous êtes la seule réponse à ce qui est annoncé - vous discutez de Xardas ...

Faring -> le pont de la rivière, si vous avez levé la quête des "marchands corrompus", vous pouvez dénoncer Hubertus auprès du voleur - il vous donnera 500 Po

Lee et ses paladins vous attendent au Sud Est de Gotha -> demandez à Lee de vous suivre jusqu'au quartier de Gorn dans Gotha -> Errol ... (quête terminée)

niveau 46

allez voir Gorn (seul) -> une seule chose reste à faire, lui ramener son espion oeuvrant à Trellis (ok voir ci dessous) ... l'officier Osch - Gorn vous cite la phrase ...

Les forêts de Gotha sont superbes, abreuvées du sang de guerriers ancestraux.

qui permettra à l'officier Osch de s'assurer qu'il est le commanditaire

téléportez vous à **Trelis** -> **le château** -> *Rudolph* ne sait pas où sont *Osch* et *Thorus* -> *Morook* vous indique d'*Osch* a été démasqué, il serait dans **un camp de prisonniers** - il ne sait lui aussi où est *Thorus* -> *Sylvester* n'est pas au courant ... sortez par **l'entrée Sud** -> ...

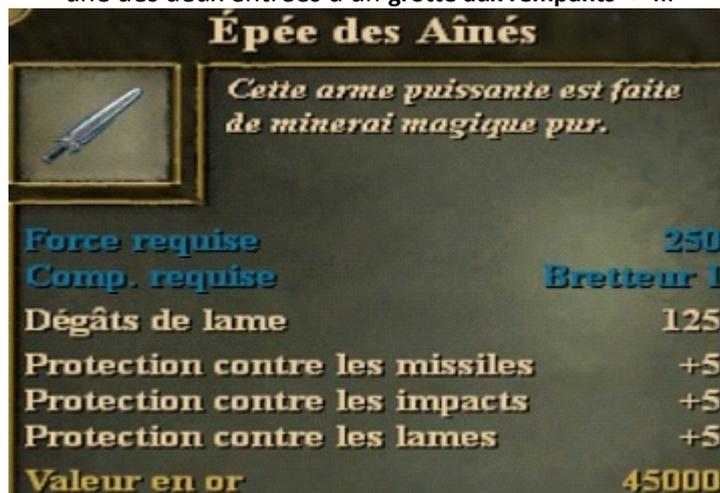
Sud de Trelis & de Nemora

longez **la rivière** -> **sangliers** - **rôleurs des marais** - **coffre** et **grotte sous marine** inaccessibles <- **bugs**

revenez à **la route** -> continuez -> **mouches sanguinaires** - **2 rhinocéros** - **2 bêtes des ombres** ... - **maison incendiée** -> ... -> **3 éventreurs** à **la patte d'oie** -> continuez vers l'Ouest -> **saurinides** - **chacals** -> ... -> *Thorus* est en prise avec 2 trolls - **aidez le** -> ...



une des deux entrées d'un **grotte aux rempants** -> ...



épée des aînés dans le **coffre**

continuez vers le Sud -> ... - **chacals** -> **garde du temple** -> 1/2 tour jusqu'à **la patte d'oie** -> gauche -> **mouches sanguinaires** - **maison détruite** - **charognards** - ... - **saurinides** -> vous êtes juste à l'ouest, tout proche de **Trelis** -> allez directement jusqu'au **pont** qui mène à **Geldern** - **charognards** -> prenez à l'ouest avant ce dernier -> explorez **le secteur de la cascade** - **saurinides** -> montez -> ...

autour puis dans Nemora



grotte aux rempants des mines

Sud Est -> **wargs** -> montez -> **loups** -> éliminez les 3 **orques** de l'entrée Nord Est de Nemora -> explorez le vaste plateau jusqu'à longer la route -> **saurinides** - **éventreurs** - 3 **monstres** ...

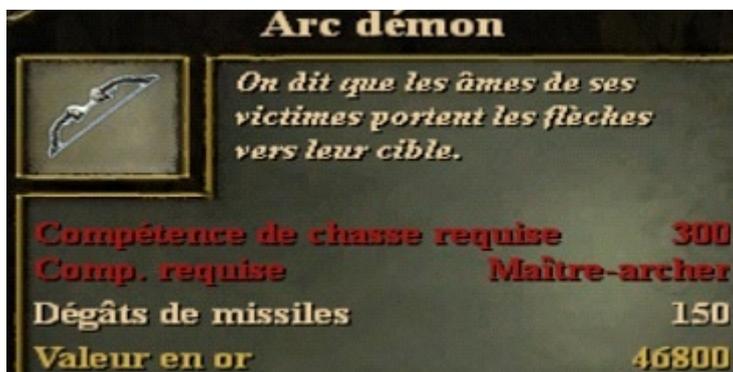


une horde de rhinocéros + bas ... et des saurinides

revenez vers l'entrée Sud Ouest de Nemora -> liquidez les 2 **orques** -> vous ferez de même avec tous ceux présents dans Nemora - **ce ne sont que des racailles** - **pierre de téléportation vers Nemora** devant la 1ère cavité - **lits** -> ... -> 2nd cavité -> ... -> étage intermédiaire -> ... -> 3ème cavité -> -> 4ème cavité -> -> descendez -> ... -> descendez dans la section souterraine -> ... -> **lutrin** - **table d'alchimie** -> ... - **manifestement, Osch n'est pas ici** ...

les temples de Trelis

finalement, vous trouverez **Osch** dans le **Temple extérieur de Trelis** -> n'hésitez pas à forcer le passage et à achever **les gardes** -> ... -> parlez lui -> ... - vous lui dictez la phrase de **Gorn** - **il est dit qu'il vous donne quelque chose qui concerne des desseins de Thorus** dans le dialogue, **rien n'apparaît de nouveau dans votre inventaire** -> **Osch** vous demande de libérer un **mage du feu** capturé par **les orques** - il serait captif dans le **temple intérieur de Trelis** -> allez y en forçant là aussi le passage et en n'hésitant pas à assassiner **les gardes** -> petit escalier derrière le trône mène à **une caverne** -> ... -> liquidez les 2 **gardes** -> 2 **lutrins** - ...



un arc démon dans le **coffre**

Milten, le mage du feu que vous connaissez (très) bien -> **Thorus** lui a pris l'**oeil d'Innos** - il est urgent de

rejoindre *Gorn* et *Lee* -> *Milten* (savoir des anciens) -> sortez de là avec lui et filez rejoindre *Osch* dans le temple extérieur de *Trelis* (quête terminée)

niveau 47

parlez à *Osch* pour lancer l'escorte des deux prisonniers libérés jusqu'à ...

en Myrtana

Gotha -> le quartier de *Gorn* (quête terminée) -> *Gorn* vous renvoie vers *Milten* -> ...

Hanz -> résistance à la chaleur (10 PA - 3 000 Po) -> résistance au froid (10 PA - 3 000 Po)

Garik -> tueur d'orques (10 PA - 2 500 Po)

salle à manger du château de *Geldern* -> table d'alchimie -> concoction de 2 potions d'endurance que j'ingurgite de suite -> endurance + 12 et de 2 potions de force vitale que je consomme immédiatement -> énergie vitale + 16

je mange 17 baies des gobelins -> chasse + 34, 2 herbes souveraines -> énergie vitale + 4, 12 baies de feu -> mana + 24, 8 herbes de harnois -> endurance + 16 et 4 racines draconiennes -> force + 4

chapelle -> énergie vitale + 60 (15 PA - 375 Po)

téléportez vous à **Faring** -> le château bas - chez *Khadim* -> selon votre RP, forcez le passage ou allez y discrètement -> *Khadim* vous remettra la clé de *Khadim* (morceau de la légendaire clé de *Kendl*) -> si vous avez levé la quête des "marchands corrompus", vous pouvez dénoncer les 5 marchands *Hashishins* de **Faring** auprès de voleur près du pont de la rivière (quête terminée) - il vous donne 500 Po

téléportez vous à **Gotha** -> le quartier de *Gorn* -> parlez à votre ami *Milten* -> ...

Après m'avoir pris l'Oeil d'Innos, il fit un pacte avec six mages extrêmement puissants.

L'un d'eux, le grand mage, est un invocateur il contrôle les autres.

En ce moment même, les mages utilisent l'Œil pour invoquer ce qui pourrait être la bête la plus puissante de tout Myrtana.

La créature est née de l'Œil, elle ne peut donc être tué que par l'Œil.

La bête apparaîtra en silence et dans un état de sommeil, et elle restera quelque temps ainsi.

Cette bête est une immense masse de puissance pure. Une fois invoquée, cette puissance cherchera d'elle-même le meilleur endroit pour se reposer et s'enraciner dans notre monde. Non, mais je sais que l'invocateur possède une carte spéciale qui pourrait nous être utile.

suivez le - *Gorn*, *Osch*, *Lee*, *Hanz* et les paladins sont de la partie -> au fil de la progression, ...



vérifiez que personne ne se perde en cours de route

Milten vous conduit jusqu'à l'immense grotte (derrière Rollan et le rôdeur mystique) -> ...

affrontez les guerriers orques de l'invocateur - vous devrez les assassiner pour ne pas qu'ils se relèvent -> ...
-> affrontez les 5 mages et/ou shamans - vous devrez les achever pour ne pas qu'ils redeviennent conscients -> ... -> allez aux pierres dressées parler à l'invocateur (quête terminée) -> l'invocateur essaye de vous faire convaincre de faire ce qui était prévu,

J'aime voir ces flammes qui embrasent votre regard, guerrier. Vous possédez ce que Thorus n'aura jamais...

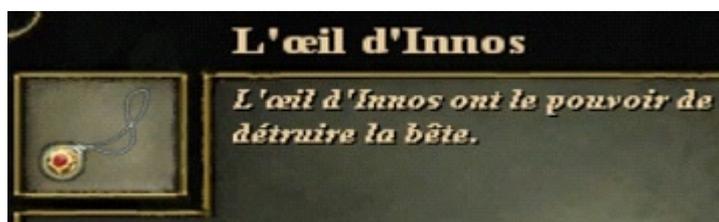
Vous serez capable de faire avec l'Œil ce que Thorus ne pourrait faire même en rêve.

Comme moi, vous aussi pensez qu'on ne peut laisser les gens de Myrtana choisir librement leur propre destinée. Le peuple a besoin de personnes telles que nous pour les contrôler, pour les canaliser.

mais avec vous à la place de Thorus ... automatiquement, vous refusez -> mettez le à terre puis achevez le (quête terminée)

niveau 48

ramassez sur lui, ...



l'oeil d'Innos



la carte de l'invocateur -> 4 secteurs sont indiqués

parlez en à **Milten** - il reste à tuer la bête (ok voir ci dessous) -> ...

L'invocateur était peut-être très puissant... mais cette créature est la plus dévastatrice qu'ait jamais connue Myrtana. Nul ne peut savoir combien de temps la bête restera dans cet état de sommeil.

il n'en sait pas plus que vous -> ...

Aidez-moi en veillant à la sécurité de la capitale. Vous devez rassembler toutes les troupes que vous pouvez trouver pour livrer la plus immense bataille qu'ait jamais connue Myrtana

vous donnez vos consignes à **Gorn, Lee et Milten** (les autres suivront ...) -> protéger et défendre **Vengard**

vous êtes donc seul à la recherche de "la bête" -> ...

à **Vengard** -> chapelle -> énergie vitale + 60 (15 PA - 375 Po) -> **Hanz** dans la **salle du trône** -> résistance au poison (15 PA - 2 000 Po)

téléportez vous à **Okara** -> descendez -> r.a.s. -> téléportez vous à **Red Rock** -> descendez -> la bête ancienne est là, en bas, dans la **cavité** juste après le **corridor** -> ...



en ne dégainant pas, faites la venir à vous, jusqu'à l'extérieur, - vous éviterez ainsi que des troglodytes se joignent à elle -> ...



j'utilise un parchemin d'invocation de golem qui va lui tenir tête un bon moment <[;o)

combattez la bête ancienne sachant qu'elle fait des dégâts supplémentaires de poison au contact et, semble t'il, d'énergie à distance - elle n'apprécie pas les flèches enflammées -> ... - quête terminée

niveau 49

si ce n'est déjà fait, occupez des wargs qui sont pas loin dans la direction Cap Dun ... et du dragon et ses squelettes au fond de la grotte d'un grand prêtre mort vivant

je mange 1 baie des gobelins -> **chasse + 2**, 1 baie de feu -> **mana + 2**, 1 racine draconique -> **force + 1**,

si ce n'est déjà fait, juste au Nord Ouest de Vengard -> liquidez les 2 golems de glace ... vous trouverez ...



ce bâton de mage du feu dans un des deux coffres + l'arme lourde trancheuse entre ces deux derniers

si ce n'est déjà fait, secteur Nord du carrefour des **panneaux** -> ferme incendiée -> grotte des golems -> liquidez le golem de feu -> ...



ce bâton de mage de l'eau dans un des coffres

si ce n'est déjà fait, redescendez vers l'Est -> ... -> **grotte mixte** -> annihilez la présence du grand prêtre mort vivant et sa momie -> servez vous dans son "**trésor**"

téléportez vous à Vengard -> le château -> la salle du **trône** -> parlez à Lee -> ...

Je vois maintenant comment tous vos actes nous ont permis de triompher.

Je ne me suis pas montré digne de mon rôle de protecteur de ces terres, et je souhaite vous confier les rennes de Vengard menez-nous vers le nouvel avenir de Myrtana!

Je vous demande d'être notre roi.

... Milten est du même avis -> ...

Vous seul avez rêvé de voir Myrtana unie. Vous seul avez persévéré, tel un guerrier, pour accomplir tout ceci... pour notre patrie. C'est donc à vous seul que revient l'honneur de régner sur ce pays, en tant que souverain ... en tant que roi.

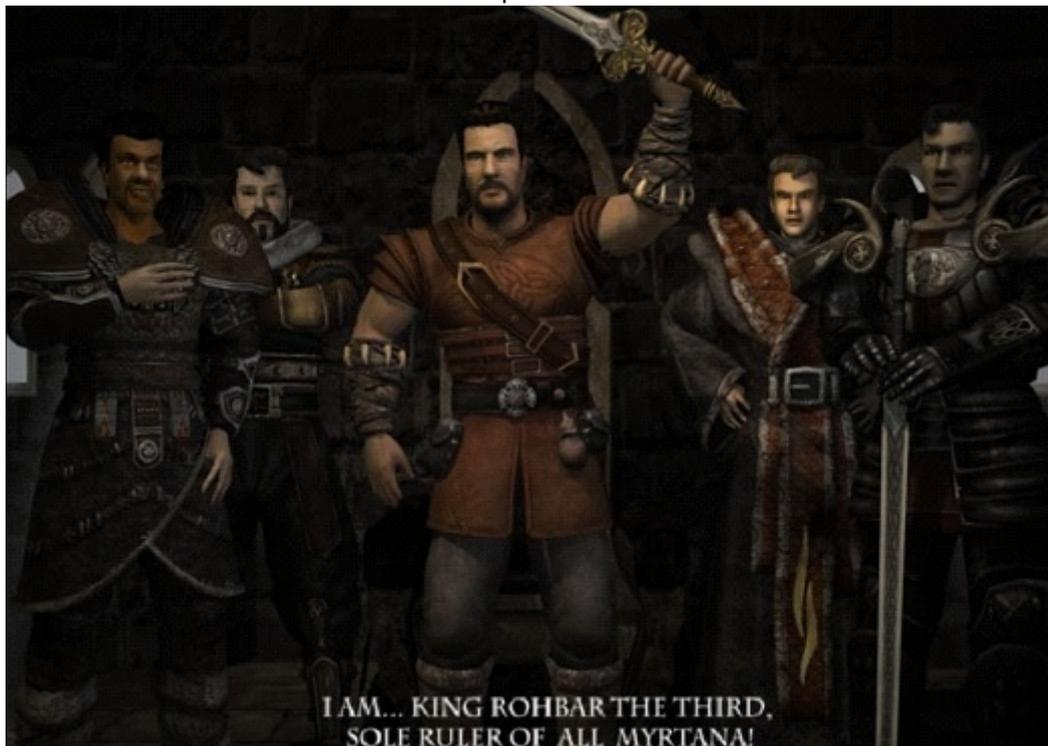
ainsi que *Gorn*

... je souhaite servir Myrtana sous votre commandement et votre règne, mon roi.

automatiquement, à tous les trois, votre réponse est d'accepter de devenir *le nouveau Roi Rhobar* - le cas *Thorus* sera discuté plus tard -> asseyez vous sur le *trône* -> ...

niveau 50

cinématique de fin -> ...



***** BILAN *****

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 89 h 00

subsistent les 3 golems de feu au Nord Ouest de *Vengard* / où est le *coffre de Kendl* ?

formations non trouvées -> paladin - archer - maître archer

95e jour, 14:00	
Actuelles	1
Réussies	117
Echouées	0
Défaites	0
Total	118
☠ Errol veut voir son argent	

la quête non réalisée concerne "le droit de passage" de 50 000 Po demandé par *Errol* à pour accéder au *quartier de Gorn* dans *Gotha* ...

<i>Expérience</i>	
Niveau	50
Expérience	630120
Niveau suivant	635500
Points d'apprentissage	20

<i>Caractéristiques</i>	
Force	278
Compétence de chasse	257
Savoir des Anciens	82
Forge	35
Vol	50
Alchimie	64
Énergie vitale	584 / 584
Endurance	236 / 236
Mana	194 / 194

<i>Protection d'armure</i>	
Protection contre les lames	145
Protection contre les impacts	145
Protection contre les missiles	120
Protection contre le feu	40
Protection contre la glace	40
Protection contre l'énergie	80

configuration d'équipements contre des *jeteurs de sorts*

Or	285,534
----	---------

financièrement parlant, je n'ai pas eut besoin de forger de lames sur les enclumes pour les revendre

The screenshot displays a skill tree interface with the following categories and icons:

- Compétences de combat:** Includes icons for various swords, axes, spears, and a shield.
- Compétences de voleur:** Includes icons for keys, a hand, a dagger, and a bow.
- Compétences de chasse:** Includes icons for bows, arrows, a quiver, and a horn.
- Compétences de magie:** Includes icons for a staff, a wand, a spell book, and a globe.
- Compétences de forge:** Includes icons for a hammer, an anvil, a pickaxe, and a sword.
- Compétences d'alchimie:** Includes icons for flasks, a mortar and pestle, and a scroll.
- Compétences diverses:** Includes icons for a shield, a sword, a fire symbol, a lightning bolt, and a water drop.

tueur d'orques, en chasse, est donnée par l'arc perceur d'orque

***** CRITIQUES ET AVIS *****

les défauts du jeu

quelques plantages suite à des <Alt> + <Echap> -> obligé pour une prise de notes beaucoup + rapide

inventaire totalement surdimensionné

certains des dialogues vocaux en Anglais sont muets

des informations figurant dans le journal n'apparaissent pas dans les dialogues s'y référant – certains de ces derniers ne sont pas exacts - de façon générale, les dialogues en Français sont perfectibles - il subsiste de rares phrases qui sont dans d'autres langues

temps de chargement un peu long au vu de l'ancienneté du titre

un manque de fluidité à l'écran qui a tendance à se figer ou à saccader, et cela même avec le niveau de détails abaissé d'un cran, soit celui d'élevé

quelques incohérences de situation - la grande majorité des fermes sont désertées - assez peu d'élevages

tout comme dans **Gothic 3 Enhanced Edition**, le combat au corps à corps, notamment contre plusieurs ennemis hors armes lourdes, est le point noir du jeu - il manque la roulade - l'endurance diminue trop vite

la réapparition périodique de quelques unes des espèces d'ennemis, en moins grand nombre, n'est pas trop dérangeante puisque vous pouvez les éviter

pouvoir donner plus d'ordres aux "compagnons" aurait été grandement apprécié

les qualités du jeu

aucun plantage en cours de jeu - graphiquement, c'est au niveau attendu

de bonnes quêtes et histoires avec des enchaînements parfois inattendus

niveau RP, c'est du tout bon -> choix d'évolution du héros - décisions à prendre avec des répercussions - comportement vis à vis des tiers et leurs possessions - exploration totalement libre

la carte de Myrtana est l'autre point fort du jeu -> une des meilleures de tous les RPGs que j'ai eut joué jusqu'à présent

Gothic 3 Forsaken Gods Enhanced Edition est un bon jeu